

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN STEAM (*SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND MATHEMATIC*)  
BERBASIS *LIFE SKILLS* DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK  
DI MI MODERN SATU ATAP AL AZHARY  
KECAMATAN AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS**



**TESIS**

Disusun dan diajukan kepada Pascasarjana  
Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

**INDAH AYU LESTARI**

**NIM: 214120300002**

**PROGRAM STUDI  
MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
PASCASARJANA UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI  
PURWOKERTO  
2023**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
PASCASARJANA**

*Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553  
Website : [www.pps.uinszu.ac.id](http://www.pps.uinszu.ac.id) Email : [pps@uinszu.ac.id](mailto:pps@uinszu.ac.id)*

---

**PENGESAHAN**

Nomor 1472 Tahun 2023

Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto mengesahkan Tesis mahasiswa:

Nama : Indah Ayu Lestari  
NIM : 214120300002  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Implementasi Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Berbasis Life Skills Dalam Pembelajaran Tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas

Telah disidangkan pada tanggal **06 Juli 2023** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Magister Pendidikan (M.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Tesis.

Purwokerto, 27 Juli 2023  
Direktur,



Sunhaji



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553  
Website : www.pps.uinsaizu.ac.id Email : pps@uinsaizu.ac.id

**PENGESAHAN TESIS**

Nama Peserta Ujian : Indah Ayu Lestari  
NIM : 214120300002  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Tesis : Implementasi Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic*) Berbasis *Life Skills* dalam Pembelajaran Tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas

No	Tim Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag. NIP. 19681008199403 1 001 Ketua Sidang/ Penguji		26 Juli 2023
2	Dr. Munawir, S.Th.I., M.S.I. NIP. 19780515200901 1 012 Sekretaris/ Penguji		26 Juli 2023
3	Dr. Abu Dharin, M.Pd. NIP. 19741202201101 1 001 Pembimbing/ Penguji		26 Juli 2023
4	Prof. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd. NIP. 19640916199803 2 001 Penguji Utama		26 Juli 2023
5	Dr. Muh. Hanif, M.Ag., M.A. NIP. 19730605200801 1 017 Penguji Utama		26 Juli 2023

Purwokerto, 26 Juli 2023

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

**Prof. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Pd.**  
NIP. 19640916199803 2 001

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Ujian Tesis

Kepada Yth.  
Direktur Pascasarjana Univeritas Islam  
Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri  
Di Purwokerto

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Setelah membaca, memeriksa, dan mengadakan koreksi, serta perbaikan-perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya sampaikan naskah mahasiswa :

Nama : Indah Ayu Lestari  
NIM : 214120300002  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
JudulTesis : Implementasi Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic*) Berbasis *Life Skills* dalam Pembelajaran Tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas

Dengan ini mohon agar tesis mahasiswa tersebut di atas dapat disidangkan dalam ujian tesis.

Demikian nota tugas ini disampaikan. Atas perhatian Bapak, kami ucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alakum Wr. Wb.*

Purwokerto, 27 Juni 2023

Pembimbing



**Dr. Abu Dharin, M.Pd.**

NIP. 197412022011011001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul: **“Implementasi Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic*) Berbasis *Life Skills* dalam Pembelajaran Tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas”** seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

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

Purwokerto, 27 Juni 2023

Hormat Saya,



  
**Indah Ayu Lestari**  
NIM. 214120300002

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN STEAM (*SCIENCE, TECHNOLOGI, ENGINEERING, ART, AND MATHEMATIC*) BERBASIS *LIFE SKILLS* DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI MI MODERN SATU ATAP AL AZHARY KECAMATAN AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS**

Indah Ayu Lestari  
214120300002

**ABSTRAK**

Pada jenjang pendidikan tingkat SD/MI kegiatan belajar mengajar menggunakan kurikulum 2013 yang mengintegrasikan pembelajaran tematik. Pembelajaran pada masa kini harus mampu menyiapkan siswa menghadapi tantangan pendidikan abad 21. Salah satu pendekatan yang digunakan oleh guru adalah pendekatan STEAM berbasis *life skill*. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis implementasi pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic*) berbasis *life skills* dalam pembelajaran tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat deskriptif. Subjek penelitian ini adalah guru, siswa, dan kepala madrasah. Sedangkan objek penelitian ini adalah penerapan pendekatan STEAM berbasis *life skills* di MI Modern Satu Atap Al Azhary. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data model Miles dan Huberman dengan mekanisme operasional meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary menerapkan pendekatan STEAM berbasis *life skills* dengan mengacu pada Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018. Pelaksanaan pembelajaran meliputi 3 tahapan yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Pada ketiga tahapan tersebut memuat komponen STEAM yang terdiri dari: 1) *Science*; 2) *Technology*; 3) *Engineering*; 4) *Art*; 5) *Mathematic*. Interaksi siswa melalui pendekatan STEAM yang dilaksanakan dalam pembelajaran tematik dapat melatih keterampilan siswa untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kreatif, berpikir kritis dan pemecahan masalah sebagaimana yang termuat dalam keterampilan abada 21/ *life skills*. Evaluasi pembelajaran tematik yang dilaksanakan di MI Modern Satu Atap Al Azhary meliputi seluruh aspek kompetensi dalam kurikulum 2013. Kompetensi peserta didik yang dievaluasi meliputi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan.

**Kata kunci:** Pendekatan STEAM, *Life Skills*, Pembelajaran Tematik.

**IMPLEMENTATION OF STEAM  
(SCIENCE, TECHNOLOGI, ENGINEERING, ART, AND MATHEMATIC)  
APPROACH BASED ON LIFE SKILLS IN THEMATIC LEARNING  
AT MI MODERN SATU ATAP AL AZHARY  
AJIBARANG DISTRICT, BANYUMAS REGENCY**

Indah Ayu Lestari  
214120300002

**ABSTRACT**

At the SD/MI level, teaching and learning activities use the 2013 curriculum which integrates thematic learning. Today's learning must be able to prepare students to face the challenges of 21st century education. One of the approaches used by teachers is the STEAM approach based on life skills. The purpose of this study was to analyze the implementation of the life skills-based STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic) approach in thematic learning at MI Modern Satu Atap Al Azhary, Ajibarang District, Banyumas Regency.

This research uses qualitative research with descriptive field research. The subjects of this study were teachers, students, and the principal of the madrasah. While the object of this research is the application of the STEAM approach based on life skills at MI Modern Satu Atap Al Azhary. To collect data, researchers used observation, interviews, and documentation. The data analysis used is the data analysis technique modeled by Miles and Huberman with operational mechanisms including data collection, data reduction, data presentation, and data verification.

The results of this study indicate that the thematic learning planning at MI Modern Satu Atap Al Azhary applies a life skills-based STEAM approach with reference to Permendikbud Number 37 of 2018. The implementation of learning includes 3 stages, namely introduction, core and closing. The three stages contain STEAM components consisting of: 1) Science; 2) Technology; 3) Engineering; 4) Arts; 5) Mathematics. Student interaction through the STEAM approach implemented in thematic learning can train student's skills to communicate, collaborate, think creatively, think critically and solve problems as contained in 21st century skills/ life skills. Evaluation of thematic learning carried out at MI Modern Satu Atap Al Azhary covers all aspects of competence in the 2013 curriculum. The competencies of students evaluated include spiritual attitudes, social attitudes, knowledge, and skills.

**Keywords:** STEAM Approach, Life Skills, Thematic Learning.

## MOTTO

Menuntut ilmu adalah takwa. Menyampaikan ilmu adalah ibadah. Mengulang-ulang ilmu adalah zikir. Mencari ilmu adalah jihad.<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Dikutip dari Abu Hamid Al Ghazali filsuf dan teolog muslim Persia, yang dikenal sebagai *Algazel* di dunia Barat abad Pertengahan.

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan berkah dan hidayah-Nya sehingga tesis ini dapat terselesaikan dan saya persembahkan untuk:

Kedua orang tua Bapak Taryoto, Ibu Samyati yang senantiasa mencurahkan kasih sayang dan memanjatkan do'anya.

Suami tercinta Angka Wakhid Kusuma, S.H. yang selalu mendukung setiap keputusan - keputusan saya.

dan

Buah hati terkasih Anakia Clemira Kusuma dan adik bayi dalam kandungan yang memberikan motivasi kepada saya untuk segera menyelesaikan tesis.



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karuniaNya sehingga penelitian berjudul “Implementasi Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic*) Berbasis *Life Skills* dalam Pembelajaran Tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas” dapat diselesaikan.

Penelitian dilakukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Magister (S2) UIN Profesor K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Bimbingan dan dukungan menjadi bagian erat dalam proses penulisan tesis ini. Terima kasih kepada pihak yang telah berkontribusi pada penyusunan tesis.

1. Prof. Dr. Mohammad Roqib, M.Ag. selaku Rektor UIN K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
2. Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag. selaku Direktur Pascasarjana UIN K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Prof. Dr. Hj. Tutuk Ningsih, M.Ag. selaku ketua prodi Magister PGMI UIN K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang selalu memberi ruh semangat kepada para mahasiswa.
4. Dr. Abu Dharin, M.Pd. selaku pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberi arahan serta mencurahkan ilmu selama perjalanan perkuliahan maupun penyusunan tesis.
5. Keluarga besar MI Ma'arif NU 1 Karangkemiri.
6. Keluarga besar MI Modern Satu Atap Al Azhary.
7. Keluarga tercinta, adik-adik dan bapak serta ibu mertua yang insya Allah selalu dalam kecintaan dan lindungan Allah SWT.
8. Sahabat seperjuangan MPGMI 2021/2022.

Tentu tesis ini masih penuh dengan kekurangan dan keterbatasan. Untuk itu, saran dan kritik sangat diharapkan sebagai acuan perbaikan bagi penelitian selanjutnya. Semoga tesis ini dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan.  
*Khoirunnaas anfa'uhum linnaas.*

Purwokerto, 27 Juni 2023

Indah Ayu Lestari



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN DIREKTUR.....	ii
PENGESAHAN TESIS.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
MOTTO.....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah .....	10
C. Rumusan Masalah .....	10
D. Tujuan Penelitian .....	10
E. Manfaat Penelitian .....	10
F. Sistematika Penelitian .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. STEAM ( <i>Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic</i> ) ...	13
B. <i>Life Skills</i> (Kecakapan Hidup) .....	16
C. Pembelajaran Tematik .....	19
D. Hasil Penelitian yang Relevan .....	33
E. Kerangka Berfikir .....	45

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Paradigma Penelitian .....	48
B. Jenis Penelitian .....	49
C. Sumber Data .....	49
D. Teknik Pengumpulan Data .....	51
E. Teknik Analisis Data .....	56
F. Pemeriksaan Keabsahan Data .....	59

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

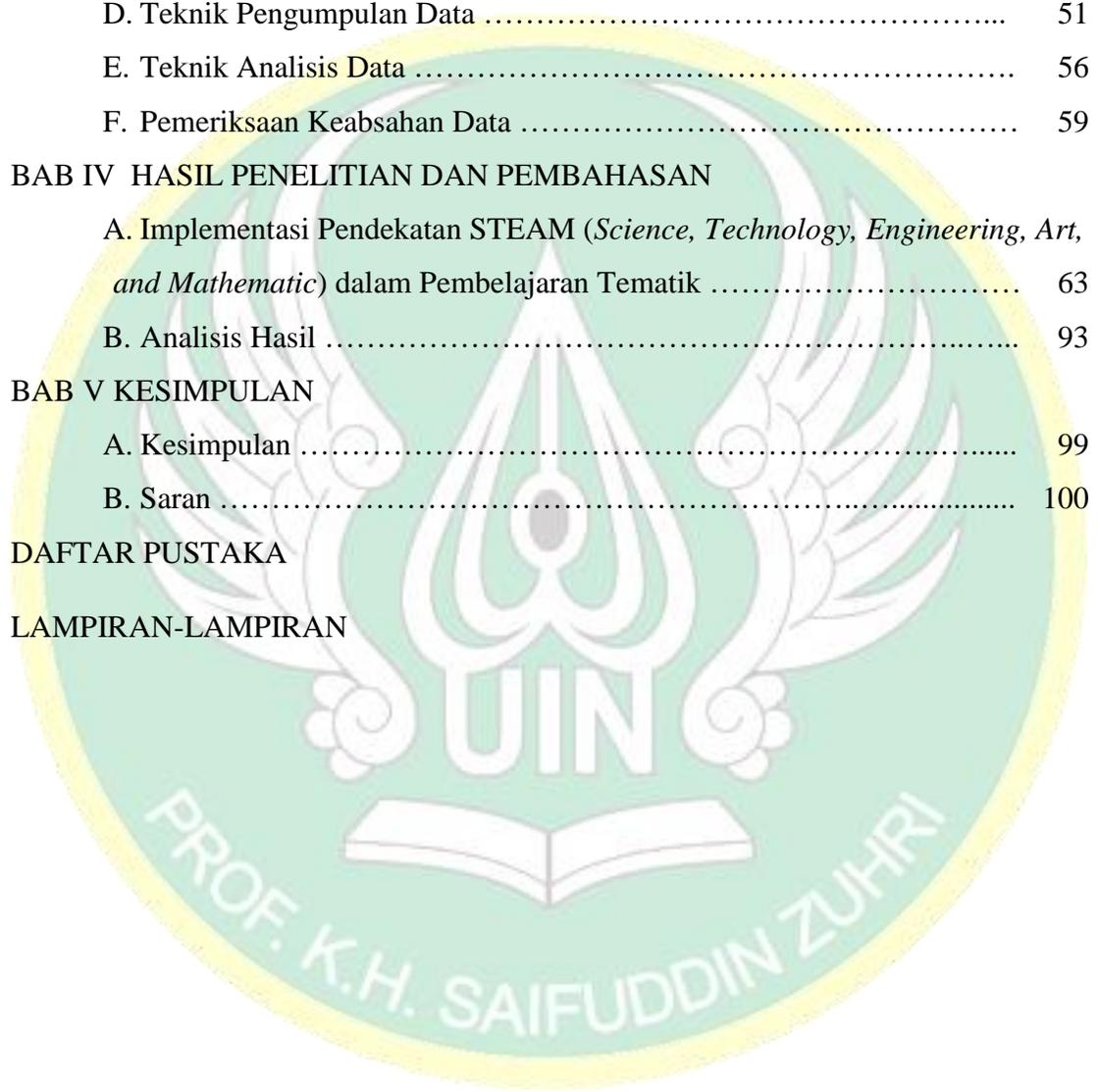
A. Implementasi Pendekatan STEAM ( <i>Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic</i> ) dalam Pembelajaran Tematik .....	63
B. Analisis Hasil .....	93

### BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan .....	99
B. Saran .....	100

### DAFTAR PUSTAKA

### LAMPIRAN-LAMPIRAN



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berfikir .....	47
Gambar 3.1	Langkah-langkah Analisis Data Kualitatif Miles & Huberman ....	57



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Profil MI Modern Satu Atap Al Azhary
- Lampiran 2 Pedoman dan Hasil Observasi
- Lampiran 3 Pedoman dan Hasil Wawancara
- Lampiran 4 Dokumen Pendukung
- Lampiran 5 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 6 SK Pembimbing Tesis
- Lampiran 7 Riwayat Hidup



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.2 Tahun 2003, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>1</sup> Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik kepada siswa berupa ilmu pengetahuan, membentuk keterampilan serta sikap dan membutuhkan siswa agar terjadinya suatu kegiatan proses pembelajaran. Pembelajaran juga dapat diartikan bagaimana cara seorang pendidik mengajar agar siswa mau belajar.

Mengajar dapat dipandang dari dua aspek, yakni mengajar secara tradisional dan mengajar secara modern. Mengajar secara tradisional lebih menekankan kepada keaktifan guru (*teacher center*) siswa cenderung diam dan tidak kritis. Sebaliknya mengajar secara modern guru hanya sebagai fasilitator, siswa berperan aktif (*student center*).Oleh karena itu perubahan, perbaikan, maupun penyempurnaan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia. Termasuk adanya perubahan terhadap kurikulum pendidikan di Indonesia.

Penerapan kurikulum 2013 pada lembaga-lembaga pendidikan formal di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia didasarkan pada Surat Edaran yang ditandatangani oleh Dirjen Pendis Nomor SE/Dj.I/PP.00/50/2013 tentang Implementasi Kurikulum 2013 pada madrasah.<sup>2</sup> Implementasinya dimulai secara bertahap sejak tahun pelajaran 2014/2015. Pada jenjang SD/MI, pembelajaran terhadap peserta didik menggunakan pendekatan tematik. Permendikbud No. 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa

---

<sup>1</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013) 19.

<sup>2</sup> Susi Herawati, Rizki Pebrina, dan Rendi Nugraha Frasandy, "Implementasi Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran PAI Di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsn) Kabupaten Tanah Datar," *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (11 Juni 2022): 114-20.

pembelajaran tematik pada dasarnya merupakan model dari kurikulum terpadu menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.<sup>3</sup>

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang mengintegrasikan perangkat mata pelajaran yang berbeda ke dalam mata pelajaran yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa kurikulum 2013 semakin mendobrak batasan antar mata pelajaran dengan menyesuaikan tingkat berpikir peserta didik pada jenjang SD/MI yang masih luas.<sup>4</sup> Siswa SD/MI tidak lagi belajar pada bagian-bagian seperti Matematika, IPA, IPS, Bahasa Indonesia, tetapi semua mata pelajaran melebur menjadi satu kesatuan yang utuh dalam satu mata pelajaran tertentu. Estuwardani menjelaskan kurikulum tingkat SD/MI 2013 menggunakan pembelajaran tematik terpadu dari Kelas I sampai dengan Kelas VI.

Kesesuaian tingkat berpikir peserta didik jenjang SD/MI ini menjadi dasar penetapan muatan pelajaran dalam kurikulum 2013 sebagaimana terdapat pada Permendikbud No. 37 Tahun 2018 yang mengatur tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pembelajaran dalam Kurikulum 2013 yang mengamanatkan di dalamnya ada empat kompetensi yang harus dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Keempat kompetensi tersebut yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler. Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual, yaitu “Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial, yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu dilakukan dengan keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan

---

<sup>3</sup> Kemendiknas RI, “*Pemendiknas No. 22 Tahun 2006*,” Pub. L. No. No. 22 Tahun 2006 (2006).

<sup>4</sup> Zaenol Fajri, “*Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013*,” *Jurnal Pedagogik* 5, no. 01 (Juni 2018): 101.

memperhatikan karakteristik muatan pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.<sup>5</sup>

Seiring dengan perubahan paradigma dan pola pikir masyarakat sebagai akibat dari adanya globalisasi, pembelajaran masa sekarang dimaknai sebagai pembelajaran yang memberikan *life skills* pada peserta didik. Keterampilan menjadi titik kompetensi dalam pembelajaran abad 21 atau yang disebut sebagai kecakapan hidup abad 21. Keterampilan abad 21/ *life skills* ini merupakan keterampilan peserta didik untuk mampu menguasai media informasi dan teknologi. Sejalan dengan hal tersebut, Kemendikbud merumuskan bahwa paradigma pembelajaran sekarang ini menekankan dalam kemampuan peserta didik untuk mencari informasi dari berbagai sumber, kemudian merumuskan permasalahan, berpikir kritis, dan kejasama serta berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah.<sup>6</sup>

Keterampilan abad 21/ *life skills* juga muncul dari sebuah asumsi bahwa saat ini individu hidup dan tinggal dalam lingkungan yang sarat teknologi, dimana terdapat banyak informasi, percepatan kemajuan teknologi yang sangat tinggi dan pola komunikasi serta kolaborasi yang baru. Kesuksesan dalam dunia digital ini sangat tergantung pada keterampilan yang penting untuk dimiliki dalam era digital, antara lain keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi dan berkolaborasi.<sup>7</sup> Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sisdiknas juga menyebutkan betapa pentingnya menciptakan lulusan yang cakap sebagai salah satu upaya untuk membekali siswa ketika memasuki persaingan hidup di abad 21.<sup>8</sup> Hal ini terbukti dengan

---

<sup>5</sup> Kemendikbud RI, *Permendikbud No. 37 Tahun 2018* (2018).

<sup>6</sup> Kemendikbud, *Implementasi Kecakapan Abad 21 Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah* (Jakarta: Kemendikbud, 2017).

<sup>7</sup> Haifaturrahmah dkk, “*Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis STEAM untuk Siswa Sekolah Dasar*”, *Jurnal Kependidikan* 6, No.2.

<sup>8</sup> Bahmid Bakar dkk, “*Pendekatan Contextual Teaching and Learning Berbasis Pendidikan Kecakapan Hidup di Sekolah Dasar*”, *Prosiding TEP & PDs* 6, No. 9, (2017): 622 – 62.

diberlakukannya kurikulum 2013 yang sejalan dengan spirit pencapaian kecakapan hidup abad 21 oleh siswa.<sup>9</sup>

Pendidikan abad 21 merupakan pendidikan yang mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta penguasaan terhadap teknologi informasi dan komunikasi.<sup>10</sup> Selain itu untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan zaman, dibutuhkan pula keterampilan berpikir lebih tinggi yang meliputi berpikir kritis dan kreatif, kemampuan menganalisis, mengevaluasi dan kreasi. Kesemuanya ini dapat dicapai dengan baik apabila guru dapat membelajarkan siswanya melalui berbagai pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan materi pelajaran.<sup>11</sup>

Pendidikan yang diterapkan di Indonesia sebenarnya sudah berkualitas, namun ada beberapa hal yang dilupakan sehingga pendekatan pengajaran dirasakan kurang efektif. Salah satunya yang terpenting namun sering dilupakan adalah *life skill* atau kecakapan hidup. Pendidikan *life skills* merupakan kecakapan-kecakapan yang secara praksis dapat membekali peserta didik dalam mengatasi berbagai macam persoalan hidup dan kehidupan.<sup>12</sup> Pendidikan juga harus mengintegrasikan *life skills* dengan dunia nyata. Relevansi antara pendidikan dengan kehidupan nyata kurang erat baik dari segi kuantitas maupun kualitasnya. Kesenjangan antara kedua hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang siap menghadapi kehidupan nyata baik kehidupan pribadi, keluarga, masyarakat dan bangsa.<sup>13</sup>

Sebagian besar pendidik hanya mengedepankan kemampuan teoritis akademik (*academic skills*) saja. Seharusnya sekolah melakukan terobosan

---

<sup>9</sup> Agus Ramdani, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Ipa Yang Mendukung Keterampilan Abad 21", Jurnal Penelitian Pendidikan IPA 5, No. 1, (2019).

<sup>10</sup> Kemendikbud, *Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan SMP Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah).

<sup>11</sup> Kemendikbud, *Implementasi Pengembangan Kecakapan Abad 21 dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah).

<sup>12</sup> Desmawati dkk, "Penerapan Model Pendidikan Kecakapan Hidup pada Program Pendidikan Kesetaraan di Kota Semarang", Jurnal Edukasi:14, No. 1.

<sup>13</sup> Soetjipto, "Pembelajaran Geografi Melalui Pendekatan JAS untuk Mengembangkan Kecakapan Hidup", Jurnal Pendidikan 16, No.1.

dengan menyiapkan seperangkat pendukung pelaksanaan pembelajaran yang mengembangkan kegiatan-kegiatan berorientasi kepada kecakapan hidup. Menurut Bernie Triling & Charles Fadel dalam bukunya *21<sup>st</sup> Century Skills: Learning for Life in Our Times*, skills terdiri dari 12 macam namun dikelompokkan menjadi 3 kelompok skill utama yaitu *learning skills, literacy skills and Life skills*.<sup>14</sup> Selaras dengan kemendikbud membagi kecakapan hidup menjadi 4, yaitu keterampilan: (a) berfikir kreatif (*creative thinking*); (b) berfikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*); (c) komunikasi (*communication*); dan (d) berkolaborasi (*collaboration*).<sup>15</sup>

Seiring dengan besarnya permintaan produk berbasis sains dan teknologi dibutuhkan sistem pendidikan yang menuntut siswa untuk berkreasi dan berinovasi sesuai dengan tujuan kurikulum 2013. Adapun tujuan kurikulum 2013 yaitu untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.<sup>16</sup> Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah, siswa dituntut memiliki keterampilan berpikir kritis dan bertindak kreatif, produktif, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif melalui pendekatan ilmiah sesuai dengan yang dipelajari di satuan pendidikan dan sumber lain secara mandiri. Berdasarkan uraian tersebut pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, diharapkan bisa menanamkan dan melatih keterampilan-keterampilan sesuai tuntutan pembelajaran abad 21.

Berdasarkan hal tersebut Pendekatan yang diprediksi mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah pendekatan science, technology, engineering, art, and mathematics (STEAM). Perkembangan

---

<sup>14</sup> Bernie Triling & Charles Fadel, *21<sup>st</sup> Century Skills: Learning for Life in Our Time* (U.S: United States of America).

<sup>15</sup> Kemendikbud, *Implementasi Kecakapan Abad 21 Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah*.

<sup>16</sup> Permendikbud, *Kerangka dasar dan struktur kurikulum sekolah*. s.1: Permendikbus No. 54. (2013)

zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan STEAM telah menarik perhatian semua negara di seluruh dunia dan menjadi ide dan ukuran pendidikan untuk mengeksplorasi penanaman bakat di abad ke- 21.<sup>17</sup> STEAM adalah pendekatan pembelajaran yang berkembang tentang bagaimana mata pelajaran akademis tradisional yaitu IPA, teknologi, teknik, seni dan matematika dapat disusun ke bagian kerangka kerja yang digunakan untuk merencanakan kurikulum integratif.

Sebuah proyek harus memberi peserta didik kesempatan untuk membangun *life skills* seperti kolaborasi, komunikasi, pemikiran kritis, dan penggunaan teknologi, yang akan membantu mereka dengan baik di tempat kerja dan kehidupan. Siswa menemukan pekerjaan proyek lebih bermakna jika mereka melakukan penyelidikan nyata. Sebagian besar proyek termasuk membaca, menulis, dan matematika secara alami. Banyak pertanyaan yang berbasis sains atau berasal dari masalah sosial saat ini. Pengalaman otentik dengan proyek mempengaruhi persepsi siswa tentang keterampilan STEAM mereka sendiri.<sup>18</sup> Siswa yang tidak mudah terlibat dengan pengajaran mata pelajaran tradisional yang terpisah seringkali lebih terlibat dalam STEAM.<sup>19</sup> Konsep STEAM ditempa dengan niat baik untuk meningkatkan kesadaran akan berbagai pengetahuan dan keterampilan berbasis seni dan desain. digunakan oleh siswa untuk merancang, merencanakan, dan menerapkan teknologi baru dengan demikian kreativitas menjadi semakin melekat pada STEAM dengan perhatian yang cermat untuk menekankan pendidikan seni, yang telah berkurang.<sup>20</sup>

---

<sup>17</sup> X Zheng, "Research on 3D printing course design and teaching practice based on STEAM", China Information Technology Education 8 (2016): 82-86

<sup>18</sup> Beier, M.E., Kim, M.H., Saterbak, A., Leautaud, V., Bishnoi, S., & Gilberto, J.M, "The effect of authentic project-based learning on attitudes and career aspirations in STEM", Journal of Research in Science Teaching: 56(1), (2019): 323-327.

<sup>19</sup> V.A Segarra dkk, "STEAM: using the arts to train well-rounded and creative scientists", Journal of Microbiology & Biology Education 19, no.1(2019): 3.

<sup>20</sup> J Katz-Buonincontro, "Gathering STE(A)M: Policy, curricular, and programmatic developments in arts-based science, technology, engineering, and mathematics education Introduction to the special issue of Arts Education Policy Review: STEAM Focus", Arts Education Policy Review 119, no.2 (2018): 73-76.

STEAM mendorong siswa untuk membangun pengetahuan tentang dunia di sekitar mereka dengan mengamati, menyelidiki, dan mengajukan pertanyaan, selain itu Manfaat pendidikan STEAM antara lain untuk mendorong pemikiran mandiri. Misalnya guru menjelaskan pelajaran dasar, siswa beroperasi sebagian besar sendiri atau berkolaborasi dalam kelompok kecil untuk proyek mereka.<sup>21</sup> Penambahan 'seni' (mengarah ke akronim STEAM), akan memberi anak-anak kesempatan untuk menggambarkan konsep STEM dengan cara yang kreatif dan imajinatif.<sup>22</sup> Pendidikan STEAM bertujuan untuk meningkatkan kemandirian, kepercayaan diri, dan minat peserta didik pada sains, memfasilitasi pemahaman yang terintegrasi tentang sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika, dan memelihara bakat kreatif dan konvergen yang diperlukan.

Melalui pembelajaran berbasis STEAM siswa dapat memiliki kebebasan berpikir, mengekspresikan ide-ide secara lebih luas, serta dapat melakukan, menentukan sendiri pembelajaran mereka, dan dapat bekerja secara kolaboratif. Pembelajaran STEAM secara positif mempengaruhi pemahaman konseptual peserta didik dan mengurangi atau menggeser jumlah kesalahpahaman.<sup>23</sup> Pendekatan STEAM untuk kegiatan belajar-mengajar memiliki banyak keuntungan dalam hal keterlibatan siswa dan guru yang bermakna dalam kegiatan, koneksi kehidupan nyata matematika, sains, teknologi, dan teknik melalui seni dan desain, pengalaman otentik belajar-mengajar di konteks, dan pembelajaran berkelanjutan melalui eksperimen terhadap ide dan hal baru.<sup>24</sup> STEAM memberikan pendekatan untuk mencapai STEAM dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip setiap disiplin dengan seni sebagai pembelajaran interdisipliner ke area kritis matematika, sains, dan seni

---

<sup>21</sup> Malele, V., & Ramaboka, M.E, “*The Design Thinking Approach to students STEAM projects*”, *Procedia CIRP* 91, no.1 (2022): 230-236.

<sup>22</sup> S Wahyuningsih dkk, “*STEAM learning in ece a literature review*”, *International Journal of Pedagogy and Teacher Education (IJPTE)* 4, no.1 (2020): 33.

<sup>23</sup> G Ozkan & Umdü, “*Investigating the effectiveness of STEAM education on students’ conceptual understanding of force and energy topics*”. *Research in Science and Technological Education* 39, no.4 (2021)

<sup>24</sup> S Belbase, “*STEAM education initiatives in Nepal*”, *The STEAM Journal* 4, no.1 (2019)

secara bersama-sama melalui teknologi baru dan pemikiran desain dengan proses investigasi.<sup>25</sup>

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas,<sup>26</sup> di peroleh informasi bahwa pembelajaran Tahun 2022/2023 dilakukan dengan pembelajaran tatap muka. Hasil wawancara dengan Haniatul laela,<sup>27</sup> selaku wali kelas sekaligus pengampu pembelajaran tematik kelas VA menyatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka setelah lama dilakukan secara daring terasa banyak hambatan sehingga pembelajaran dirasa kurang optimal. Memasuki semester gasal tahun pelajaran 2022/2023 guru dapat menerapkan berbagai macam model pembelajaran untuk menunjang *life skills* siswa. Mengingat terlalu lama daring, membuat siswa menjadi individu yang kurang dalam berkomunikasi dan berkolaborasi dengan individu lain. Perhatian terhadap lingkungan juga sangat kurang.

Di sisi lain menurut Yuli Rohayati,<sup>28</sup> kemajuan zaman menuntut siswa tidak gagap teknologi agar mampu bersaing di masa depan. Adanya pandemi ternyata mejadi batu loncatan supaya siswa melek teknologi. Untuk itu, di era *new normal* ini pembelajaran berbasis teknologi tetap harus diterapkan dan dikembangkan melalui berbagai macam model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dengan begitu siswa merasa tertantang untuk mengembangkan kecakapannya. Pembelajaran menjadi aktif serta tidak membosankan dan pada akhirnya guru hanya sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar.

Wawancara dengan Shobirin,<sup>29</sup> adanya berbagai masukan dari dewan guru madrasah bertekad untuk bisa menerapkan pembelajaran yang bisa

---

<sup>25</sup> Stroud & Baines, "*Inquiry, investigative processes, art, and writing in STEAM In M.S. Khine & S. Areepattamannil (Eds.)*", STEAM education: Theory and practice (pp. 1-18). Springer, (2019).

<sup>26</sup> Observasi pendahuluan di MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 14 November 2022.

<sup>27</sup> Wawancara dengan Haniatul Laela, Guru kelas VA MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 14 November 2022.

<sup>28</sup> Wawancara dengan Yuli Rohayati, Guru kelas VA MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 14 November 2022.

<sup>29</sup> Wawancara dengan Shobirin, Kepala MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 14 November 2022.

mengembangkan kecakapan hidup siswa. Untuk itu madrasah mencoba merumuskan pendekatan yang tepat digunakan di abad 21 ini. Dan STEAM lah yang dirasa cocok dan dapat memenuhi ke empat aspek dalam kecakapan hidup siswa MI Modern Satu Atap Al Azhary. Untuk itulah sejak tahun pelajaran 2021/2022 madrasah mencantumkan STEAM berbasis *life skills* dalam visi dan misi madrasah yang uraikan melalui KTSP sebagai langkah awal penerapan STEAM. Dengan menggunakan pendekatan STEAM, Shobirin mengakui tidak hanya guru siswapun mampu mengembangkan diri untuk bisa berfikir kritis dalam memecahkan masalah, mampu menyesuaikan diri dengan orang lain, mampu mengemukakan pendapat dan mampu berkreasi dan berinovasi. Sehingga *outputnya* akan menghasilkan lulusan yang berkarakter dan unggul dalam berbagai bidang.

Diperkuat oleh Daffa Agthia Hastiningrum,<sup>30</sup> berbagai prestasi diraih oleh siswa maupun guru dalam berbagai ajang perlombaan baik akademik maupun non akademik khususnya yang berkaitan dengan teknologi dan keterampilan dari tingkat kecamatan, kabupaten, provinsi maupun nasional. Bahkan alumni MI Modern Satu Atap Al Azhary mampu bersaing dengan siswa lain pada jenjang pendidikan selanjutnya. Dilihat dari nilai ujian madrasah, dalam 5 tahun terakhir rata-rata nilai ujian mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan SBdP yang merupakan mata pelajaran yang diajarkan dalam pembelajaran tematik, selalu di atas kriteria ketuntasan minimal, dan setiap tahunnya ada siswa yang memperoleh nilai ujian 100. Dari kelebihan itulah yang membuat daya tarik tersendiri sehingga orang tua berbondong-bondong ingin menyekolahkan anaknya di MI Modern Satu Atap AL Azhary. Siswa tidak hanya berasal dari Kecamatan Ajibarang, melainkan dari Kecamatan Pekuncen, Kecamatan Wangon, Kecamatan Gumelar, dan Kecamatan Cilongok.

Selain dari hasil wawancara, berdasarkan hasil pengamatan MI Modern Satu Atap Al Azhary memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung

---

<sup>30</sup> Wawancara dengan Daffa Agthia Hastiningrum, Guru kelas IIA sekaligus Kordinator Bidang Kurikulum, Pendidikan, dan Prestasi MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 14 November 2022.

pelaksanaan pembelajaran berbasis STEAM. Diantaranya madrasah tersebut memiliki laboratorium komputer tersendiri. Di kelas tersedia LCD dan proyektor yang bisa digunakan oleh guru dan siswa kapanpun mereka kehendaki. Absensi online melalui aplikasi sudah tidak lagi dilakukan secara manual.<sup>31</sup> Dari hasil dokumentasi madrasah, juga terlihat bahwa MI Modern Satu Atap Al Azhary cukup sering melaksanakan kegiatan *in house training* dengan mengundang pakar untuk membekali tenaga pendidik agar mampu menerapkan STEAM berbasis *life skills* kepada siswa. Guru juga melakukan berbagai inovasi dalam pembelajaran diantaranya melakukan KBM tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga melakukan KBM di luar kelas (*outdoor*) dan memperbanyak melakukan percobaan.<sup>32</sup>

Dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) yang diimplementasikan di MI Modern Satu Atap Al Azhary. Penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) Berbasis *Life Skills* dalam Pembelajaran Tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas”.

## **B. Batasan dan Rumusan Masalah**

Dengan berbagai pertimbangan maka dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini fokus terhadap:

1. Implementasi Pendekatan STEAM (*Science, Technologi, Engineering, Art, And Mathematics*) berbasis *life skills* dalam pembelajaran tematik.
2. Pembelajaran tematik tema 9 kelas VA dan VB di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas tahun pelajaran 2022/2023.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana implementasi pendekatan STEAM (*science,*

---

<sup>31</sup> Observasi di MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 14 November 2022

<sup>32</sup> Dokumentasi MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 14 November 2022

*technology, engineering, art, and mathematics*) berbasis *life skills* dalam pembelajaran tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas?

### C. Tujuan Penelitian:

Berdasarkan pada rumusan masalah yang sudah disebutkan diatas, tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk menganalisa implementasi pendekatan STEAM (*science, technology, engineering, art, and mathematics*) berbasis *life skills* dalam pembelajaran tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas.

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat untuk kepentingan teoritis dan praktis.

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat dalam mengembangkan pendekatan STEAM berbasis *life skills* dalam pembelajaran di madrasah ibtidaiyah.

#### 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat praktis antara lain:

##### a. Bagi kepala sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi untuk merencanakan kebijakan tentang strategi maupun program pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai acuan pembinaan guru dalam menerapkan STEAM berbasis *life skills*.

##### b. Bagi guru

Penelitian ini mampu memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam mengembangkan STEAM serta dapat memotivasi guru agar lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran agar siswa menguasai *life skills* di abad 21 sebagai bekal masa depan.

c. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan belajar yang mampu meningkatkan kecakapan hidup siswa madrasah ibtidaiyah mencakup keterampilan berfikir kreatif (*creative thinking*), keterampilan berfikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), keterampilan komunikasi (*communication*), keterampilan berkolaborasi (*collaboration*).

d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan informasi bagi peneliti berikutnya yang akan melakukan penelitian dan pengembangan pendekatan STEAM berbasis *life skills* pada pembelajaran tematik di madrasah ibtidaiyah.

## **E. Sistematika Penulisan**

Secara keseluruhan pembahasan tesis ini terbagi dalam tiga bagian, yaitu: bagian awal, bagian isi, dan bagian penutup. Pada bagian awal memuat halaman judul, halaman pengesahan, persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran dan daftar tabel. Pada bagian isi tersusun dari lima bab yang meliputi:

Bab pertama, merupakan bab pendahuluan dari tesis ini yang memuat tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

Bab kedua, berisi landasan teori yang didalamnya terdapat kerangka teoritik dan kajian pustaka. Pada bab ini terdapat lima sub bab yang terdiri dari sub bab pertama berisi tentang teori STEAM, sub bab kedua mengkaji tentang kecakapan hidup/ *life skills*, pada sub bab ketiga fokus tentang pembelajaran tematik, sub bab keempat membahas hasil penelitian terdahulu yang relevan serta sub bab kelima memaparkan kerangka berfikir.

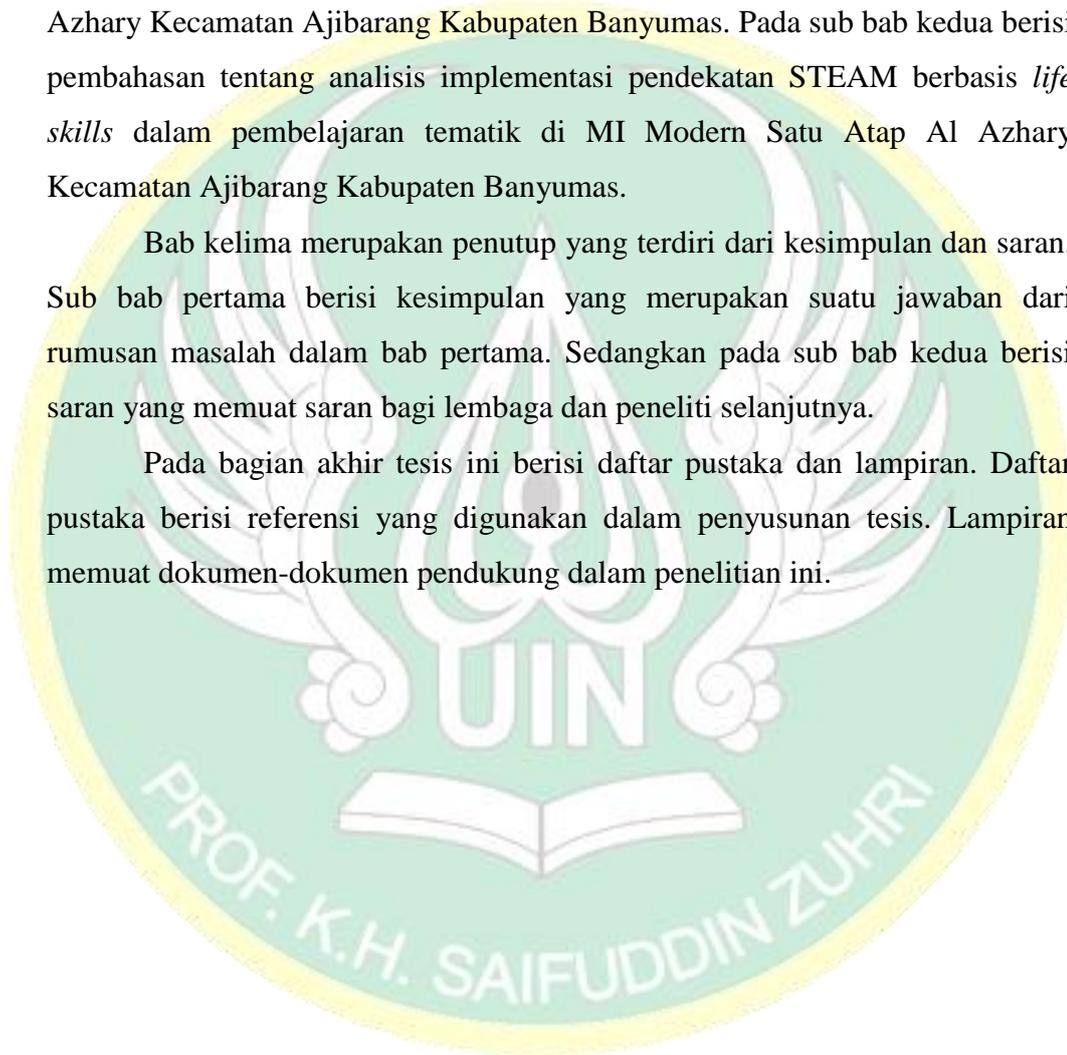
Bab ketiga, berisi metode penelitian meliputi paradigma, jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek

penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pemeriksaan keabsahan data.

Bab keempat, pembahasan dari hasil data-data yang di himpun selama penelitian berlangsung untuk dianalisis lebih lanjut. Pada bab ini terdapat dua sub bab. Sub bab pertama berisi temuan implementasi pendekatan STEAM berbasis *life skills* dalam pembelajaran tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas. Pada sub bab kedua berisi pembahasan tentang analisis implementasi pendekatan STEAM berbasis *life skills* dalam pembelajaran tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas.

Bab kelima merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran. Sub bab pertama berisi kesimpulan yang merupakan suatu jawaban dari rumusan masalah dalam bab pertama. Sedangkan pada sub bab kedua berisi saran yang memuat saran bagi lembaga dan peneliti selanjutnya.

Pada bagian akhir tesis ini berisi daftar pustaka dan lampiran. Daftar pustaka berisi referensi yang digunakan dalam penyusunan tesis. Lampiran memuat dokumen-dokumen pendukung dalam penelitian ini.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts dan Mathematic*)

Istilah STEAM merupakan kepanjangan dari *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*. Seni dianggap sebagai penyeimbang ilmu pengetahuan, bahkan plato pernah menuliskan “*The object of education is to each us love of beauty*”.<sup>33</sup> Objek dari pendidikan adalah untuk mengajarkan kita mencintai keindahan. Pengintegrasian seni dalam STEAM diharapkan mampu membuat pembelajaran lebih bermakna, karena siswa ikut terlibat dalam mewujudkan kompetensi pembelajaran yang harus dicapainya secara nyata dalam bentuk karya.

STEAM berawal dari STEM, istilah STEM dikenalkan oleh NSF (National Science Foundation) Amerika Serikat pada tahun 1990-an sebagai singkatan untuk Science, Technology, Engineering, and Mathematics.<sup>34</sup> Dalam konteks Indonesia STEM merujuk pada empat bidang ilmu pengetahuan meliputi sains, teknologi, teknik, dan matematika. Ke empat pendekatan ini merupakan aspek yang serasi untuk menganalisa permasalahan yang terjadi di dunia nyata dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah karena ke empat aspek dibutuhkan secara bersamaan untuk menyelesaikan masalah tersebut.<sup>35</sup> Tidak cukup hanya dengan menyelesaikan masalah di dalam kelas namun siswa diharapkan mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan lingkungannya. Oleh karena itu perlu adanya sebuah garis penghubung yaitu *Art*. *Art* dianggap dapat memberikan suatu lingkungan dimana siswa merasa benar-benar terdorong untuk terlibat dalam penciptaan masa depan mereka dengan memahami betapa pentingnya

---

<sup>33</sup> Tritiyatma et.al, *Ketrampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Project dalam Pembelajaran Kimia* (Jakarta: 2017), 17.

<sup>34</sup> M Sanders, *STEM Education* (The Technology Teacher: 2009), 26.

<sup>35</sup> Tarlakson, *Innovate: A Blueprint for Science, Technology, Engineering, and Mathematics in California Publik Education* (California: State Superintendent of Public Instruction, 2014), 45.

kehadiran mereka.<sup>36</sup> Selain itu, art atau seni, pada pelaksanaan pembuatan proyek aspek seni sangat diperlukan untuk menciptakan produk yang lebih baik.<sup>37</sup>

Teori yang digunakan dalam pembelajaran STEAM adalah teori konstruktivisme yang menekankan kepada pembelajaran berpusat kepada siswa, guru berperan hanya sebagai fasilitator. Siswa membangun pengetahuan melalui pengembangan kerangka kognitif dengan berusaha untuk memahami sesuatu dari pengalaman.<sup>38</sup> Sejalan dengan Firmansyah,<sup>39</sup> konstruktivisme adalah pandangan bagaimana manusia membuat makna dalam kaitannya dengan interaksi antara pengalaman dan ide-ide. Konstruktivisme cenderung pada pembentukan pribadi untuk memperoleh informasi yang dipengaruhi oleh aktivitas atau interaksi sosial.

Adapun ciri-ciri pembelajaran bersifat konstruktivisme adalah sebagai berikut: <sup>40</sup> (1) pengetahuan di bangun oleh siswa sendiri, baik secara personal maupun secara sosial; (2) pengetahuan tidak berpindah dari guru ke siswa terkecuali dengan keaktifan siswa sendiri di dalam kelas; (3) siswa aktif mengkonstruksi pemahaman mereka secara terus menerus sehingga terjadi perubahan pemahaman konsep menuju konsep yang lebih rinci, lengkap dan sesuai dengan konsep ilmiah; (4) pendidik berperan dalam membantu menyediakan sarana dan situasi pembelajaran agar siswa mampu mengkonstruksi pemahaman mereka, dalam hal ini pendidik berperan sebagai fasilitator.

John Dewey dalam Sujana,<sup>41</sup> menyatakan bahwa model pendidikan yang diarahkan pada proyek yang memperjuangkan prinsip-prinsip

<sup>36</sup> Tritiyatma, *Keterampilan Abad 21 dan STEAM*, 18.

<sup>37</sup> A Pujiati, "Penerapan Pendekatan STEAM pada Materi Struktur Atom terhadap Pemahaman Konsep Kimia", *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 1, no.1, (2020): 258–261.

<sup>38</sup> Gross & Gross, "Transformation: Constructivism Design Thinking, and Elementary STEAM", *Art Education* 69, no.6 (2016):36.

<sup>39</sup> Firmansyah, "Kompetensi Literasi Multimodal Mahasiswa: Studi Pustaka terhadap Teks Multimodal Bermuatan Kearifan Lokal Serta Implementasinya dalam Pembelajaran", (2018)

<sup>40</sup> Saputro & Pakpahan, "Mengukur Keefektifan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran", *JOEAI: Journal of Education and Instruction* 4, no.1 (2021): 24-39.

<sup>41</sup> Sujana & Sopandi, "Model-model pembelajaran Inovatif; Teori dan Implementasi", Rajawali Printing (2020).

konstruktivistik dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang akan menggantikan pendekatan pembelajaran yang lebih pasif, yaitu menggunakan model pembelajaran PjBL. Diperkuat oleh Yakman,<sup>42</sup> menyatakan bahwa pembelajaran berbasis konstruktivisme memuat beberapa kegiatan, praktik, berbasis masalah atau proyek, pembelajaran inkuiri, autentik, dan kontekstual. Sejalan dengan Henriksen,<sup>43</sup> mengungkapkan bahwa STEAM merefleksikan pendidikan yang lebih kreatif, autentik, real world, dan berdasarkan proyek atau masalah. Pendidikan STEAM juga mendukung mereka untuk memiliki kepedulian yang lebih terhadap masyarakat sekitar, dan hal-hal berbeda yang ada pada disiplin lain serta perspektif dan budaya. Sehingga mereka dapat berkomunikasi dan bekerja dengan satu dengan yang lainnya dengan tetap melestarikan identitas mereka.

Untuk menjadi familiar maka di Abad 21 ini, pendekatan STEM dikembangkan menjadi STEAM. STEAM dapat diterima oleh berbagai jenis dan tingkat lingkungan belajar. Sehingga STEAM secara akurat dapat menjadi proxy dari budaya sekitarnya dan dikembangkan untuk menjadi toleran terhadap semua jenis keanekaragaman. Dengan demikian semua peserta didik dapat belajar tentang budaya di sekitarnya, dan budaya sekitarnya dapat menjadi media pembelajaran untuk mereka. Sebagai kesimpulan, pendidikan STEAM membutuhkan sebuah konteks sebagai media untuk menumbuhkan pengintegrasian sains, teknologi, teknik, seni, dan disiplin matematika serta memberikan berbagai macam perlakuan dalam pengembangannya.<sup>44</sup>

### 1. Komponen-komponen STEAM

Adapun komponen-komponen STEAM sebagai berikut:<sup>45</sup>

---

<sup>42</sup> Yakman et.al, "Exploring the Exemplary STEAM Education in the U.S as a Practical Educational Frame Work for Korea", Korea Assoc. Sc. Edu 32, no.6 (2012), 9.

<sup>43</sup> Henriksen & R Mehta, *Design Thinking Gives STEAM to Teaching: a Framework That Breaks Disciplinary Boundaries* (STEAM Education, 2019), 4.

<sup>44</sup> Hasanah, "Pengembangan modul bioteknologi berbasis STEAM (science, technology, engineering, arts, and matematics) dilengkapi animasi flash untuk pembelajaran biologi di SMA/MA", Tesis (Jember: Universitas Jember, 2019), 15.

<sup>45</sup> A Tabi, "Implementation of steam method ( science , technology , engineering , arts and mathematics ) for early childhood developing in kindergarten mutiara paradise pekalongan", *Early childhood research journal* 2, no.1, (2019): 36-49

- a. *Science* (Sains), proses berpikir sistematis yang diturunkan ilmu pengetahuan berdasarkan teori, hukum, dan fakta yang ada dengan tujuan untuk mencari solusi dari masalah yang ada.
- b. *Technology* (Teknologi), kemajuan teknologi semakin memudahkan dalam proses pembelajaran, sehingga lebih cepat dalam proses transfer ilmu yang sebelumnya sulit dilakukan.
- c. *Engineering* (Teknik), dapat dijelaskan sebagai teknik yang digunakan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Proses rekayasa adalah pola pikir kreatif dalam mengembangkan metode baru dalam menyelesaikan masalah yang ada.
- d. *Art* (Seni) Seni adalah ukuran estetika atau nilai keindahan. Kemampuan seni pada siswa meliputi mengenal dan menunjukkan berbagai karya dan aktivitas seni. Seperti menggambar, melukis, mendesain sebuah hasil karya, bercerita, eksplorasi dengan benda yang dapat digunakan untuk menghasilkan karya seni dan lain sebagainya.
- e. *Mathematic* (Matematika) Matematika adalah proses berfikir yang berkaitan dengan logika dasar tentang bagaimana segala sesuatu yang ada di dunia ini dapat diukur, dievaluasi dan membantu setiap orang dalam menyelesaikan masalah sehari-hari.

## 2. Langkah-langkah STEAM

Ada 6 langkah untuk merencanakan pelajaran dan memfasilitasi proses pembelajaran pada kelas STEAM: <sup>46</sup>

- a. *Focus*, pada langkah ini, kita memilih sebuah pertanyaan penting (*essential*) untuk dijawab atau masalah untuk dicarikan solusinya.
- b. *Detail*, mencari elemen yang dominan memiliki keterkaitan pada masalah atau pertanyaan.
- c. *Discovery*, siswa melakukan penelitian solusi yang ada saat ini serta apa yang masih belum terlaksana/tidak berfungsi berdasarkan pada solusi yang sudah ada.

---

<sup>46</sup> Fathur Rachim, *How To STEAM Your Class*, (Indonesia: Agtifindo, 2019), 56-57.

- d. *Application*, setelah siswa terlibat dalam perumusan dan menjawab masalah atau pertanyaan dan menganalisis solusi mereka sendiri untuk mengatasi masalah tersebut.
- e. *Presentation*, setelah siswa membuat solusi termasuk alternatifnya, langkah selanjutnya adalah membagikannya baik secara individu maupun kelompok.
- f. *Link*, siswa memiliki kesempatan untuk merefleksikan umpan balik yang telah dibagikan untuk melihat proses dan keterampilan mereka sendiri. Berdasarkan refleksi itu, peserta didik dapat merevisi pekerjaan mereka sesuai kebutuhan dan menghasilkan solusi yang lebih baik.

Menurut Muniroh Munawar dkk, pembelajaran STEAM dapat dilakukan melalui beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut:<sup>47</sup>

- a. *Eksplorasi*, memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi alat dan bahan main dengan berbagai indera, sehingga mendorong rasa ingin tahu anak, dan mendorong anak untuk bertanya. Untuk mendukung eksplorasi yang akan dilakukan anak, guru sebagai fasilitator melakukan invitasi. Invitasi merupakan penataan benda-benda yang dipilih dan di tata (dipajang) di kelas yang mengundang anak untuk menggunakannya dalam pembelajaran.
- b. *Extend*, guru mengajak anak untuk melakukan investigasi dan tantangan. Tantangan yang terbuka agar anak memecahkan masalah dengan material yang ada. Anak bisa ditantang secara individu dan juga kelompok. Bidang-bidang STEAM dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan anak tentang lingkungan atau dunia sekitarnya.
- c. *Engage*, guru mengajak anak untuk terlibat dalam pengalaman belajar, mengaitkan minat anak dengan kompetensi dasar yang akan dicapai, sehingga tampak anak-anak konsentrasi, tekun, energik dan kreatif dalam kegiatan main.

---

<sup>47</sup> Muniroh Munawar dkk, "Implementation of STEAM (Science Technology Engineering Art Mathematics) Based Early Childhood Education Learning In Semarang City", CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) 2, no. 5 (2019): 282–83.

- d. *Evaluate*, dalam kegiatan penutup, guru menyediakan waktu untuk refleksi, baik refleksi untuk anak maupun untuk guru. Guru juga berbagi pengalaman dengan guru lain, dan hasil observasi digunakan untuk perencanaan selanjutnya.

Adapun langkah-langkah pembelajaran STEAM yaitu *Ask, Imagine, Try, Try Again* yang dikemukakan oleh Perdue dkk, diantaranya sebagai berikut:<sup>48</sup>

- a. *Ask* (Menanya), Pada tahap ini anak mengamati terhadap berbagai fenomena yang terdapat dalam lingkungan kehidupan mereka dalam sehari-hari, lalu guru menjelaskan dan anak diberi kesempatan untuk bertanya dan mengemukakan pendapat mengenai materi yang sedang dibahas. Kemudian guru membagikan LKPD mengenai tema yang dibahas kepada anak, kemudian anak mengamati penjelasan guru saat memberikan petunjuk mengenai penggunaan LKPD tersebut.
- b. *Imagine* (Membayangkan), Pada tahap membayangkan guru menunjukkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat suatu karya, setelah itu menunjukkan bagaimana cara pembuatan karya tersebut. Kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya saat guru memperlihatkan cara membuat dan bermain media, anak diberi kesempatan membayangkan bagaimana karya tersebut dapat digunakan.
- c. *Try* (Mencoba), Pada kegiatan mencoba anak dibagi menjadi beberapa kelompok, setelah itu guru memberikan alat dan bahan media kepada anak untuk membuat karya. Kemudian anak membuat karya sesuai kreativitas anak. Setelah itu anak mencoba bermain menggunakan karya yang telah dibuat.
- d. *Try Again* (Mencoba lagi), Pada kegiatan ini anak mengulangi kembali permainan yang telah dilakukan. Kemudian anak melakukan kegiatan yang ber unsur matematika seperti mengklasifikasi benda,

---

<sup>48</sup> Yuniar Fauziaturromah dkk, “Pengembangan Rencana Pembelajaran Model Pembelajaran STEM Untuk Kelompok B Sub Tema Benda-Benda Alam”, Jurnal Paud Agapedia 5, no. 2 (2021): 180–81.

memilih benda sesuai ukuran dan lain sebagainya menggunakan alat yang digunakan selama permainan. Setelah kegiatan, anak melakukan Tanya jawab terkait kegiatan dan guru memberi penguatan kepada anak mengenai tema yang dibahas.

## **B. Life Skills (Kecakapan Hidup)**

Kecakapan (*Skills*) menurut Tim Broad-Based Education Depdiknas, diartikan sebagai kecakapan yang dimiliki seseorang untuk mau dan berani menghadapi problema kehidupan secara wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga akhirnya mampu mengatasinya. Indonesia harus siap menghadapi berbagai tantangan sekaligus peluang era Society 5.0 yang penuh dengan perkembangan teknologi canggih agar tetap dapat menggapai cita-cita dan tujuan bangsa, yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan dan kebudayaan dapat diibaratkan sebagai suatu roda yang saling terhubung satu sama lainnya. Pendidikan sebagai sarana untuk mempersiapkan aspek intelektual anak bangsa, sedangkan kebudayaan sebagai sarana memperkuat aspek “*soft skill*” sehingga terbentuk manusiamanusia unggul yang siap menghadapi kehidupan masyarakat era Society 5.0. Penguatan pendidikan dalam rangka pembentukan intelektual bangsa merupakan kewajiban dan tugas mulia lembaga-lembaga pendidikan formal maupun pendidikan non formal.

Menurut Bernie Triling & Charles Fadel dalam bukunya *21<sup>st</sup> Century Skills: Learning for Life in Our Times*, skills terdiri dari 12 macam namun dikelompokkan menjadi 3 kelompok skill utama yaitu *learning skills*, *literacy skills and Life skills*.<sup>49</sup> Selaras dengan kecakapan abad 21 yang disosialisasikan Kemendikbud sebagaimana tercantum dalam buku panduan implementasi pembelajaran kecakapan abad 21 adalah seperti berikut ini:<sup>50</sup>

### 1. *Creative thinking* (berpikir kreatif)

<sup>49</sup> Bernie Triling & Charles Fadel, *21<sup>st</sup> Century Skills: Learning for Life in Our Time* (U.S: United States of America). E-Book (diakses 14 Desember 2022).

<sup>50</sup> Kemendikbud, *Implementasi kecakapan abad 21 Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah*, (diakses 14 Desember 2022).

*Guilford* mengemukakan bahwa kreatifitas adalah cara-cara berpikir yang divergen, berpikir yang produktif, berdaya cipta berpikir heuristik dan berpikir lateral. Beberapa kompetensi terkait kreatifitas yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran sebagai berikut: (1) memiliki kemampuan dalam mengembangkan, melaksanakan, dan menyampaikan gagasan-gagasan baru secara lisan atau tulisan; (2) bersikap terbuka dan responsif terhadap perspektif baru dan berbeda; (3) mampu mengemukakan ide-ide kreatif secara konseptual dan praktikal; (4) menggunakan konsep-konsep atau pengetahuannya dalam situasi baru dan berbeda, baik dalam mata pelajaran terkait, antar mata pelajaran, maupun dalam persoalan kontekstual; (5) menggunakan kegagalan sebagai wahana pembelajaran; (6) memiliki kemampuan dalam menciptakan kebaruan berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki; (7) mampu beradaptasi dalam situasi baru dan memberikan kontribusi positif terhadap lingkungan.

## 2. *Critical Thinking and Problem solving Skill* (Kecakapan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah)

Berpikir kritis bersifat mandiri, berdisiplin diri, dimonitor diri, memperbaiki proses berpikir sendiri. Hal itu dipandang sebagai aset penting terstandar dari cara kerja dan cara berpikir dalam praktek. Hal itu memerlukan komunikasi efektif dan pemecahan masalah dan juga komitmen untuk mengatasi sikap egosentris dan sosiosentris bawaan. Berpikir kritis menurut Beyer adalah: (1) menentukan kredibilitas suatu sumber; (2) membedakan antara yang relevan dari yang tidak relevan; (3) membedakan fakta dan penilaian subyektif; (4) mengidentifikasi dan mengevaluasi asumsi; (5) mengidentifikasi bias yang ada; (6) mengidentifikasi sudut pandang; (7) mengevaluasi bukti untuk mendukung pengakuan.

## 3. *Communication Skills* (Kecakapan Berkomunikasi)

Komunikasi merupakan proses transmisi informasi, gagasan, emosi, serta keterampilan dengan menggunakan simbol-simbol, kata-kata, gambar, grafis, dan angka. Raymond Ross mengatakan bahwa komunikasi adalah proses menyortir, memilih, dan pengiriman simbol- simbol sedemikian rupa

agar membantu pendengar membangkitkan respons/ makna dari pemikiran yang serupa dengan yang dimaksudkan oleh komunikator. Kecakapan komunikasi dalam proses pembelajaran antara lain sebagai berikut, memahami, mengelola, dan menciptakan komunikasi yang efektif dalam berbagai bentuk dan isi secara lisan, tulisan, dan multimedia (ICT Literacy).<sup>51</sup>

Kompetensi kecakapan berkomunikasi diantaranya seperti berikut ini: (1) menggunakan kemampuan untuk mengutarakan ide-idenya, baik itu pada saat berdiskusi, di dalam dan di luar kelas, maupun tertuang pada tulisan; (2) menggunakan bahasa lisan yang sesuai konten dan konteks pembicaraan dengan lawan bicara atau yang diajak berkomunikasi; (3) selain itu dalam komunikasi lisan diperlukan juga sikap untuk dapat mendengarkan, dan menghargai pendapat orang lain, selain pengetahuan terkait konten dan konteks pembicaraan; (4) menggunakan alur pikir yang logis, terstruktur sesuai dengan kaidah yang berlaku; (5) dalam abad 21 komunikasi tidak terbatas hanya pada satu bahasa, tetapi kemungkinan multi-bahasa.

#### 4. *Collaboration* (Kolaborasi)

Kecakapan kolaborasi dalam proses pembelajaran merupakan suatu bentuk kerjasama dengan satu sama lain saling membantu dan melengkapi untuk melakukan tugas-tugas tertentu agar diperoleh suatu tujuan yang telah ditentukan. Kompetensi terkait dengan kecakapan kolaborasi dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut: (1) memiliki kemampuan dalam kerjasama berkelompok; (2) beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggungjawab, bekerja secara produktif dengan yang lain; (3) memiliki empati dan menghormati perspektif berbeda; (4) mampu berkompromi dengan anggota yang lain dalam kelompok demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

---

3. <sup>51</sup> Sumarno, *Pembelajaran Kompetensi Abad 21 Menghadapi Era Society 5.0*, semdikjar,

## C. Pembelajaran Tematik

### 1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi terbaru "tematik" diartikan sebagai "berkenaan dengan tema" ; dan "tema" sendiri berarti pokok pikiran; dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dsb)".<sup>52</sup> Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran dengan menggunakan tema tertentu.<sup>53</sup> Sedangkan menurut Poerwadarminta pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.<sup>54</sup>

Penerapan pembelajaran tematik dapat memberikan keterhubungan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar siswa. Penyajian materi yang tidak didasarkan pada saling keterkaitan antarkonsep akan mengakibatkan pemahaman yang sukar, parsial, dan tidak mendasar. Penerapan pembelajaran tematik dapat membantu peserta didik dalam membangun kebermaknaan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang baru dan lebih kuat. Hubungan antarsatu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya bagi peserta didik merupakan hal yang penting dalam belajar, sehingga apa yang dipelajari oleh siswa akan lebih bermakna, lebih mudah diingat dan lebih mudah dipahami, diolah serta digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupannya.<sup>55</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan penggabungan ataupun perpaduan dari beberapa mata pelajaran dalam

---

<sup>52</sup> Tim Penyusun Pusat Bahasa Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 4 ed. (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), 1429.

<sup>53</sup> Abdul Kadir dan Asrohah Hanun, *Pembelajaran tematik* (Jakarta: Rajawali Press, 2014), 4.

<sup>54</sup> Lubis, *Pembelajaran Tematik di SD/MI; Pengembangan Kurikulum*, 2013, 5.

<sup>55</sup> Akrim Akrim, Nurzannah Nurzannah, dan Nurman Ginting, "Pengembangan Program Pembelajaran Tematik Terpadu Bagi Guru-Guru SD Muhammadiyah Di Kota Medan," *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2018): 103.

lingkup di Madrasah Ibtidaiyah/ Sekolah Dasar meliputi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Bahasa Indonesia (BI), Seni Budaya dan Prakarya (SBDP). Perpaduan mata pelajaran tersebut disebut sebagai pembelajaran tematik.

## 2. Tujuan Pembelajaran Tematik

BPSDMPK dan PMP Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan bahwa tujuan pembelajaran tematik sebagai berikut:<sup>56</sup>

- a. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- b. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- c. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- e. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- f. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang
- g. disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- h. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan.
- i. Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuhkembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

## 3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk dikembangkan pada proses pembelajaran. Menurut

---

<sup>56</sup> Wahidmurni, *Metodologi Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/ Madrasah* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2017), 36.

Prastowo ada 18 macam karakteristik yang perlu diketahui dan diimplementasikan guru, yaitu:<sup>57</sup>

- a. Adanya efisiensi,
- b. Kontekstual,
- c. *Student Centered* (berpusat pada siswa),
- d. Memberikan pengalaman langsung,
- e. Pemisahan mata pelajaran yang kabur,
- f. Holistik,
- g. Fleksibel,
- h. Hasil pembelajaran berkembang sesuai minat dan kebutuhan siswa,
- i. Kegiatan belajarnya sangat relevan dengan kebutuhan siswa SD/MI,
- j. Kegiatan yang dipilih bertolak dari minat dan kebutuhan siswa,
- k. Kegiatan belajar akan lebih bermakna,
- l. Mengembangkan keterampilan berpikir,
- m. Menyajikan kegiatan belajar pragmatis yang sesuai dengan permasalahan,
- n. Mengembangkan keterampilan sosial siswa,
- o. Aktif,
- p. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar,
- q. Mengembangkan komunikasi siswa,
- r. Lebih menekankan proses ketimbang hasil.

#### 4. Implementasi Pembelajaran Tematik

Implementasi pembelajaran tematik di SD/MI dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut meliputi penyusunan perencanaan, penerapan, dan tahap evaluasi. Tahapan-tahapan tersebut secara singkat diuraikan sebagai berikut.

- a. Perencanaan pembelajaran tematik

Model pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang pengembangannya dimulai dengan menentukan topik tertentu

---

<sup>57</sup> Andi Prastowo, *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/ Madrasah*. (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2018), 100.

sebagai tema atau topik sentral, setelah tema ditetapkan maka selanjutnya tema itu dijadikan dasar untuk menentukan dasar sub-sub tema dari bidang studi lain yang terkait. Penentuan tema dapat dilakukan oleh guru melalui tema konseptual yang cukup umum tetapi produktif. Dapat pula ditetapkan dengan negosiasi antara guru dengan siswa, atau dengan cara diskusi sesama siswa. Tema dapat diambil dari konsep atau pokok bahasan yang ada disekitar lingkungan siswa, karena itu tema dapat dikembangkan berdasarkan minat dan kebutuhan siswa yang bergerak dari lingkungan terdekat siswa dan selanjutnya beranjak ke lingkungan terjauh siswa.<sup>58</sup>

Mengingat perencanaan sangat menentukan keberhasilan suatu pembelajaran tematik, maka perencanaan yang dibuat dalam rangka pelaksanaan pembelajaran tematik harus sebaik mungkin. Oleh karena itu ada beberapa langkah yang perlu dilakukan dalam merancang pembelajaran tematik ini yaitu: (1) Pelajari kompetensi dasar pada kelas dan semester yang sama dari setiap mata pelajaran; (2) Pilihlah tema yang dapat mempersatukan kompetensi-kompetensi untuk setiap kelas dan semester; (3) Buatlah "matriks hubungan kompetensi dasar dengan tema"; (4) Buatlah pemetaan pembelajaran tematik. Pemetaan ini dapat dibuat dalam bentuk matriks atau jaringan topik; (5) Susunlah silabus dan rencana pembelajaran berdasarkan matriks/jaringan topik pembelajaran tematik.

Langkah-langkah perencanaan pembelajaran tematik tidak sepenuhnya dilakukan oleh guru, akan tetapi sebagian sudah dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui penerbitan Permendikbud serta penerbitan buku guru maupun buku siswa. Dalam kajian ini, penulis akan fokus

---

<sup>58</sup> Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)* (Bandung: Alfabeta, 2014), 102.

terhadap perencanaan pembelajaran tematik pada tahapan pengembangan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran.<sup>59</sup>

1) Pengembangan silabus pembelajaran tematik

Silabus merupakan ringkasan tentang program kegiatan pembelajaran satu mata pelajaran atau kelompok mata pelajaran untuk satuan waktu yang lebih lama. Misalnya satu semester. Selanjutnya Salim sebagaimana dikutip oleh Kurniawan mendefinisikan silabus sebagai garis besar, ringkasan, ikhtisar, atau pokok-pokok mata pelajaran. Silabus dikembangkan merujuk pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sebagaimana terdapat dalam Standar Isi.

Adapun fungsi dari silabus ini sebagai pedoman guru untuk melaksanakan PBM selama satu semester, dan menjadi rujukan untuk pengembangan program pembelajaran untuk satuan waktu yang lebih sempit, satu-tiga pertemuan (RPP).

Dari uraian di atas, maka bisa dilihat point-point yang merujuk pada pengertian silabus. Bahwasanya dalam silabus itu:

- a) Program pembelajaran yang berlaku untuk satu mata pelajaran untuk waktu yang agak lama, satu semester.
- b) Di dalamnya terdapat susunan topik yang akan dipelajari.
- c) Ada tujuan umum/ kompetensi dasar yang akan dicapai.
- d) Ada strategi/ metode yang bisa dipakai.
- e) Ada sistem evaluasi yang digunakan.
- f) Gambaran rencana yang sifatnya masih umum dan bersifat saran.
- g) Memiliki fungsi sebagai rujukan untuk pengembangan program pembelajaran yang lebih sempit dan operasional.

Penjelasan di atas, secara tidak langsung menjelaskan komponen-komponen yang ada pada silabus. Penjelasan lebih lanjut tentang komponen silabus bisa dilihat pada penjelasan

---

<sup>59</sup> Kurniawan, 115.

tentang komponen-komponen silabus. Berikut ini beberapa komponen yang ada dalam silabus.

- a) Identitas (nama sekolah, mata pelajaran, kelas, semester, dan waktu
  - b) Kompetensi Inti
  - c) Kompetensi Dasar
  - d) Indikator hasil belajar
  - e) Kegiatan belajar
  - f) Sarana/ sumber
  - g) Penilaian (bentuk/teknik)
- 2) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP adalah detail rencana aktivitas pembelajaran untuk mencapai satu KD tertentu, atau gabungan KD apabila dalam pembelajaran tematik. Waktunya lebih singkat dibandingkan silabus, yaitu satu sampai tiga pertemuan. Dalam RPP inilah kegiatan pembelajaran apa yang akan dilakukan diuraikan. Sehingga RPP akan menjadi pedoman praktis dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dengan demikian, tampak bagaimana pentingnya RPP bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang sistematis. Sebagai pedoman pembelajaran, RPP menghindari terjadinya proses pembelajaran yang acak. Yaitu proses pembelajaran yang tidak terencana. Padahal, untuk mencapai peningkatan SDM melalui pembelajaran akan lebih optimal apabila melalui pembelajaran yang sistematis. Dengan pembelajaran yang sistematis maka kualitas proses dan hasil pembelajaran akan lebih baik.

Kegiatan pengembangan RPP, intinya adalah pengembangan komponen-komponen RPP, dan komponen RPP itu substansinya adalah komponen pembelajaran itu sendiri. Dengan demikian, pengembangan RPP itu adalah pengembangan sistem pembelajaran yang akan dilakukan oleh karena itu, ketika guru

mengembangkan RPP tujuan utamanya adalah untuk kepentingan dirinya sendiri, dalam rangka pelaksanaan tugas profesinya sebagai guru. RPP dibuat bukan sekedar untuk memenuhi kewajiban administratif, karena diminta oleh kepala sekolah atau karena akan disupervisi oleh pengawas. Apabila hal ini terjadi dalam kerja guru ketika membuat RPP, maka RPP yang dibuatnya tidak akan banyak membantu dalam proses pembelajaran dan upaya perbaikan kualitas sumber daya manusia melalui upaya pembelajaran. Dengan kata lain, RPP tidak memiliki makna apapun, kecuali selembar kertas yang telah ditulisi.

Secara umum komponen RPP sama dengan komponen silabus (tujuan materi, metode media dan alat, dan penilaian), hanya saja dalam silabus cakupan setiap komponennya masih umum dan luas, sedangkan dalam RPP uraian setiap komponennya sudah khusus dan terbatas karena sesungguhnya RPP adalah penjabaran lebih lanjut dari silabus.

RPP tematik pada dasarnya sama dengan RPP mata pelajaran. Hanya saja dalam RPP pembelajaran tematik mencantumkan tema dan sejumlah mata pelajaran yang dipadukan, serta penting untuk memperlihatkan keterkaitan komponen dengan tema yang digunakan. Komponen RPP terpadu/tematik setidaknya memiliki komponen di bawah ini:

- a) Identitas (nama sekolah, kelas, tema, alokasi waktu, tema)
- b) Kompetensi dasar (dari mata-mata pelajaran yang akan dipadukan dan sesuai tema)
- c) Indikator hasil belajar (jabaran kemampuan khusus dari KD mata pelajaran yang dipadukan)
- d) Prosedur pembelajaran (menjelaskan pelaksanaan pembelajaran yang meliputi kegiatan awal pembelajaran/pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan akhir/penutup)

- e) Metode, sumber, dan media (yang digunakan dalam pembelajaran)
- f) Penilaian (teknik, soal, dan sistem skoring)

Secara umum komponen RPP sama dengan komponen silabus (tujuan, materi, metode, media dan alat, serta penilaian). Hanya saja dalam silabus cakupan setiap komponennya masih umum dan luas, sedangkan dalam RPP setiap komponennya sudah khusus dan terbatas.<sup>60</sup>

b. Pelaksanaan pembelajaran tematik

Pelaksanaan merupakan suatu kegiatan yang melaksanakan sesuatu yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan. Menurut George R. Terry sebagaimana seperti yang dikutip oleh Rusman bahwa pelaksanaan merupakan usaha menggerakkan anggota-anggota kelompok sedemikian rupa sehingga mereka berkeinginan dan berusaha untuk mencapai sasaran.<sup>61</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran tematik adalah kegiatan untuk melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar yang telah direncanakan sebelumnya agar tercapainya tujuan pembelajaran tematik.

Pada tahap ini merupakan pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar sebagai unsur inti dari aktifitas pembelajaran yang dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan rambu-rambu yang telah disusun dalam perencanaan sebelumnya. Secara prosedural langkah-langkah kegiatan yang ditempuh diterapkan ke dalam tiga langkah sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal/pembukaan (*opening*)

Kegiatan awal pada dasarnya merupakan kegiatan pembuka yang harus ditempuh guru dan siswa pada setiap kali pelaksanaan

<sup>60</sup> Kurniawan, 130.

<sup>61</sup> Rusman, *Managemen Kurikulum* (Jakarta: Rajawali Press, 2009), 125.

pembelajaran. Menurut Ibnu Hajar sebagaimana yang dikutip oleh Abdul Majid menyatakan bahwa guru harus berupaya menciptakan suasana belajar yang kondusif agar para peserta didik bisa memusatkan konsentrasi mereka terhadap kegiatan pembelajaran tematik. Artinya, tahap ini tidak ubahnya sebagai pengondisian awal para peserta didik agar mereka dapat fokus mengikuti proses pembelajaran tematik dengan baik dan benar.

Menurut Sanjaya sebagaimana yang dikutip oleh Abdul Majid yang menyatakan bahwa tujuan dari kegiatan membuka pelajaran adalah pertama, untuk menarik perhatian siswa, yang dapat dilakukan dengan cara seperti menyakinkan siswa bahwa materi atau pengalaman belajar yang akan dilakukan berguna untuk dirinya; melakukan hal-hal yang dianggap aneh bagi siswa; melakukan interaksi yang menyenangkan. Kedua, menumbuhkan motivasi belajar siswa, yang dapat dilakukan dengan cara seperti membangun suasana akrab sehingga siswa merasa dekat, misalnya menyapa dan berkomunikasi secara kekeluargaan; menimbulkan rasa ingin tahu, misalnya mengajak siswa untuk mempelajari suatu kasus yang sedang hangat dibicarakan; mengaitkan materi atau pengalaman belajar yang akan dilakukan dengan kebutuhan siswa, ketiga, memberikan acuan atau rambu-rambu tentang pembelajaran yang dilakukan, yang dapat dilakukan dengan cara seperti mengemukakan tujuan yang akan dicapai serta tugas-tugas yang harus dilakukan dalam hubungannya dengan pencapaian tujuan.<sup>62</sup>

## 2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan dalam sebuah pembelajaran. Menurut Wasilah sebagaimana yang dikutip oleh Abdul Majid bahwa kegiatan inti merupakan kegiatan pokok dalam pembelajaran. Dalam kegiatan inti dilakukan pembahasan terhadap

---

<sup>62</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Bandung: PT. Remaja Rosydakarya, 2014), 129.

tema dan subtema melalui berbagai kegiatan belajar dengan menggunakan multimetode dan media sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Pada waktu penyajian dan pembahasan tema, guru dalam penyajiannya hendaknya lebih berperan sebagai fasilitator. Selain itu guru harus pula mampu berperan sebagai model pembelajaran yang baik bagi siswa artinya guru secara aktif dalam kegiatan belajar berkolaborasi dan berdiskusi dengan siswa dalam mempelajari tema atau subtema yang sedang dipelajari. Peran inilah yang disebutkan Abdul Majid menyimpulkan “sebagai sesuatu aktifitas mengorganisasi dan mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak sehingga terjadi proses belajar”.<sup>63</sup>

### 3) Kegiatan Akhir (penutup)

Kegiatan akhir dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri pelajaran dengan maksud untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari siswa serta keterkaitannya dengan pengalaman sebelumnya, mengetahui tingkat keberhasilan siswa serta keberhasilan guru pelaksanaan proses pembelajaran.

Cara yang dapat dilakukan guru dalam menutup pembelajaran adalah meninjau kembali dan mengadakan evaluasi pada akhir pembelajaran. dalam kegiatan meninjau kembali dapat dilakukan dengan merangkum inti pelajaran atau membuat ringkasan. Menurut Hadisubroto dan Herawati sebagaimana yang dikutip oleh Abdul Majid bahwa dalam kegiatan evaluasi, guru dapat menggunakan mendemonstrasikan keterampilan, mengaplikasikan ide-ide baru pada situasi lain, mengekspresikan pendapat murid sendiri atau mengerjakan tugas soal-soal tertulis.

### c. Evaluasi Pembelajaran Tematik

---

<sup>63</sup> Majid, 140.

Evaluasi adalah proses sistematis pengumpulan, pengolahan dan penyimpulan informasi tentang suatu objek, untuk selanjutnya diberikan pertimbangan nilai atas objek tersebut berdasarkan pada suatu kriteria tertentu. Dengan demikian, substansi komponen evaluasi ada tiga yaitu objek, *judgement*, dan kriteria.

Dalam konteks pembelajaran tematik maka evaluasi adalah proses sistematis pengumpulan, pengolahan dan penyimpulan informasi tentang proses dan hasil pembelajaran terpadu, untuk selanjutnya diberikan pertimbangan nilai atas proses dan hasil pembelajaran tematik tersebut berdasarkan pada suatu kriteria tertentu. Jadi, yang menjadi objek evaluasi dalam pembelajaran tematik secara umum adalah proses dan hasil pembelajaran. Terutama berkaitan dengan proses atau aktivitas dan hasil belajar siswa. Selanjutnya, berdasarkan informasi yang berhasil dikumpulkan berkaitan dengan proses dan hasil belajar siswa tersebut diberikan pertimbangan nilai. Merujuk pada nilai tersebut langkah berikutnya adalah pengambilan keputusan, apakah proses dan hasil siswa tersebut masuk kategori baik atau tidak baik, perlu diberi remedial atau bisa melanjutkan pada materi selanjutnya, lulus atau tidak lulus.

Ada sejumlah aspek yang menjadi perhatian penilaian pembelajaran tematik, artinya hal-hal yang akan dinilai tingkat perubahan hasil belajarnya berupa kemampuan dan kemajuan yang dicapai. Aspek-aspek tersebut meliputi:

- 1) Aspek akademis. Aspek akademis yaitu berkaitan dengan penguasaan isi pelajaran. Artinya tingkat penguasaan materi yang dipelajari siswa selama proses pembelajaran.
- 2) Aspek pemikiran. Yaitu berkaitan dengan kemampuan kognitif dalam berbagai tingkatan. Merujuk pada penjelasan tingkatan kemampuan kognitif Bloom, kemampuan kognitif itu merentang dari kemampuan tingkat rendah hingga kemampuan kognitif tingkat tinggi.

- 3) Aspek keterampilan. Maksudnya yaitu aspek yang berkaitan dengan kemampuan motorik. Atau kemampuan yang bersifat jasmaniah.
- 4) Aspek sikap. Aspek sikap berkaitan dengan kualitas dan perubahan yang berkaitan dengan afeksi siswa.
- 5) Aspek kebiasaan kerja. Ini berkaitan dengan daya tahan, konsistensi, dan pola kerja dalam penyelesaian berbagai tugas belajar.

Selain aspek-aspek di atas, terdapat sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam evaluasi pembelajaran tematik, yaitu:<sup>64</sup>

- 1) Berorientasi tujuan (kompetensi). Mampu mengungkap tingkat penguasaan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Menyeluruh. Mencakup seluruh aspek perilaku: kognitif, afektif, psikomotorik.
- 3) Valid. Harus memberikan informasi yang akurat tentang diri siswa. Untuk mencapai hal ini, perlu menggunakan berbagai teknik evaluasi baik untuk melihat proses maupun hasil belajar siswa.
- 4) Adil dan terbuka. Menggunakan kriteria penilaian yang jelas dan kriteria penilaian tersebut diberlakukan terhadap semua pihak dan terbuka.
- 5) Mendidik. Penilaian dilakukan dalam upaya untuk memberikan penghargaan bagi yang berhasil dan memotivasi bagi yang belum berhasil.
- 6) Berkesinambungan. Terencana dan terus menerus.
- 7) Bermakna, benar-benar menggambarkan perilaku anak. Oleh karena itu perlu menggunakan berbagai bentuk penilaian.

Penilaian dalam pembelajaran tematik yang sesuai dengan aspek-aspek serta prinsip-prinsip tersebut di atas adalah penilaian autentik. Penilaian autentik adalah suatu proses pengumpulan

---

<sup>64</sup> Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*, 200.

pelaporan dan penggunaan informasi tentang hasil belajar siswa dengan menerapkan prinsip-prinsip penilaian, pelaksanaan berkelanjutan, bukti-bukti, akurat, dan konsisten sebagai akuntabilitas publik.

Salah satu jalan mengdongkrak mutu pendidikan nasional kearah yang lebih baik diperlukan keberanian untuk mengambil kebijakan membenahi sistem ujian yang digunakan sebagai alat penilaian. Di dalam pembelajaran tematik lebih menekankan pada penilaian proses dan hasil pembelajaran dengan menetapkan penilaian autentik.<sup>65</sup>

Adapun Jenis-jenis Penilaian Autentik dalam Kurikulum 2013 terdiri atas :

#### 1) Penilaian Proyek

Proyek merupakan salah satu bentuk penilaian autentik yang berupa pemberian tugas kepada siswa secara berkelompok. Kegiatan ini merupakan cara untuk mencapai tujuan akademik sambil mengakomodasikan berbagai perbedaan gaya belajar, minat, serta bakat dari masing-masing siswa.

Tugas proyek akademik yang diberikan adalah tugas yang terkait dengan konteks kehidupan nyata. Produk akhir sebuah proyek sangat mungkin memerlukan penilaian khusus. Penilaian produk sebuah proyek yang dimaksudnya untuk menilai kualitas dan bentuk nilai akhir secara holistik dan analitik. Penilaian meliputi atas kemampuan peserta didik menghasilkan produk, seperti makanan, pakaian, hasil karya seni (gambar, lukisan, patung, dan lain-lain), barang-barang terbuat dari kayu, kertas, kulit, keramik, karet, plastik, dan karya logam. Penilaian analitik merujuk pada semua kriteria yang harus dipenuhi untuk menghasilkan produk tertentu.

#### 2) Penilaian Kinerja

---

<sup>65</sup> Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, 237.

Pengamatan atas kinerja peserta didik perlu dilakukan dalam berbagai konteks untuk menetapkan tingkat pencapaian kemampuan tertentu. Untuk mengamati kinerja peserta didik dapat menggunakan alat instrumen, seperti penilaian sikap, observasi perilaku, pertanyaan langsung.

### 3) Penilaian Portofolio

Portofolio merupakan kumpulan pekerjaan siswa (tugas-tugas) dalam periode waktu tertentu yang dapat memberikan informasi penilaian. Fokus penilaian portofolio adalah kumpulannya peserta didik secara individu atau kelompok pada satu periode pembelajaran.

### 4) Jurnal

Jurnal merupakan penulisan yang dibuat siswa untuk menunjukkan segala sesuatu yang telah dipelajari atau diperoleh dalam proses pembelajaran.

### 5) Penilaian Tertulis

Tes tertulis berbentuk uraian atau esai menuntut peserta didik mampu mengingat, memahami, mengorganisasi, menerapkan, menganalisis, menyintesis, mengevaluasi, dan sebagainya atas materi yang sudah dipelajari. Tes tertulis berbentuk uraian sebisa mungkin bersifat komprehensif, sehingga mampu menggambarkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik.<sup>66</sup>

## D. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang pendidikan sudah banyak dilakukan. Berikut ini akan disajikan telaah terhadap beberapa hasil penelitian terkait STEAM (*Science, Teknologi, Engineering, Art and Mathematics*), kecakapan hidup abad 21, atau penelitian tentang pembelajaran tematik.

---

<sup>66</sup> Majid, 67–68.

Tesis Fikri Kholid Fadlulloh,<sup>67</sup> penelitian dilakukan untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam materi struktur bumi dan mitigasi bencana dengan pembelajaran melalui pendekatan STEAM. Metode penelitian yang digunakan adalah pre eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian ini terdiri dari 32 siswa kelas VII di salah satu MTS di Kabupaten Sumedang. Instrumen dalam penelitian ini adalah 5 soal uraian untuk mengukur literasi digital dan 12 soal uraian untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Sebagai hasil dari penelitian, ditemukan bahwa terdapat peningkatan literasi digital siswa dari *pretest* (dengan nilai rata-rata 80) ke *posttest* (dengan nilai rata-rata 86). Kemudian terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dari *pretest* (dengan rata-rata 55,5) ke *posttest* (dengan nilai rata-rata 75,4). Ditemukan pula jumlah siswa pada setiap kategori N-gain sebagai berikut: N-gain dalam kategori rendah sebanyak 6%, N-gain dalam kategori sedang sebanyak 91% dan N-gain dalam kategori tinggi sebanyak 3%. Untuk rata-rata N-gain yaitu 0,4 dengan kategori sedang. Penelitian Fikri Kholid Fadlulloh memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengkaji pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM, akan tetapi penelitian Fikri Kholid Fadlulloh fokus terhadap subjek siswa MTS pada pembelajaran IPA sedangkan penelitian ini fokus terhadap siswa MI dengan cakupan pembelajaran lebih luas karena tidak terpaku pada satu muatan pelajaran namun terintegrasi terhadap lima pelajaran yang tertuang dalam pembelajaran tematik. Penelitian Fikri Kholid Fadlulloh mengkaji STEAM hanya ke dalam salah satu aspek kecakapan hidup abad 21, sedangkan penelitian ini mengkaitkan STEAM kedalam semua aspek kecakapan hidup abad 21.

Tesis Beatrice Aulia Rahmawati,<sup>68</sup> Penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan

---

<sup>67</sup> Fikri Kholid Fadlulloh, "Pendekatan STEAM Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa MTS" Tesis (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2019)

<sup>68</sup> Beatrice Aulia Rahmawati, "Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis di SD My Little Island Malang", Tesis (Malang: UIN Malang, 2020)

pelaksanaan pembelajaran berbasis STEAM dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis di SD My Little Island Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM di SD My Little Island diterapkan pada subject mata pelajaran yang menggunakan *Cambridge Curriculum* yakni pada mata pelajaran Science, English, dan Mathematics. Pembelajaran berbasis STEAM dilaksanakan dengan baik karena materi yang digunakan tidak semua namun hanya materi pembelajaran tertentu sehingga hasil dari pembelajaran tersebut maksimal. Selain pemilihan materi yang sesuai hubungan antar guru dibangun dengan baik. Sehingga diskusi dan kerja sama anatar guru digunakan dalam mempersiapkan pembelajaran berbasis STEAM ini. Penerapan pembelajaran berbasis STEAM ini membantu guru dalam menumbuhkan keterampilan berfikir kritis pada siswa. Kendala yang dialami guru yakni lama waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran tidak sesuai dengan yang direncanakan, namun kendala tersebut mampu diatasi dengan menyampaikan waktu pengerjaan *project* lebih singkat pada siswa. Penelitian Beatrica Aulia Rahmawati memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama meneliti penerapan pembelajaran berbasis STEAM pada sekolah tingkat dasar. Namun memiliki perbedaan yang cukup menonjol yaitu penelitian Beatrica Aulia Rahmawati fokus terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran IPA, matematika dan bahasa Inggris. Sedangkan penelitian ini fokus terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, kreativitas dan inovasi yang lebih dikenal dengan istilah 4C yang diterapkan pada lima muatan pelajaran meliputi PPKN, bahasa Indonesia, IPA, IPS, SBDP (tematik).

Penelitian berikutnya oleh Luthfiyatul Hasanah,<sup>69</sup> dengan tujuan mendeskripsikan modul bioteknologi berbasis STEAM dilengkapi animasi *flash* yang layak, praktis, dan efektif untuk pembelajaran biologi di SMA/MA. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan

---

<sup>69</sup> Luthfiyatul Hasanah, “*Pengembangan Modul Bioteknologi Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, And Mathematics) Dilengkapi Animasi Flash untuk Pembelajaran Biologi di SMA/MA*”, Tesis (Jember: Progras Studi Magister Pendidikan IPA Jurusan Pendidikan MIPA Universitas Jember, 2019).

yang digunakan dalam penelitian adalah 4-D model. Penelitian uji coba produk pengembangan modul ini dilakukan di MAN 1 Jember pada siswa Kelas XII MIA-1, sebanyak 32 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan modul bioteknologi berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) dilengkapi animasi flash memiliki skor kelayakan 89.85% dengan kategori sangat valid. Skor rata-rata respon siswa dengan nilai sebesar 81 dan observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan nilai 80 dengan kategori praktis. Nilai rerata post-test (80.09) > nilai rerata pre-test (27.51) dan rerata N-Gain termasuk dalam kategori tinggi (0.72), sehingga modul dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Modul bioteknologi berbasis STEAM dilengkapi animasi flash untuk pembelajaran biologi di SMA/MA yang telah dikembangkan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian Luthfiyatul Hasanah memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengkaji tentang STEAM dalam pembelajaran, hanya saja subjek yang diteliti berbeda. Luthfiyatul Hasanah mencoba mendeskripsikan modul biologi berbasis STEAM sedangkan penelitian ini mendeskripsikan pembelajaran STEAM berbasis kecakapan hidup. Yang dianalisis bukan lagi tentang bahan ajar melainkan proses kegiatan belajar mengajar yang didalamnya juga memuat bahan ajar yang digunakan oleh guru.

Tatyana dkk,<sup>70</sup> dengan tujuan mengimplementasikan pembentukan kompetensi desain dan riset masa depan melalui pendidikan STEAM. Lulusan sekolah seharusnya tidak hanya memiliki pengetahuan mata pelajaran sekolah yang baik, tetapi juga pengetahuan interdisipliner yang pembentukannya membutuhkan waktu lama. Pembelajaran tidak dapat dicapai hanya dengan menggunakan metode tradisional. Salah satu teknologi inovatif tersebut adalah pendidikan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*). Penulis melakukan survei di antara calon guru yang belajar di Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam dan Teknik dan Fakultas Teknologi Institut Yelabuga Universitas Federal Kazan, yang menunjukkan

---

<sup>70</sup> Tatyana I. Anisimova, Fairuza M. Sabirova, Olga V. Shatunova, "Formation of Design and Research Competencies in Future Teachers in the Framework of STEAM Education", Kazan Federal University, Elabuga, Russian Federation 15, no.2 (2020): 204-217.

bahwa masalah penyiapan lulusan pendidikan umum di institusi menghadapi tantangan zaman baru lebih relevan dari sebelumnya. Hanya 18% responden mengetahui program pendidikan STEM dan STEAM. 15% siswa yang disurvei percaya akan melaksanakan kegiatan proyek dan hanya 10% siswa yang percaya bahwa mereka siap untuk memimpin kegiatan proyek. Data ini menunjukkan bahwa tidak hanya masalah kesiapan guru untuk mengimplementasikan program pendidikan baru, tetapi juga masalah mempersiapkan guru masa depan untuk mengimplementasikan berorientasi pada praktik kegiatan pendidikan berdasarkan pembentukan kompetensi. Penelitian Tatyana dkk, memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu STEAM sangat dibutuhkan guru dan siswa untuk bisa menghadapi tantangan masa depan sebagai salah satu pendekatan yang inovatif. Akan tetapi penelitian Tatyana dkk, baru melakukan survei terhadap guru dan siswa tentang pemikiran mereka terhadap STEAM. Sedangkan dalam penelitian ini guru dan siswa yang sedang diteliti sedang mempraktekkan secara langsung pembelajaran berbasis STEAM dalam kegiatan belajar mengajar.

Lilian Ganira,<sup>71</sup> penelitian tersebut merupakan penelitian yang menggunakan desain survei deskriptif dengan tujuan menentukan pengaruh strategi STEAM terhadap pengembangan kreativitas, kolaborasi, pemikiran kritis, dan keterampilan komunikasi di antara peserta didik di Nairobi City County, Kenya. Berdasarkan desain survei deskriptif, penelitian ini mengambil sampel 107 guru di EYE, 99 kepala sekolah, dan 55 orang tua. Kuesioner guru, yang melabuhkan studi pada data koleksi, dilengkapi dengan observasi kegiatan kelas dan analisis dokumenter. Banyak teori kecerdasan diadopsi untuk mengeksplorasi hubungan antara STEAM dan kompetensi inti diperlukan untuk bertahan hidup di abad ke-21. Hasil menggambarkan bahwa meskipun guru mengimplementasikan kegiatan STEAM, yang menghasilkan pengembangan kreativitas, kolaborasi, berpikir kritis, dan keterampilan kolaborasi, ada tantangan yang berasal dari pedagogi dan dukungan yang tidak

---

<sup>71</sup> Lilian Ganira, "Adopting STEAM Development Strategies in Early Years Education in Nairobi City County, Kenya: Implication For 21st Century Skills", *International Journal of Research in STEM Education (IJRSE)* 4, no.2 (2022): 136-150.

memadai untuk sumber daya instruksional. Studi ini merekomendasikan bahwa guru harus dilengkapi dengan alat dan sumber daya untuk mengintegrasikan aktivitas STEAM pada pembelajaran. Penelitian Lilian Ganira sama-sama menganalisis STEAM berbasis keterampilan abad 21 dalam pembelajaran, hanya saja metode penelitian yang digunakan dan subjek penelitian berbeda. Lilian Ganira menggunakan metode survei deskriptif dengan subjek kepala sekolah, guru dan wali siswa di Kenya. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek kepala sekolah, guru dan siswa yang bertempat tinggal di Indonesia.

Kaan Bati dkk,<sup>72</sup> Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan program berbasis STEAM untuk mengajarkan konsep waktu kepada siswa sekolah menengah untuk meningkatkan kemampuan berpikir komputasi mereka. Time Teaching Program (TTP) yang diusulkan terdiri dari modul dan kegiatan tentang definisi waktu, perkembangan sejarah alat ukur waktu, sistem pengukuran waktu universal, teori ruang-waktu, dan waktu sebagai dimensi keempat. Untuk menentukan keefektifan TTP dan pengaruhnya terhadap keterampilan berpikir komputasi siswa sekolah menengah, metodologi campuran diadopsi di mana desain kuasi-eksperimental termasuk kelompok kontrol pretest-posttest dan studi kasus observasional digunakan secara bersamaan. Kelompok studi terdiri dari siswa kelas delapan dari sebuah sekolah menengah negeri di Turki, dipilih berdasarkan metode convenience sampling. Tes berpikir komputasi digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif, dan observasi serta wawancara semi-terstruktur digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif. Menurut hasil analisis, ketika pengaruh skor pretes tidak dipertimbangkan, ada perbedaan yang signifikan ( $F_{469, 1, R^2} = 0,518$ ) antara skor tes akhir kelompok eksperimen dan kontrol yang mendukung mantan. Berdasarkan temuan ini, dapat dinyatakan bahwa program berbasis STEAM yang diusulkan secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir komputasi siswa sekolah

---

<sup>72</sup> Kaan Bati, Mahmet Ikbali Yasir, Like Caliskan, Gpkhan Gunes & Esma Gul Sacan, "Teaching the concept of time: A steam-based program on computational thinking in science education", Curriculum & Teaching Studies Research Article: (2018)

menengah kelas delapan. Penelitian Kaan Bati dkk, sama-sama menerapkan pembelajaran berbasis STEAM, namun difokuskan kepada subjek siswa sekolah menengah negeri di Turki melalui pembelajaran IPA, sedangkan penelitian ini memfokuskan pada subjek siswa madrasah ibtdaiyah yang ada di Indonesia melalui pembelajaran tematik yang mencakup muatan IPA, IPS, PPKN, B.Indonesia dan SBDP.

Enggar Kusuma Triprani dkk,<sup>73</sup> Penelitian ini bertujuan untuk menentukan pengaruh penerapan pendekatan STEAM dengan menggunakan pembelajaran Project-based Learning (PjBL). Model untuk membantu kemampuan pemecahan masalah siswa tentang materi energi alternatif. Jenis penelitian ini adalah eksperimen kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Penelitian dilakukan di SD Ngaglik 1 Batu pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Populasinya adalah siswa kelas V, dan sampel diambil secara purposive teknik sampling. Ada 28 siswa di kelas kontrol dan 29 siswa di kelas eksperimen. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan statistik inferensial parametrik berdasarkan prasyarat. Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene Statistics*. Uji-t Sampel Independen digunakan untuk menganalisis penelitian masalah dan diperoleh Sig. (2 tailed) sebesar 0,000 yang berarti ada perbedaan yang signifikan pada data *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen, sehingga penerapan model pembelajaran STEAM-PjBL disimpulkan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Penelitian Enggar Kusuma Triprani dkk, memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama tentang implementasi STEAM pada pembelajaran di sekolah tingkat dasar, namun yang membedakan adalah penelitian Enggar Kusuma Triprani dkk implementasi STEAM berbasis PjBL sedangkan penelitian ini berbasis kecakapan hidup abad 21.

---

<sup>73</sup> Enggar Kusuma Triprani dkk, “Implementasi Pembelajaran STEAM Berbasis PjBL Terhadap Kemampuan Problem Solving pada Materi Energi Alternatif di SD”, : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 13, no.2 (2023): 176-187

Tesis Qurotal Aini Farida,<sup>74</sup> mengkaji implementasi pendidikan kecakapan hidup di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU I Klapagading Kecamatan Wangon. Jenis penelitian kualitatif dengan hasil data akhir yang berupa uraian deskriptif. Metode pengumpulan data memakai teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan triangulasi data. Adapun teknik analisis data menggunakan beberapa tahapan yaitu pengumpulan, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Hasil penelitiannya implementasi pendidikan kecakapan hidup di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU I Klapagading Kecamatan Wangon adalah mencakup 4 faktor yaitu: kecakapan personal, kecakapan sosial, kecakapan akademik dan kecakapan vokasional. Peneliti Qurotal Aini Farida sama-sama mengkaji pelaksanaan pendidikan kecakapan hidup siswa MI. Namun terdapat perbedaan yang cukup jelas dimana penelitian Qurotal Aini Farida masih sangat umum, sedangkan penelitian ini sudah mengerucut kepada implementasi kecakapan hidup menggunakan pendekatan STEAM pada pembelajaran tematik di kelas V.

Tesis Suanto Sholeh,<sup>75</sup> penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui: (1) Bagaimana konsep pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) di MA Nurul Ulum Banmaleng Giligenting Sumenep; (2) Bagaimana model pendidikan keterampilan di MA Nurul Ulum Banmaleng Giligenting Sumenep; jenis penelitian yang menghasilkan data deskriptif. Objek penelitian ini yaitu mengenai pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) melalui pendidikan keterampilan melalui kurikulum madrasah di MA Nurul Ulum. dan subjek penelitian ini yaitu kepala madrasah, waka kurikulum dan guru pembimbing keterampilan MA Nurul Ulum Banmaleng Giligenting Sumenep. Hasil penelitian ini adalah: (1) Pendidikan kecakapan hidup merupakan reorientasi pendidikan yang bersifat mendasar, maka pada aspek manajemen sekolah juga perlu diperhatikan penyamaan pemahaman antar seluruh warga sekolah; (2)

---

<sup>74</sup> Qurotal Aini Farida, “Implementasi Pendidikan Kecakapan Hidup Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Nu I Klapagading Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas”, Tesis (Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2019)

<sup>75</sup> Suanto Sholeh, “Pendidikan Kecakapan Hidup (*life Skill*) Melalui Pendidikan Keterampilan Dalam Kurikulum Madrasah di MA Nurul Ulum Banmaleng Giligenting Sumenep” Tesis (Madura: IAIN Madura, 2021).

Agar pelaksanaan dan model pengembangan program keterampilan ini berjalan efektif, maka program keterampilan dilaksanakan melalui tiga kelas, yaitu kelas komputer, menjahit, dan kaligrafi. Penelitian Suanto Sholeh memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengkaji tentang kecakapan hidup. Namun memiliki perbedaan pada subjek penelitian dan sasaran pembelajaran. Penelitian ini membidik siswa pada pembelajaran tematik dengan pendekatan STEAM di kelas V sedangkan penelitian Suanto Sholeh membidik siswa di kelas komputer, menjahit, dan kaligrafi.

Tesis Zulkhan Adhi Rahman,<sup>76</sup> Penelitian tersebut dilakukan melalui studi lapangan yang berada di MI sebagai sumber data untuk mendapatkan gambaran manajemen pendidikan *life skill* di Madrasah. Datanya diperoleh dengan cara wawancara, observasi partisipan, studi dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini berupa teknik analisis deskriptif. Hasil Penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) Tahap perencanaan: pendidikan *life skill* di MI pada aspek pencatatan yang belum dilakukan selain dengan jadwal kegiatan harian, mingguan, dan bulanan; (2) Tahap Pelaksanaan: kegiatan yang dilaksanakan sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan di MI dan berjalan dengan baik; (3) Tahap Evaluasi: dalam evaluasi kegiatan pembelajaran pendidikan kecakapan hidup kurang efektif, karena belum ada indikator untuk proses pengevaluasian. Untuk menanggulangi masalah tersebut adalah mengadakan koordinasi semua dewan guru untuk memperbaiki masalah di atas dengan baik. Penelitian Zulkhan Adhi Rahman sama-sama memaparkan implementasi kecakapan hidup siswa, namun memiliki perbedaan yaitu pada penelitian ini implementasi kecakapan hidup diwujudkan melalui pendekatan STEAM dalam pembelajaran tematik. Sedangkan penelitian Zulkhan Adhi Rahman masih terlalu umum, belum spesifik sampai pada penerapannya di dalam kegiatan belajar mengajar. Tesis Hartati memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengambil subjek kelas atas MI dengan tujuan membangun karakter Abad 21. Namun yang membuat berbeda adalah tesis

---

<sup>76</sup> Zulkhan Adhi rahman, “Penguatan Personal Branding Lembaga Melalui Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skill Education*) di MI Ma’arif NU 2 Kajongan” Tesis (Kebumen: IAINU Kebumen, 2022)

Hartati fokus menggunakan model Project Based Learning, sedangkan penelitian ini menggunakan beberapa model pembelajaran termasuk model Project Based Learning yang termasuk dalam pendekatan STEAM.

Tesis Hartati,<sup>77</sup> Penelitian yang menggunakan jenis penelitian campuran dengan pendekatan transformatif, teknik pengumpulan datanya meliputi observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data merupakan hasil dari data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil nilai rata-rata kelas eksperimen (model *project based learning*) lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol (model 5M) yaitu kelas eksperimen (model *project based learning*) 82,75 sedangkan kelas kontrol (model 5M) 75,50; (2) Model *Project Based Learning* berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa dengan selisih rata-rata (mean) sebesar 7,2; (3) Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diberi perlakuan pembelajaran model *Project Based Learning* berdasarkan perhitungan nilai Post-Test hasil belajar siswa kelas IV MIN 1 Kulon Progo di dapatkan nilai t-hitung  $< t$ -tabel ( $1,598 < 2,0244$ ) dan p volue 0,05 ( $0,118 > 0,05$ ) maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  di tolak; (4) Model *Project Based Learning* dapat membangun karakter abada 21.

Tesis Dea Amelia Harits,<sup>78</sup> penelitian dengan menggunakan metode penelitian lapangan yang bersifat deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah dan guru MI Ma'arif NU 02 Tamansari Purbalingga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Tahap pelaksanaan pembelajaran tematik berbasis lingkungan sekitar pada tahap perencanaan dimulai dengan guru terlebih dahulu melakukan pemetaan terhadap tema pembelajaran tematik, selanjutnya guru menyusun RPP yang diintegrasikan dengan lingkungan sekitar; (2) Tahap pelaksanaan dengan mengajak siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif dengan lingkungan nyata di sekitarnya;

---

<sup>77</sup> Hartati, "Penerapan Model Project Based Learning dalam pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Membangun Karakter Abad 21 Siswa Kelas IV di MIN 1 Kulon Progo" Tesis (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2018)

<sup>78</sup> Dea Amelia Harits, "Pembelajaran Tematik Berbasis Lingkungan Sekitar di Mi Ma'arif NU 02 Tamansari Purbalingga" Tesis (Purbalingga: IAIN Purwokerto, 2021)

(3) Evaluasi yang dilakukan di MI Ma'arif NU 02 Tamansari dilakukan secara langsung melalui penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor. Penilaian dilakukan secara autentik yang meliputi penilaian pengetahuan, penilaian sikap dengan observasi, penilaian keterampilan menggunakan unjuk kerja dan portofolio. Penelitian Dea Amelia Harits memiliki kesamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti pembelajaran pada muatan tematik MI. Namun objek yang diteliti berbeda, penelitian Dea Amelia Harits meneliti pembelajaran tematik berbasis lingkungan sekitar, sedangkan penelitian ini meneliti pembelajaran tematik menggunakan pendekatan STEAM berbasis kecakapan hidup siswa abad 21.

Tesis Okta Purnawirawan,<sup>79</sup> penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen evaluasi 4C pembelajaran produktif SMK yang hasilnya dapat membantu dalam mensukseskan program revitalisasi SMK sehingga dampak revolusi industri 4.0 bisa ditangani. Metode *Research and Development* (R & D) diterapkan dalam studi ini untuk menghasilkan produk instrumen evaluasi berbentuk tes dan non tes. Pengembangan instrumen evaluasi 4C berbasis proyek PjBL ini, berbentuk tes digunakan untuk mengukur ranah kognitif (pengetahuan) sedangkan untuk mengukur ranah afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan) menggunakan instrumen non tes berbentuk tes unjuk kerja (performance test). Instrumen penilaian berhasil dikembangkan dalam bentuk tes berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) dan berbentuk non tes/unjuk kerja (performance test). Instrumen diuji memiliki: (1) Tingkat validitas 95%; (2) Tingkat Efektifitas 81%; (3) Tingkat Konsistensi 0,62; dan (4) Tingkat Reliabilitas 0,875. Hasil pengukuran menyatakan dari 57 sampel siswa dinyatakan bahwa 24 siswa dinyatakan sangat kompeten, 22 siswa kompeten, 9 siswa cukup kompeten dan 2 siswa kurang kompeten. Penelitian Okta Purnawirawan sama-sama menerapkan keterampilan 4C abad-22 dalam kegiatan belajar mengajar. Namun penelitian

---

<sup>79</sup> Okta Purnawirawan, “*Pengembangan Instrumen Penilaian 4C (Creativity, Critical Thinking, Communication, dan Collaboration) Sistem Pembelajaran Abad Dua Satu dalam Pengajaran Bidang Produktif Sekolah Menengah Kejuruan*”, Tesis (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2019)

tersebut fokus pada instrumen penilaian, sedangkan penelitian ini lebih luas cakupannya, yaitu fokus pada semua tahap pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga penilaian menggunakan pendekatan STEAM untuk mengasah keterampilan 4C siswa.

Tesis Nanang Rosid Abidin,<sup>80</sup> penelitian yang dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan 4C siswa sekolah dasar di Indonesia termasuk SD Muhammadiyah Sudagaran Wonosobo. Penelitian ini mengembangkan media tematik *Smart Paper Engineering (Smart-Pen)* menggunakan model RADEC untuk keterampilan 4C siswa di sekolah tersebut. Metode dalam penelitian ini menggunakan R&D dengan model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di kelas V I Ar Rahman. Hasil penelitian ini menunjukkan Media tematik Smart Paper Engineering ( Smart-Pen) menggunakan model RADEC terbukti efektif secara teknologis dan pedagogis serta dapat melatih keterampilan 4C siswa sekolah dasar pada SD Muhammadiyah Sudagaran Wonosobo. Penelitian Nanang Rosid Abidin sama-sama bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kecakapan hidup siswa sekolah dasar, namun fokus penelitian tersebut menggunakan Model RADEC sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan STEAM yang di dalamnya terdapat berbagai macam model pembelajaran yang membuat siswa semakin cakap dalam menghadapi tantangan zaman.

Tesis Siti Masitoh,<sup>81</sup> merupakan penelitian kualitatif dengan mengambil latar SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model *Miles and Huberman* yaitu reduksi data, display data, dan kongklusi dimana penulis menganalisis setiap data yang diperoleh dari hasil penelitian. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran tematik berdasarkan kurikulum 2013 di SD Muhammadiyah Sokonandi

---

<sup>80</sup> Nanang Rosid Abidin, “*Pengembangan Media Tematik Smart Paper Engineering (Smart-Pen) menggunakan Model RADEC untuk Melatih Keterampilan 4C Siswa Sekolah Dasar*”, Tesis (Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2022)

<sup>81</sup> Siti Masitoh, “*Implementasi Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013: Studi Kasus Pada SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta*” Tesis (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2018)

Yogyakarta meliputi dua hal yaitu, perencanaan umum dan khusus. Adapun perencanaan umum ini meliputi kegiatan mengikuti sosialisasi dan workshop kurikulum 2013, komunikasi dengan warga sekolah, sosialisasi kepada wali murid, dan pengadaan buku ajar. Untuk perencanaan khusus yang dilakukan oleh guru yaitu penyusunan silabus, RPP, media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran dan skenario pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran tematik berdasarkan kurikulum 2013 di SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta menggunakan pendekatan Saintifik dengan langkah-langkah pembelajaran terdiri dari kegiatan mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Hasil evaluasi implementasi pembelajaran tematik berdasarkan kurikulum 2013 di SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta yakni dapat meningkatnya hasil belajar peserta didik yang dilihat dari aspek sikap spritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan. Tesis Siti Masitoh memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu mendeskripsikan tentang pembelajaran tematik dengan subjek penelitian siswa sekolah tingkat dasar. Namun memiliki perbedaan yaitu penelitian Siti masitoh menjelaskan proses kegiatan secara umum, sedangkan penelitian ini menjelaskan proses pembelajaran tematik secara khusus menggunakan pendekatan STEAM berbasis kecakapan hidup abad 21.

Penelitian-penelitian dalam telaah di atas menjelaskan tentang pendekatan STEAM (*Science, Technologi, Engineering, Art, and mathematics*), Kecakapan hidup abad 21, pembelajaran tematik secara terpisah. Belum ada penelitian terkait implementasi pendekatan STEAM (*Science, Technologi, Engineering, Art, and mathematics*) berbasis *life skills* dalam pembelajaran tematik. Selain itu subjek yang diteliti kebanyakan adalah siswa sekolah menengah pertama dan siswa sekolah menengah atas. Peneliti mengambil subjek siswa madrasah ibtidaiyah. Oleh karena itu, penelitian yang penulis laksanakan adalah penelitian yang baru dan belum pernah dilakukan sebelumnya.

## E. Kerangka Berfikir

Pembelajaran tematik merupakan kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran dalam satu tema tertentu. Kompetensi pembelajaran dalam kurikulum 2013 mengarah pada kompetensi siswa yang mampu beradaptasi dengan tantangan abad 21. Keterampilan abad 21/ *life skills* muncul dari sebuah asumsi bahwa saat ini individu hidup dan tinggal dalam lingkungan yang sarat teknologi, dimana terdapat banyak informasi, percepatan kemajuan teknologi yang sangat tinggi dan pola komunikasi serta kolaborasi yang baru. Kesuksesan dalam dunia digital ini sangat tergantung pada keterampilan yang penting untuk dimiliki dalam era digital, antara lain keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi dan berkolaborasi.

Guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan melakukan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mencapai kompetensi siswa yang diharapkan. Guru memiliki peran untuk mendorong keaktifan dan pengembangan kemampuan berpikir siswa dalam proses pembelajaran. Dari aktivitas pembelajaran yang baik tentu menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Mujiono dan Dimiyati menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu tindak mengajar dan tindak belajar. Tindak mengajar yang dilakukan oleh guru diakhiri dengan evaluasi, sementara hasil belajar merupakan puncak proses belajar bagi siswa. Hasil belajar dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak penggiring. Dampak pengajaran dapat diukur seperti yang tertuang dalam angka rapor dan dampak penggiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain, suatu transfer belajar.<sup>82</sup>

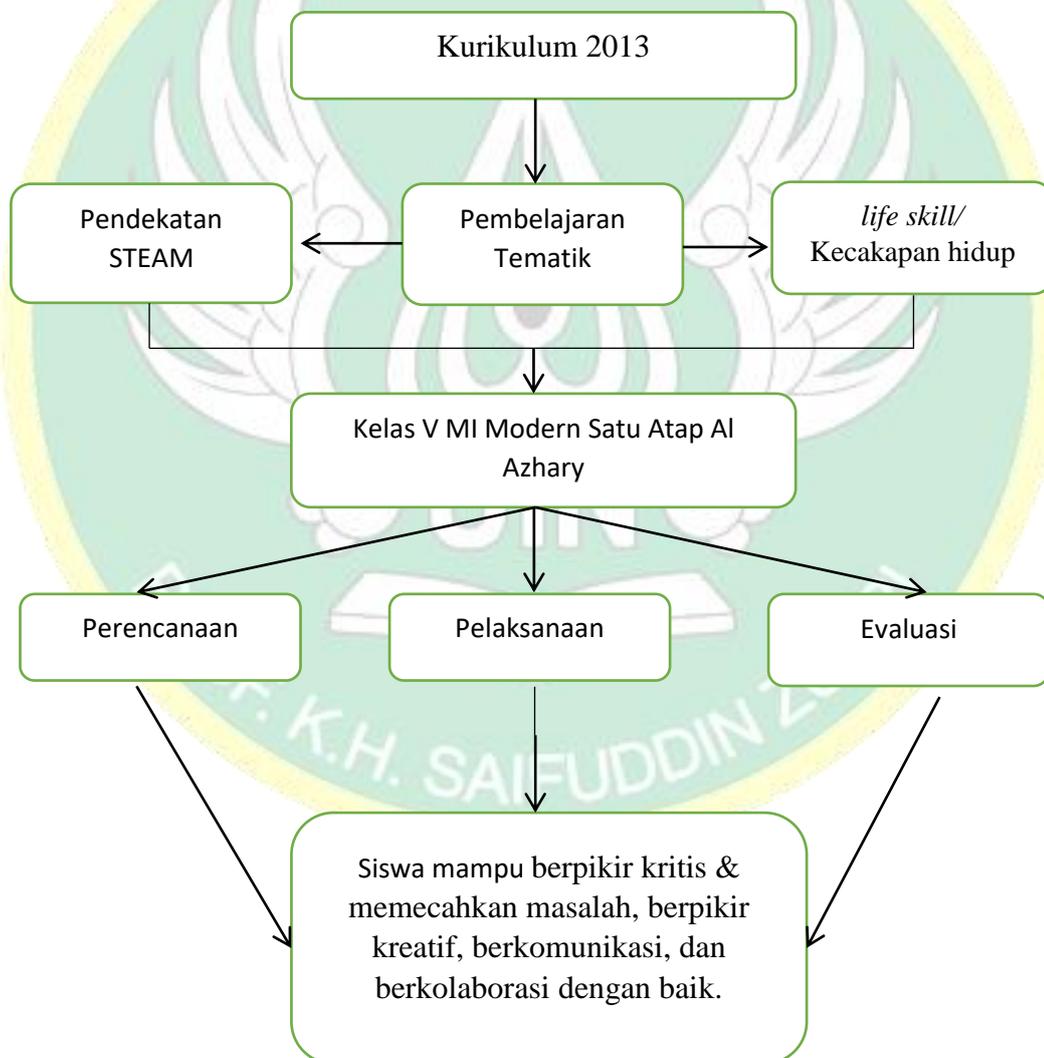
Dalam proses pengajaran yang baik adalah yang dapat menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dengan adanya komunikasi dua arah antara guru dengan siswa yang tidak hanya menekan pada apa yang dipelajari tetapi menekan bagaimana ia harus belajar. Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) merupakan pendekatan pembelajaran konstruktivisme, karena dalam aplikasinya melibatkan

---

<sup>82</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 3

pengalaman aktif siswa yang memungkinkan untuk mengkonstruksi pengetahuannya. Dari pengetahuan yang dikonstruksi oleh siswa melalui pembelajaran tersebut, siswa dapat memiliki *life skills*. Keterampilan abad 21/*life skills* tersebut dikenal dengan sebutan 4C, yaitu *communication, collaboration, critical thinking and problem solving, dan creativity and innovation*. Kompetensi ini merupakan salah satu aspek keterampilan paling penting yang harus dikuasai siswa dalam menghadapi tantangan dan persoalan di abad 21 pada tiap jenjang pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas, skema kerangka pikir penelitian ini yaitu:



Bagan 2.1: kerangka berpikir

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Paradigma Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan paradigma post-positivisme. Paradigma ini biasanya dikaitkan dengan penelitian kualitatif yang sifatnya deskriptif analitis, komparatif, menitik beratkan pada makna, dan data yang diperoleh dapat melalui hasil pengamatan dan analisis dokumen. Post-positivisme lebih mempercayai proses verifikasi terhadap suatu temuan hasil observasi melalui berbagai macam metode. Dengan demikian suatu ilmu memang betul mencapai objektifitas apabila telah diverifikasi oleh berbagai kalangan dengan berbagai cara.<sup>83</sup>

Secara ontologis aliran ini bersifat *critical realism* yang memandang bahwa realitas memang ada dalam kenyataan sesuai dengan hukum alam, tetapi satu hal yang mustahil bila suatu realitas dapat dilihat secara benar oleh manusia (peneliti). Kemudian, secara epistemologis hubungan antara pengamat dengan objek atau realitas tidaklah bisa dipisahkan. Hubungan antara pengamat harus bersifat interaktif, dengan catatan pengamat bersifat senetral mungkin, sehingga subjektifitas dapat dikurangi.<sup>84</sup> Secara metodologis pendekatan eksperimental melalui observasi tidaklah cukup, tetapi harus menggunakan metode triangulasi yaitu penggunaan berbagai macam metode, sumber data, peneliti, dan teori. Paradigma hanyalah berfungsi sebagai lensa bukan sebagai kaca mata. Objektivitas merupakan indikator kebenaran yang melandasi semua penyelidikan. Jika kita menolak prinsip ini, maka tidak ada yang namanya penyelidikan.

---

<sup>83</sup> Muh. Zaini Hasanul Muttaqin, et.al., “Aliran Filsafat Post-Positivisme Dalam Pembelajaran Ipa Di Indonesia : Tantangan Dalam Pencapaian Kompetensi Sikap Spiritual”, Jurnal Kajian Biologi 2, no.4 (2022) 198.

<sup>84</sup> Irawati, et.al., “Positivisme, Pospositivisme, Teori Kritis, dan Konstruktivisme dalam Perspektif Epistemologi Islam”, Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan 4, no.8 (2021), 870.

## B. Jenis Penelitian

Penulis menggunakan penelitian kualitatif. Menurut sugiyono penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat post-positivisme, digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.<sup>85</sup> Penelitian yang dilakukan oleh penulis termasuk jenis penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat deskriptif kualitatif, yaitu suatu penelitian yang dilakukan di lapangan atau lokasi yang dipilih untuk menyelidiki gejala objektif yang terjadi di lokasi tersebut.

Dari pemahaman jenis penelitian di atas, maka dalam tesis ini penulis mendeskripsikan atau menggambarkan bagaimana implementasi pendekatan STEAM (*science, technologi, engineering, art, and mathematics*) berbasis *life skills* dalam pembelajaran tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas.

## C. Sumber Data

### 1. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi penelitian di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas dengan pertimbangan:

- a. MI Modern Satu Atap Al Azhary adalah sebuah lembaga pendidikan terakreditasi A dan memiliki prestasi akademik dan non akademik yang sangat baik sehingga memiliki siswa yang berasal dari beberapa kecamatan sekitar.
- b. MI Modern Satu Atap Al Azhary telah menerapkan pendekatan STEAM dalam kegiatan belajar mengajar agar siswa dan guru tidak gagap teknologi dan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman.

---

<sup>85</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 15.

- c. MI Modern Satu Atap Al Azhary menerapkan pembelajaran berbasis *life skills* bagi siswa.

## 2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber utama data penelitian yaitu data mengenai variabel-variabel yang diteliti.<sup>86</sup> Dalam hal ini subjek penelitiannya adalah:

### a. Kepala MI Modern Satu Atap Al Azhary

Shobirin, M.Pd selaku kepala MI Modern Satu Atap Al Azhary merupakan orang yang memiliki tanggung jawab penuh terhadap seluruh kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah. Melalui kepala Madrasah, penulis dapat memperoleh data mengenai sumber informasi secara umum dan menyeluruh mengenai keadaan sekolah baik dari sejarah berdirinya madrasah tersebut, struktur organisasi, sarana dan prasarana dan lain sebagainya. Selain itu penulis dapat mengetahui peran Kepala MI Modern Satu Atap Al Azhary dalam implementasi pendekatan STEAM berbasis *life skills* bagi siswa di madrasah tersebut.

### b. Guru MI Modern Satu Atap Al Azhary

Guru yang dimaksudkan adalah wali kelas VA yaitu Haniatul Laela, S.Pd dan wali kelas VB yaitu Yuli Rohayati, S.Pd.I sekaligus guru pengampu mata pelajaran tematik. Data yang diambil berhubungan dengan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi pembelajaran tematik menggunakan pendekatan STEAM berbasis *life skills* abad 21. Dari keterangan guru tersebut penulis dapat memperoleh berbagai informasi. Guru tematik kelas V dalam hal ini penulis tentukan sebagai subjek utama atau primer karena beliau adalah pelaksana, yaitu pihak yang mengetahui secara detail tentang implementasi pendekatan STEAM *life skills* pada pembelajaran tematik kelas V di MI Modern Satu Atap Al Azhary. Selain guru kelas V subjek pendukung lainnya adalah Daffa Agthia Hastiningrum, S.Pd selaku guru kelas II

---

<sup>86</sup> Sugiyoni, *Metode Penelitian Pendidikan*, 400.

merangkap sebagai kordinator bidang kurikulum, pendidikan, dan prestasi madrasah. Dari beliau peneliti mendapatkan informasi tentang output penerapan pendekatan TEAM berbasis *life skills* siswa MI Modern Satu Atap Al Azhary.

c. Siswa Kelas V MI Modern Satu Atap Al Azhary

Siswa kelas V MI Modern Satu Atap Al Azhary berjumlah 48 orang dibagi menjadi dua kelas dengan rincian 23 siswa kelas A dan 25 siswa kelas B. Pada penelitian kali ini data yang diambil dari siswa kelas V berhubungan dengan respon atau tanggapan terhadap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar muatan tematik berbasis STEAM serta sejauh mana mereka menerapkan *life skills* baik sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah apa yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian.<sup>87</sup> Objek penelitian ini adalah penerapan pendekatan STEAM berbasis *life skills* di MI Modern Satu Atap Al Azhary. Dalam penelitian ini penulis ingin menggambarkan secara menyeluruh tentang pelaksanaan pendekatan STEAM (*science, technologi, engineering, art, and mathematics*) berbasis *life skills* dalam pembelajaran tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun Teknik yang digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengamatan langsung berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila

---

<sup>87</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), 96.

responden yang diamati tidak terlalu besar.<sup>88</sup> Metode ini digunakan untuk menggali data-data mengenai kondisi fasilitas yang ada, persiapan sebelum pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan serta evaluasi pembelajaran. Sebagai metode ilmiah, observasi dapat diartikan sebagai pengamatan terhadap data secara sistematis terhadap gejala yang sedang diteliti. Dari beberapa pendapat diatas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa metode observasi ini adalah metode pengamatan secara langsung dan sistematis tentang semua perilaku manusia yang sedang diteliti. Dengan metode ini peneliti melihat secara langsung pendidikan *life skills* melalui pendekatan STEAM di MI Modern Satu Atap Al Azhary.

Sanafiah Faisal mengklasifikasikan observasi menjadi observasi berpartisipasi (*participant observation*), observasi yang secara terang-terangan dan tersamar (*overt observation dan covert observation*), dan observasi yang tak terstruktur (*unstructured observation*).<sup>89</sup> Jenis observasi yang peneliti lakukan yaitu menggunakan observasi partisipan dimana dalam observasi ini, peneliti terlibat langsung dalam mengamati pelaksanaan pembelajaran tematik pada kelas V di MI MI Modern Satu Atap Al Azhary.

Peneliti melakukan observasi di MI Modern Satu Atap Al Azhary sebanyak 7 kali untuk memastikan apakah madrasah tersebut benar-benar menerapkan pembelajaran tematik menggunakan pendekatan STEAM berbasis *life skills*. Pada tanggal 14 November 2023 peneliti melakukan observasi pendahuluan untuk membuat proposal penelitian. Pada tanggal 30 Januari 2023 peneliti mengobservasi lingkungan madrasah termasuk fasilitas yang menunjang untuk dapat menerapkan pembelajaran STEAM. 13 Februari 2023 peneliti mengobservasi fasilitas yang ada di ruang kelas VA dan VB yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar sekaligus mengobservasi kegiatan pembelajaran di dalam kelas. 12 April 2023 peneliti melakukan observasi pembelajaran tematik di kelas 5A dan 5B

---

<sup>88</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 203

<sup>89</sup> Sugiyono, 310.

secara bergantian sesuai jadwal pelajaran. Dilanjutkan pada tanggal 17 April 2023 di kelas 5B, 25 April 2023 di kelas 5A dan observasi terkait evaluasi tema 9 pada tanggal 4 Mei 2023 di kelas 5B.

## 2. Metode Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>90</sup> Suatu wawancara dapat disifatkan sebagai suatu proses interaksi dan komunikasi dimana sejumlah variabel memainkan peranan yang penting karena variabel tersebut dapat mempengaruhi dan menentukan hasil wawancara.<sup>91</sup> Variabel tersebut ialah pewawancara, responden, materi wawancara, dan hubungan antara pewawancara dengan responden.

Pengumpulan informasi di dapat dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Ciri utama dari wawancara adalah adanya kontak langsung dengan tatap muka antara pencari informasi (*interviewer*) dan sumber informasi (*interviewee*). Untuk memperoleh informasi yang tepat dan objektif setiap interviewer harus mampu menciptakan hubungan baik dengan interviewee atau responden sehingga informasi yang diperoleh sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Dan yang penting lagi bahwa kesan pertama dari penampilan pewawancara sangatlah penting untuk merangsang sikap kerja sama. Terkadang dalam melakukan wawancara sulit membedakan mana data deskriptif dan mana data hasil tafsiran, maka selama wawancara sebaiknya menggunakan instrumen pembantu berupa alat perekam (*Tape Recorder*).

Adapun metode wawancara yang penulis lakukan yaitu dengan wawancara semi terstruktur, wawancara semi-terstruktur lebih tepat jika dilakukan pada penelitian kualitatif daripada penelitian lainnya. Wawancara ini lebih bersifat informal. Pertanyaan-pertanyaan tentang

---

<sup>90</sup> Sugiyono, 304.

<sup>91</sup> Nurul Zuriyah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), 179.

pandangan, sikap, keyakinan subjek, atau tentang keterangan lainnya dapat diajukan secara bebas kepada subjek.<sup>92</sup> Beberapa ciri dari wawancara semi terstruktur dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pertanyaan terbuka, namun ada batasan tema dan alur pembicaraan
- b. Kecepatan wawancara dapat diprediksi
- c. Fleksibel
- d. Ada pedoman wawancara yang dijadikan patokan dalam alur, urutan, dan penggunaan kata.
- e. Tujuan wawancara adalah untuk memahami suatu fenomena.

Wawancara semi terstruktur ini menggunakan pedoman wawancara dan ada batasan tema. Dalam penelitian ini penulis mewawancarai guru, siswa, dan kepala MI MI Modern Satu Atap Al Azhary untuk memperoleh informasi yang mendalam terkait penerapan STEAM berbasis kecakapan hidup pada pembelajaran tematik. Adapun lebih rincinya sebagai berikut:

- a. Kepala MI Modern Satu Atap Al Azhary

Shobirin, M.Pd selaku kepala madrasah di wawancarai pada hari Senin, 30 Januari 2023, Pukul 10.00 WIB-selesai. Wawancara terkait gambaran umum madrasah, gambaran umum implementasi dan tujuan diterapkannya STEAM berbasis kecakapan hidup di MI Modern Satu Atap Al Azhary.

- b. Kordinator Bidang Kurikulum, Pendidikan, dan Prestasi

Daffa Agthia Hastiningrum, S.Pd selaku guru kelas IIA merangkap sebagai kordinator bidang pengembangan dan prestasi madrasah di wawancarai pada hari Senin, 30 Januari 2023, Pukul 13.00 WIB-selesai. Wawancara terkait kurikulum dan prestasi yang diraih dan output siswa setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM berbasis kecakapan hidup abad 21.

- c. Guru Tematik Kelas V MI Modern Satu Atap Al Azhary

---

<sup>92</sup> Amirul Hadi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005),137.

Haniatul Laela, S.Pd selaku wali kelas VA dan Yuli Rohayati, S.Pd. selaku wali kelas VB diwawancarai pada hari Senin, 13 Februari 2023 Pukul 13.00 WIB-selesai, mengenai pentingnya STEAM berbasis kecakapan hidup dalam proses kegiatan belajar mengajar. Wawancara kedua dilaksanakan pada hari Senin, 13 Februari 2023 Pukul 09.00 WIB-selesai, mengenai proses kegiatan belajar mengajar tematik menggunakan pendekatan STEAM berbasis kecakapan hidup mulai dari proses perencanaan, pelaksanaan sampai dengan evaluasi.

d. Siswa Kelas V MI Modern Satu Atap Al Azhary

Dari 48 siswa kelas V yang terbagi menjadi dua kelas Adan B, peneliti mewawancarai siswa secara acak. Kelas VA mewawancarai Anggar Rahma Susanti, Hanifa Helmi Asiyah, Muhammad Wilson Dwiana, Rifqi Zakaria, dan Rangsang Wisesa Banyubiru. Sedangkan kelas VB peneliti mewawancarai Affarsya Zahynishofa, Danendra Abiyarta Rizal, Fathreza Khailyla Adnanyta, Muhammad Sultan Adyastha Prasraya, dan Waftah Mazaya Tafrij. Wawancara dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 5 April 2023 Pukul 08.00 WIB-selesai.

Wawancara terkait pengetahuan siswa, ketertarikan, dan penerapan STEAM berbasis kecakapan hidup dalam kegiatan belajar mengajar dan kehidupan sehari-hari.

Dengan menggunakan metode wawancara Semi terstruktur ini, penulis mendapatkan informasi yang berkaitan dengan implementasi STEAM (*science, teknologi, engineering, art, and mathematics*) berbasis kecakapan hidup dalam pembelajaran tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary.

### 3. Metode Dokumentasi

Dalam buku karya Sugiyono dijelaskan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari

seseorang.<sup>93</sup> Dalam penelitian ini di samping menggunakan metode observasi partisipan dan metode wawancara untuk mendapatkan data juga digunakan metode dokumentasi.

Diantara dokumen yang akan dianalisis untuk didapatkan datanya adalah: (a) Profil dan sejarah berdirinya sekolah; (b) Daftar guru dan siswa; (c) Struktur organisasi; (d) Perangkat pembelajaran tematik seperti silabus, rpp, dan foto kegiatan. Data-data dokumentasi ini diperlukan untuk melengkapi dan menguatkan data yang diperoleh pada observasi dan wawancara.

### **E. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang berasal dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data juga didefinisikan sebagai proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.<sup>94</sup>

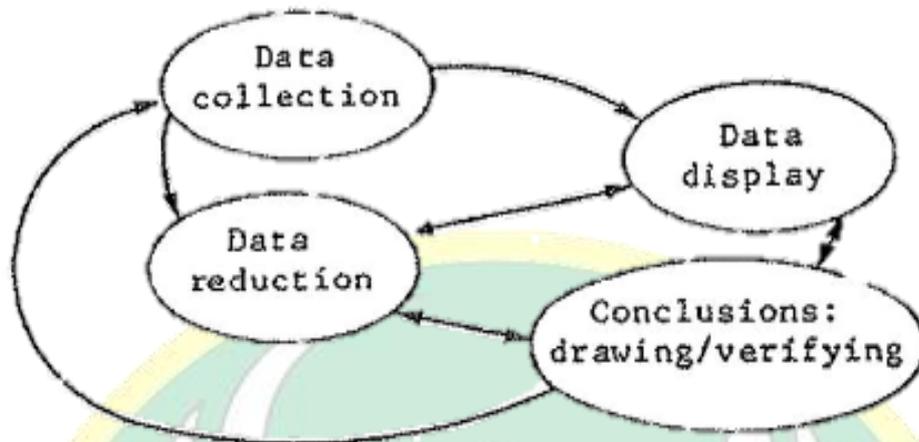
Langkah-langkah analisis penelitian kualitatif bisa berbeda antara satu peneliti dengan peneliti yang lain karena pengalaman berlangsungnya penelitian tidak sama. Namun demikian teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yakni model analisis “interaktif” Miles & Huberman. Langkah-langkah analisis data menurut Miles & Huberman sebagai berikut:<sup>95</sup>

---

<sup>93</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 329.

<sup>94</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (bandung : Rosda Karya, cet.9 1998), 103.

<sup>95</sup> Matthew B Milles and A. Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis 2<sup>nd</sup> ed*, (CA: Sage, 1994), 12



Bagan 2.2: Langkah-langkah Analisis Data Kualitatif Miles & Huberman

### 1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dicari tema dan polanya. Jadi, dari data tentang STEAM (*science, teknologi, engineering, art, and mathematics*) berbasis *life skills* dalam pembelajaran tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas yang diperoleh dari lapangan, penulis hanya memilih hal-hal yang pokok dan penting saja kemudian membuang yang tidak perlu.

Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan khususnya yang berkaitan dengan STEAM berbasis *life skills* dalam pembelajaran tematik.

### 2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *Flowchart* dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajiannya antara lain berupa teks naratif, matriks, grafik, jaringan dan bagan. Tujuannya adalah untuk memudahkan membaca dan menarik kesimpulan. Oleh karena itu, sajiannya harus tertata secara rapi.

Dalam penelitian ini data disajikan dalam bentuk uraian. Peneliti menyajikan data yang berkaitan dengan implementasi pendekatan STEAM (*science, teknologi, engineering, art, and mathematics*) berbasis *life skills* dalam pembelajaran tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas yang disertakan wawancara, hasil dokumentasi dan juga data pendukung lainnya.

### 3. Verifikasi (*Concluding Drawing*)

Langkah terakhir analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penulis ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.<sup>96</sup>

Penulis menarik sebuah kesimpulan dan verifikasi setelah mengumpulkan data, menelaah data, mereduksi data dan menyajikan data untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian yang dilakukan tentang implementasi pendekatan STEAM (*science, teknologi, engineering, art, and mathematics*) berbasis *life skills* dalam pembelajaran tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas.

---

<sup>96</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 337.

## F. Pemeriksaan Keabsahan Data

Data dalam penelitian kualitatif dikatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Kebenaran realitas data menurut penelitian kualitatif tidak bersifat tunggal, tetapi jamak dan tergantung pada konstruksi manusia, dibentuk dalam diri seseorang sebagai hasil proses mental tiap individu dengan berbagai latar belakangnya. Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*.<sup>97</sup>

Agar data dalam penelitian kualitatif dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah perlu dilakukan uji keabsahan data. Adapun uji keabsahan data yang dapat dilaksanakan.

### 1. *Credibility* (Kredibilitas)

Uji *credibility* (kredibilitas) atau uji kepercayaan terhadap data hasil penelitian yang disajikan oleh peneliti agar hasil penelitian yang dilakukan tidak meragukan sebagai sebuah karya ilmiah dilakukan.<sup>98</sup>

#### a. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan dapat meningkatkan kredibilitas/kepercayaan data. Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang ditemui maupun sumber data yang lebih baru. Perpanjangan pengamatan berarti hubungan antara peneliti dengan sumber akan semakin terjalin, semakin akrab, semakin terbuka, saling timbul kepercayaan, sehingga informasi yang diperoleh semakin banyak dan lengkap.

Perpanjangan pengamatan untuk menguji kredibilitas data penelitian difokuskan pada pengujian terhadap data yang telah

---

<sup>97</sup> Sugiyono, 361–64.

<sup>98</sup> Sugiyono, 365.

diperoleh. Data yang diperoleh setelah dicek kembali ke lapangan benar atau tidak, ada perubahan atau masih tetap. Setelah dicek kembali ke lapangan data yang telah diperoleh sudah dapat dipertanggungjawabkan/benar berarti kredibel, maka perpanjangan pengamatan perlu diakhiri.<sup>99</sup>

b. Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara berkelanjutan, maka kepastian data dan urutan kronologis peristiwa dapat dicatat atau direkam dengan baik, sistematis. Meningkatkan kecermatan merupakan salah satu cara mengontrol/mengecek pekerjaan apakah data yang telah dikumpulkan, dibuat, dan disajikan sudah benar atau belum.

Untuk meningkatkan ketekunan dilakukan dengan cara membaca berbagai referensi, buku, hasil penelitian terdahulu, dan dokumen-dokumen terkait dengan membandingkan hasil penelitian yang telah diperoleh. Dengan cara demikian, maka peneliti akan semakin cermat dalam membuat laporan yang pada akhirnya laporan yang dibuat akan semakin berkualitas.<sup>100</sup>

c. Triangulasi

Wiliam Wiersma dalam Sugiyono mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu.<sup>101</sup>

1) Triangulasi Sumber

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (*membercheck*) dengan tiga sumber data. Dalam penelitian ini,

<sup>99</sup> Sugiyono, 366.

<sup>100</sup> Sugiyono, 367.

<sup>101</sup> Sugiyono, 368.

*membercheck* menggunakan hasil wawancara antara guru pengampu tematik kelas V dengan siswa kelas V, guru pengampu tematik kelas V dengan koordinator bidang kurikulum pendidikan dan prestasi. Dan hasil wawancara antara koordinator bidang kurikulum pendidikan dan prestasi dengan kepala madrasah.

## 2) Triangulasi Teknik

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya untuk mengecek data bisa melalui wawancara, observasi, dokumentasi. Bila dengan teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda, maka data yang peneliti gunakan adalah hasil observasi.

## 3) Triangulasi Waktu

Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, akan memberikan data lebih valid sehingga lebih kredibel. Selanjutnya dapat dilakukan dengan pengecekan observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya.<sup>102</sup>

## 2. *Transferability* (Keteralihan)

*Transferability* merupakan validitas eksternal dalam penelitian kualitatif. Validitas eksternal menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi di mana sampel tersebut diambil. Pertanyaan yang berkaitan dengan nilai transfer sampai saat ini masih dapat diterapkan/dipakai dalam situasi lain. Bagi peneliti nilai transfer sangat bergantung pada si pemakai, sehingga ketika penelitian dapat digunakan dalam konteks yang berbeda di situasi sosial yang berbeda validitas nilai transfer masih dapat dipertanggungjawabkan.<sup>103</sup>

<sup>102</sup> Sugiyono, 369-70.

<sup>103</sup> Sugiyono, 371-372.

### 3. *Dependability* (Kebergantungan)

Reliabilitas atau penelitian yang dapat dipercaya, dengan kata lain beberapa percobaan yang dilakukan selalu mendapatkan hasil yang sama. Penelitian yang *dependability* atau reliabilitas adalah penelitian apabila penelitian yang dilakukan oleh orang lain dengan proses penelitian yang sama akan memperoleh hasil yang sama pula.

Pengujian *dependability* dilakukan dengan cara melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Dengan cara auditor yang independen atau pembimbing yang independen mengaudit keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Misalnya bisa dimulai ketika bagaimana peneliti mulai menentukan masalah, terjun ke lapangan, memilih sumber data, melaksanakan analisis data, melakukan uji keabsahan data, sampai pada pembuatan laporan hasil pengamatan.<sup>104</sup>

### 4. *Confirmability* (Ketegasan)

Objektivitas pengujian kualitatif disebut juga dengan uji *confirmability* penelitian. Penelitian bisa dikatakan objektif apabila hasil penelitian telah disepakati oleh lebih banyak orang. Penelitian kualitatif uji *confirmability* berarti menguji hasil penelitian yang dikaitkan dengan proses yang telah dilakukan. Apabila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar *confirmability*.<sup>105</sup>

Validitas atau keabsahan data adalah data yang tidak berbeda antara data yang diperoleh oleh peneliti dengan data yang terjadi sesungguhnya pada objek penelitian sehingga keabsahan data yang telah disajikan dapat dipertanggungjawabkan.

---

<sup>104</sup> Sugiyono, 372.

<sup>105</sup> Sugiyono, 373.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Implementasi Pendekatan STEAM (*Science, Technologi, Engineering, Art, and Mathematic*) Berbasis *Life Skills* dalam Pembelajaran Tematik

##### 1. Perencanaan Pendekatan STEAM Berbasis *Life Skills* dalam Pembelajaran Tematik

Dalam pemaparan ini, perencanaan pembelajaran diperoleh dari kajian teori yang terdapat pada kebijakan Permendikbud bahwa perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan RPP yang mengacu pada standar isi melalui proses wawancara (*interview*). Di samping itu, perencanaan pembelajaran juga didapat melalui bukti kelengkapan perangkat pembelajaran yang dibuat oleh guru melalui proses analisis dokumentasi.

Pengembangan perencanaan pembelajaran oleh guru MI Modern Satu Atap Al Azhary dilakukan dengan usahan mengadakan *In House Training* (IHT) yang dilaksanakan setiap hari sabtu mengeacu kepada visi dan misi madrasah, pelaksanaan kegiatan kolektif guru melalui KKG, serta kegiatan pelatihan-pelatihan yang diselenggarakan oleh sejumlah lembaga sebagaimana yang disampaikan oleh Kepala MI Modern Satu Atap Al Azhary.

“Madrasah selalu melaksanakan kegiatan IHT (*In House Training*). Kegiatan tersebut dilaksanakan setiap hari sabtu, mengingat di hari tersebut tidak ada KBM untuk siswa. Waktu digunakan untuk pengembangan bakat dan minat siswa sampai pukul 11.15 wib. Setelah siswa pulang, Tenaga pendidik melaksanakan IHT. Kegiatan ini diikuti oleh Kepala MI, guru, karyawan, dan sesekali mengundang pematari/ narasumber yang berasal dari para pakar khususnya pakar bidang teknologi. Sesuai dengan salah satu misi MI Modern Satu Atap Al azhary yaitu mengembangkan manajemen dan kurikulum madrasah berbasis teknologi. Di awal tahun ajaran baru, IHT diadakan untuk *review* Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) tahun pelajaran sebelumnya, kemudian dilakukan kembali penyusunan dan penetapan KTSP tahun pelajaran yang akan dijalankan. Pada kesempatan IHT ini pula dirancang program-program kegiatan madrasah, termasuk program

peningkatan kualitas guru. Diantara program tersebut adalah pengiriman guru dalam kegiatan pelatihan-pelatihan dan pelaksanaan KKG. Pengiriman guru dalam kegiatan pelatihan biasanya dilakukan apabila ada kuota pelatihan dari Kantor Kementerian Agama Kabupaten Banyumas. Namun seiring perkembangan pasca pandemi ini pelatihan-pelatihan guru banyak didapatkan melalui kegiatan daring. Dan saya selaku kepala madrasah selalu memberikan informasi dan himbauan kepada guru untuk mengikuti pelatihan tersebut. Kegiatan KKG MI Modern Satu Atap Al Azhary dilaksanakan pada setiap akhir pekan, yaitu pada hari Sabtu sesuai IHT. Dengan dikoordinatori oleh Ibu Daffa Agthia Hastiningrum selaku guru sekaligus membidangi kurikulum. KKG ini diarahkan agar guru dapat melakukan *sharing* tentang bagaimana guru dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan kepada siswa. Pada kesempatan KKG tersebut, guru dibimbing untuk menyusun perangkat pembelajaran seperti program tahunan, program semester, silabus, dan RPP yang akan digunakan dalam pembelajaran di kelas masing-masing. Dan untuk memastikan bahwa setiap guru melakukan perencanaan pembelajaran, kepala madrasah melaksanakan kegiatan supervisi guru<sup>106</sup>.

Perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru mengacu pada kurikulum tingkat satuan pendidikan yang telah ditetapkan di MI Modern Satu Atap Al Azhary. Pengembangan kurikulum di MI ini juga berdasar pada regulasi yang ditetapkan oleh Kementerian Agama dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Dalam kerangka penyusunan perencanaan pembelajaran tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary ini bersumber pada Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 yang mengatur Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan menengah. Dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang termuat dalam Permendikbud tersebut, guru mengembangkan perangkat perencanaan pembelajarannya. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh guru terdiri atas program tahunan, program semester, silabus, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).<sup>107</sup> Sebagaimana disampaikan oleh Ibu Daffa Agthia

---

<sup>106</sup> Wawancara dengan Shobirin, selaku Kepala MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 30 Januari 2023

<sup>107</sup> Dokumentasi perangkat pembelajaran kelas VA dan VB pada tanggal 12 April 2023

Hastiningrum guru kelas IIA merangkap sebagai kordinator bidang kurikulum, pendidikan dan prestasi.

“Guru menyusun perangkat pembelajaran di awal tahun pelajaran. Di MI Modern Satu Atap Al Azhary, kegiatan perencanaan pembelajaran dimulai dari dilaksanakannya IHT pada awal bulan Juli. Pada kegiatan tersebut ditetapkan KTSP MI Modern Satu Atap Al Azhary. Kepala madrasah selalu menginstruksikan kepada seluruh guru untuk menyusun perangkat pembelajaran di kelas masing-masing. Guru dibatasi waktu dalam penyusunan perangkat pembelajaran ini, untuk memastikan semua administrasi guru lengkap. Pemeriksaan kelengkapan perangkat pembelajaran ini dilakukan oleh kepala madrasah melalui kegiatan supervisi guru yang dilaksanakan dua kali dalam setiap semester. Perangkat perencanaan pembelajaran yang harus disiapkan oleh guru yaitu program tahunan, program semester, silabus, dan RPP. Perangkat pembelajaran tematik didasarkan pada Permendikbud No. 37 Tahun 2018. Dalam penyusunan perangkat pembelajaran ini, MI Modern Satu Atap Al Azhary memfasilitasi melalui kegiatan KKG yang dilaksanakan setiap hari Sabtu se usai IHT. Dalam kegiatan KKG tersebut sering disajikan berbagai model maupun strategi pembelajaran, agar guru memiliki pengetahuan yang luas tentang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Bapak Kepala Madrasah juga selalu mengingatkan kepada guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran di kelas agar visi dan misi untuk mengembangkan *life skills* siswa melalui pendekatan STEAM tercapai sesuai target”.<sup>108</sup>

Hal senada juga disampaikan oleh Haniatul Laela, guru kelas VA MI Modern Satu Atap Al Azhary terkait perencanaan pembelajaran.

“Setiap guru di MI Modern Satu Atap Al Azhary diwajibkan menyusun perangkat pembelajaran pada awal tahun pelajaran. Perangkat pembelajaran tersebut berupa program tahunan, program semester, silabus dan RPP. Penyusunan perangkat pembelajaran ini dilakukan oleh setiap guru dan bekerja sama dengan guru paralel dalam setiap jenjang. Dalam kegiatan KKG yang dilaksanakan pada setiap hari Sabtu, guru dipandu dalam penyusunan perangkat-perangkat pembelajaran yang harus disiapkan oleh guru. Selain itu, dalam kegiatan KKG ini diberikan berbagai materi yang berkaitan dengan model-model pembelajaran yang kreatif dan inovatif khususnya yang berkaitan dengan *life skills*. Selain itu madrasah juga gencar melatih kemampuan IT guru agar tidak gaptek melalui

---

<sup>108</sup> Wawancara dengan Daffa Agthia Hastiningrum, selaku guru kelas IIA merangkap sebagai kordinator bidang kurikulum, pendidikan dan prestasi MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 30 Januari 2023

kegiatan IHT. Selain itu dalam rangka mengembangkan Visi dan Misi Madrasah, berdasarkan hasil rapat seyogyanya dalam pembuatan perangkat pembelajaran guru menggunakan pendekatan berbasis STEAM untuk meningkatkan kecakapan hidup siswa. STEAM terbagi atas 5 unsur yang terdiri dari science, technology, engineering, art, and mathematics. Sebelum guru menstransfer ilmu pengetahuan kepada siswa sudah seharusnya guru terlebih dahulu bisa mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>109</sup>

Perencanaan pembelajaran tematik yang dilakukan oleh guru kelas VA dan VB MI Modern Satu Atap Al Azhary dimulai dari penyusunan program tahunan. Berdasarkan analisis dokumentasi program tahunan pembelajaran tematik kelas VA dan VB tahun pelajaran 2022/2023 diperoleh data bahwa dalam pembelajaran tematik kelas V terdapat 9 tema yang dibelajarkan dalam satu tahun pelajaran. Dalam program tahunan tersebut juga disajikan alokasi waktu yang diperlukan dalam pembelajaran 9 tema tersebut. Program tahunan tersebut kemudian diturunkan dalam program semester. Dalam program semester ini disajikan tema-tema yang dibelajarkan dalam satu semester, alokasi waktu yang dibutuhkan, serta matriks waktu pelaksanaan pembelajaran masing-masing tema tersebut. Dari program tahunan dan program semester tersebut dapat diketahui target-target waktu pembelajaran tematik yang akan dilaksanakan sehingga dalam satu tahun pelajaran semua kompetensi inti dan kompetensi dasar dapat tercapai.<sup>110</sup>

Perencanaan pembelajaran tematik setelah menyusun program tahunan dan program semester yang dilakukan oleh guru MI Modern Satu Atap Al Azhary adalah menyusun silabus dan RPP. Dalam silabus pembelajaran tematik memuat kompetensi inti, muatan pelajaran, kompetensi dasar, indikator, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, pendidikan penguatan karakter, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar dalam setiap tema yang diajarkan di kelas. Dalam dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik termuat identitas

---

<sup>109</sup> Wawancara dengan Haniatul laela, Guru Kelas VA MI Modern Satu ATap Al Azhary pada tanggal 13 Februari 2023

<sup>110</sup> Dokumentasi perangkat pembelajaran kelas VA dan VB pada tanggal 12 April 2023

satuan pendidikan, kelas/semesetr, tema, sub tema, muatan pelajaran yang dibelajarkan, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian (assesmen). Dalam RPP tersebut terdapat lampiran yang berisi materi pembelajaran, sumber dan media yang digunakan dalam pembelajaran, serta instrumen penilaian.

Dari hasil penelitian terhadap dokumen perangkat pembelajaran yang dilakukan terhadap silabus dan RPP kelas VA dan VB Tema 9 diketahui terdapat tiga sub tema, yang masing-masing sub tema terdiri dari enam pembelajaran. Pembelajaran tematik kelas V tema 9 yaitu tema “Benda-benda di Sekitarku”. Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun oleh guru kelas V dijelaskan bahwa dalam tema ini terdapat lima muatan pelajaran, yaitu Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), serta Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Diperkuat hasil wawancara dengan Yuli Rohayati.

“Pembelajaran tematik di kelas V terdiri dari 5 muatan pelajaran yang terdiri dari Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan SBdP. Yang seluruhnya tertuang dalam 3 sub tema dimana masing-masing sub tema terdiri dari 6 pembelajaran. Total ada 18 pembelajaran yang harus selesai dalam waktu 1 bulan”<sup>111</sup>

Dalam RPP Tema 9 ini terdapat 18 pembelajaran yang diharapkan satu tema bisa selesai dalam waktu satu bulan. Tujuan pembelajaran dituliskan setelah identitas sekolah, kelas, tema dan sub tema, muatan pelajaran, serta alokasi waktu. Setelah dituliskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran tematik tersebut, dalam RPP guru menuliskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini meliputi pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Dalam kegiatan pendahuluan yang tertulis dalam RPP diketahui bahwa guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan dilanjutkan membaca

---

<sup>111</sup> Wawancara dengan Yuli Rohayati, Guru Kelas VB MI Modern Satu ATap Al Azhary pada tanggal 13 Februari 2023

doa. Masih dalam kegiatan pendahuluan, guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, serta membangun keterkaitan dengan pengalaman dari siswa. Kegiatan pendahuluan selanjutnya yaitu guru memberikan gambaran tentang tujuan dan manfaat mempelajari muatan pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan inti yang tertuang dalam RPP tema 9 kelas V MI Modern Satu Atap Al-Azhary menyajikan langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Dalam RPP yang diteliti oleh peneliti ditemukan data bahwa kegiatan pembelajaran tematik yang dilakukan oleh guru menggunakan pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*) dengan model pembelajaran *project based learning* (PJBL). serta mengarahkan kegiatan pembelajaran ini pada peningkatan keterampilan abad 21/ *life skills*, yaitu *communication, collaboration, critical thinking and problem solving*, dan *creative and innovative* atau yang sering disebut dengan keterampilan 4C. Dalam kegiatan ini guru merancang pembelajaran yang tidak lagi berpusat pada guru, namun sebaliknya kegiatan belajar berpusat kepada siswa. Sebagaimana disampaikan oleh Yuli Rohayati guru sekaligus pengampu muatan tematik kelas VB.

“Pada kegiatan KKG, guru mendiskusikan model pembelajaran yang dirasa tepat digunakan untuk meningkatkan *life skills* siswa dan sesuai dengan pendekatan STEAM yang telah di usung bersama oleh warga madrasah yang telah ditetapkan dalam misi madrasah. Dengan berbagai pertimbangan kami sepakat bahwa model pembelajaran yang memenuhi kriteria adalah model *project based learning*. Semenjak itu, dalam kegiatan KKG kami sering membahas bagaimana cara menerapkan model tersebut dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Walaupun belum rutin, tetapi guru sudah familiar dan cukup sering membuat dan mengimplementasikan RPP menggunakan model pembelajaran *project based learning*”.<sup>112</sup>

---

<sup>112</sup> Wawancara dengan Yuli Rohayati, Guru Kelas VB MI Modern Satu ATap Al Azhary pada tanggal 13 Februari 2023

Menurut Peterson inovasi pembelajaran dalam proses pembelajaran abad 21 dapat menggunakan pendekatan STEAM. Kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan STEAM yaitu pembelajaran berbasis proyek.<sup>113</sup> Project based learning melibatkan siswa dalam pembelajaran untuk memecahkan masalah serta memberikan peluang kepada siswa agar dapat mengekspresikan kreativitasnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.<sup>114</sup> Pembelajaran ini merupakan strategi dalam memberdayakan siswa untuk memperoleh pengetahuan serta pemahaman baru berdasarkan pengalamannya. Model PJBL dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.<sup>115</sup> Selain itu tujuan pengembangan perangkat pembelajaran adalah mempermudah guru untuk melaksanakan proses pembelajaran karena alur kegiatan belajar telah disajikan pada perangkat pembelajaran. Sejalan dengan G Refathy menyatakan bahwa pendekatan STEAM dapat membantu siswa dalam belajar. Project based learning juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar belajar inovatif dan merangsang keaktifan siswa dalam pembelajaran.<sup>116</sup>

Pada bagian ketiga kegiatan pembelajaran yang termuat dalam RPP adalah kegiatan penutup. Berdasar RPP yang diteliti diketahui bahwa kegiatan penutup dilaksanakan dengan pembuatan *resume* dari materi pembelajaran yang dibuat masing-masing siswa dengan dibimbing oleh guru. Pada kegiatan penutup tersebut, guru memeriksa hasil belajar peserta didik, dan peserta didik yang telah selesai mengerjakan tugas dengan benar diberikan hadiah/pujian. Bagian selanjutnya dalam RPP yang disusun guru berisi tentang rancangan penilaian yang akan dilaksanakan. Melengkapi

---

<sup>113</sup> Peterson J Bayles et.al, “*Based Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics (STEAM) Learning Activities May Reduce Decline in Preschooler’s skin Carotenoid Status*”, Journal of Nutrition Educational and Behavior 53, no.4 (2021):343-351

<sup>114</sup> Ni Putu Linda Kresna Dewi et.al, “*Perangkat Pembelajaran STEAM-PJBL pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi*”, Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran 4, no.2 (2021): 222-232

<sup>115</sup> Laili et.al, “*Efektivitas Pengembangan E Modul Project Based Learning pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik*”, Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran 3, no.3 (2019):306-309

<sup>116</sup> G Revathy et.al, “*Optimization Study on Competence of Power Plant Using STEAM Fluid Material Parameters by Machine Learning Techniques*”. Materials Today Proceeding 32, no.2 (2021) 1713-1720

RPP tersebut juga terdapat lampiran yang atas materi belajar serta instrumen penilaian yang digunakan oleh guru, baik itu penilaian proses maupun penilaian hasil belajar.<sup>117</sup>

## 2. Pelaksanaan Pendekatan STEAM Berbasis *Life Skills* dalam Pembelajaran Tematik

Pendekatan STEAM berbasis *life skills* di MI Modern Satu Atap Al Azhary dilaksanakan melalui kegiatan belajar mengajar. Peneliti melakukan observasi pada muatan tematik tema 9 kelas VA dan VB yaitu “Benda-benda di Sekitarku”. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM. Pelaksanaan pembelajaran secara garis besar terbagi menjadi tiga kegiatan pokok, yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Pembelajaran tematik dilaksanakan setiap hari senin sampai jumat, yakni 5 kali pertemuan dalam setiap pekannya. Dalam satu kali pertemuan tidak mesti membahas 1 pembelajaran, terkadang bisa lebih dari itu tergantung banyaknya materi yang di bahas. Senada dengan hasil wawancara dengan Haniatul Laela.

“Pelaksanaan pembelajaran di kelas V, baik kelas VA maupun kelas VB menggunakan pendekatan STEAM. Pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan sesuai dengan RPP, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Implementasi STEAM biasanya tertuang dalam kegiatan inti. Dari ketiga kegiatan diharapkan mampu mengembangkan *life skills* siswa. Dalam satu sub tema terdiri dari 6 pembelajaran. 1 pembelajaran idealnya selesai dalam 1 kali pertemuan. Tetapi terkadang di kelas mulur karena harus praktek. Karena dalam implemnetasi pendekatan STEAM biasanya saya menggunakan model *project based learning*. Tapi kadang dalam 1 kali pertemuan bisa membahas lebih dari 1 materi pembelajaran. Pokoknya pintar-pintarnya guru. Karena jika kita tidak pandai mengatur waktu, banyak materi yang tidak keburu diajarkan.”<sup>118</sup>

<sup>117</sup> Dokumentasi silabus dan RPP Tema 9 Kelas VA dan VB MI Modern SAdu Atap Al Azhary pada tanggal 12 April 2023

<sup>118</sup> Wawancara dengan Haniatul Laela, Guru Kelas VA MI Modern Satu ATap Al Azhary pada tanggal 13 Februari 2023

Untuk dapat mengimplementasikan pendekatan STEAM, berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada kegiatan belajar mengajar tema 9, guru menggunakan model pembelajaran yang mendukung terlaksananya STEAM berbasis *life skills*, yaitu model pembelajaran *project based learning*.<sup>119</sup> Adapun penjelasan tentang kegiatan-kegiatan pembelajaran tematik dengan menggunakan pendekatan STEAM berbasis *life skills* di MI Modern Satu Atap Al Azhary sebagai berikut:

a. *Science*

Peneliti melakukan pengamatan kegiatan belajar mengajar di kelas VB sekaligus mencocokkan RPP yang telah di buat oleh guru sebagai pedoman pada hari Rabu tanggal 12 April 2023 pukul 11.15 WIB sampai 14.30 WIB (dikurangi waktu sholat dzuhur berjamaah dan makan siang bersama). Peneliti mengamati kegiatan belajar mengajar pada tema 9 sub tema 1 pembelajaran ke 5 materi “Zat Tunggal dan Zat Campuran”. IPA KD 3.9 mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran). KD 4.9 melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari. Dari hasil pengamatan di peroleh informasi sebagai berikut:<sup>120</sup>

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilaksanakan sesuai dengan tuntutan RPP yang telah di buat oleh guru. Peneliti memperoleh data tentang gambaran pelaksanaan pembelajaran tematik di kelas tersebut. Pada awal masuk ke kelas, guru mengucapkan salam yang kemudian di jawab oleh seluruh siswa. Setelah menempatkan diri di hadapan siswa guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum belajar. Aktivitas guru setelah selesai berdoa adalah melakukan absensi terhadap siswa dengan memanggil nama setiap siswa kemudian

<sup>119</sup> Dokumentasi perangkat pembelajaran kelas VA dan VB pada tanggal 12 April 2023

<sup>120</sup> Observasi kegiatan belajar mengajar di kelas VB pada tanggal 12 April 2023

menanyakan kabar dan mengkondisikan suasana kelas. Pada kegiatan awal itu pula guru mengulas dan memberikan beberapa pertanyaan serta mempersilahkan siswa yang ingin bertanya tentang materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Aktivitas guru setelah selesai menyampaikan materi pembelajaran sebelumnya mengarahkan siswa memperhatikan materi pelajaran yang akan disampaikan pada pertemuan tersebut. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut.

Sejalan dengan hasil wawancara dengan Affarsya Zahynishofa, diperoleh gambaran tentang kegiatan pendahuluan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik di kelasnya.

“Tematik di kelas 5 ada lima pelajaran yang ibu guru ajarkan yaitu pelajaran PKn, bahasa Indonesia, IPA, IPS dan SBdP. Setiap harinya muatan yang diajarkan berbeda. Kadang Bahasa Indonesia dan PKN, kadang IPS dan SBdP dan lain-lain, tapi masih tentang 5 pelajaran itu. Ibu guru selalu masuk kelas dengan mengucapkan salam. Kemudian berdoa di pimpin ketua kelas, selesai berdoa biasanya ibu guru mengabsen siswa satu persatu sambil menanyakan kabar. Biasanya sebelum masuk ke materi bu guru menanyakan pelajaran di pertemuan sebelumnya. Makanya kalau di rumah harus dipelajari lagi agar saya bisa menjawab jika bu guru memberikan pertanyaan. Ibu guru juga selalu menjelaskan tujuan pelajaran yang akan di pelajari.”<sup>121</sup>

Dari hari senin sampai jumat selalu ada pembelajaran tematik yang meliputi lima pelajaran yaitu Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Dari hasil wawancara tersebut, guru selalu membuka kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan salam, kemudian berdoa sebelum belajar yang di pimpin oleh ketua kelas. Setelah berdoa guru mengecek kehadiran siswa, setelah itu dilanjutkan dengan mengulas kembali materi pelajaran yang telah disampaikan pada hari sebelumnya. Siswa menjawab dan merespon ulasan yang disampaikan oleh guru. Jika

---

<sup>121</sup> Wawancara dengan Affarsya Zahynishofa siswa kelas VB MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 5 April 2023.

sudah dirasa cukup, kemudian guru memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari itu. Hal senada disampaikan oleh Danendra Abiyarta Rizal,<sup>122</sup>

“Di MI ini saya belajar tematik setiap hari, dari hari Senin sampai hari Jumat. Hari Sabtu tidak ada pelajaran karena hari itu adalah hari ceria. Kegiatan saya hanya sampai pukul 11.00 WIB, banyak kegiatan yang dilakukan seperti senam bersama, bersih-bersih bersama, hafalan doa, ekstra pramuka dan ekstra pilihan. Saya sangat senang karena di hari Sabtu saya bebas melakukan apa yang saya sukai.”

Berdasarkan hasil wawancara di peroleh data yang menjelaskan bahwa pembelajaran tematik dilaksanakan setiap hari selama lima hari efektif, hari sabtu tidak ada kegiatan belajar mengajar karena siswa kelas V mengikuti berbagai kegiatan untuk menunjang *soft skills* seperti mengikuti sabtu ceria/ bersih/ sehat, pembiasaan, ekstrakurikuler wajib dan ekstrakurikuler pilihan. Danendra menyatakan bahwa sebelum memulai pelajaran siswa selalu berdoa terlebih dahulu. Setelah itu guru menjelaskan kembali pelajaran sebelumnya dan guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan di bahas.

## 2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pembelajaran tematik dengan menggunakan pendekatan STEAM berbasis *life skills* di MI Modern Satu Atap Al Azhary di deskripsikan sebagaimana hasil observasi pembelajaran di kelas dan wawancara dengan siswa serta guru. Pada pertemuan sebelumnya guru sudah menjelaskan tentang pengertian, ciri, sifat, perbedaan zat tunggal dan zat campuran. Guru juga sudah membagi siswa menjadi 5 kelompok, dimana masing-masing kelompok berisi 5 siswa yang di pilih secara random menggunakan aplikasi “*random number generator*”. Hal ini dilakukan agar siswa mampu berkolaborasi dengan siapapun secara berkelompok.

---

<sup>122</sup> Wawancara dengan Danendra Abiyarta Rizal siswa kelas VB MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 5 April 2023.

Guru juga sudah menugaskan kepada masing-masing siswa untuk membawa termos berisi air panas, gelas, sendok, teh, gula, kopi, garam dan lain sebagainya yang biasa dikonsumsi oleh orang tua di rumah sebagai sajian minuman. Tanpa membuang-buang waktu, guru menginstruksikan kepada siswa untuk bergabung dengan kelompok masing-masing dengan membawa alat dan bahan yang sudah disiapkan dari rumah. Siswa membentuk kelompok dengan tertib dan kondusif. Guru kemudian membagikan LKPD pada tiap-tiap kelompok untuk diisi. Dalam LKPD tersebut, siswa diminta untuk mengelompokkan zat tunggal dan zat campuran berdasarkan bahan yang sudah di bawa oleh masing-masing siswa dari rumah. Guru hanya bertugas mendampingi, proyek dikerjakan sendiri oleh masing-masing kelompok dengan bekal LKPD dan bekal pengetahuan siswa pada pembelajaran sebelumnya. Dengan begitu akan melatih siswa untuk berfikir kreatif.

Satu persatu dari anggota kelompok mulai mempraktikkan cara membuat minuman. Ada yang membuat minuman sirup, minuman teh pahit, minuman teh manis, minuman susu, oralit dan lain sebagainya. Berdasarkan ciri dan sifat dari minuman yang sudah mereka amati. Selanjutnya masing-masing kelompok mulai menikmati minuman yang telah di buat sembari mendiskusikan dan mengelompokkan mana yang termasuk zat tunggal dan mana yang termasuk zat campuran. Siswa aktif berdiskusi sedangkan guru bertugas mengamati. Setelah waktu berdiskusi di rasa cukup, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi dengan mendelegasikan 1 orang siswa untuk maju ke depan kelas. Setelah mempresentasikan, guru mempersilahkan kelompok lain untuk bertanya dan kelompok yang sedang presentasi berhak menjawab. Hal ini dilakukan agar siswa terbiasa dan berani berkomunikasi dengan orang lain dalam bentuk mengemukakan pendapat.

Guru memberikan apresiasi dalam bentuk tepuk *good job* dan tepuk tangan kepada masing-masing kelompok yang telah menjalankan

proyek dengan baik. Guru juga memberikan tanggapan dari hasil kerja masing-masing kelompok yang sudah selesai presentasi. Dari awal guru sengaja tidak membantu siswa dalam menjalankan proyek, dengan tujuan agar mereka mampu berfikir kritis dalam memecahkan suatu masalah dengan ide dan pemikiran mereka sendiri. Sebagaimana disampaikan oleh Yuli Rohayati guru sekaligus pengampu muatan tematik kelas VB.

“ Tidak semua aspek dalam STEAM langsung diterapkan dalam satu kali pembelajaran, namun yang jelas saya selalu berusaha untuk membuat RPP yang memuat 4C dalam tiap pertemuan. Dengan begitu keterampilan siswa akan terasah karena terbiasa. Dalam setiap proyek yang dikerjakan oleh siswa, saya bertugas untuk memonitoring siswa yang artinya saya tidak membantu secara langsung. Saya membiarkan siswa berdiskusi dan berkomunikasi untuk dapat berfikir kritis dalam memecahkan suatu masalah secara mandiri, sehingga siswa mampu berkreasi dan berfikir kreatif”.<sup>123</sup>

### 3) Kegiatan Penutup

Guru bersama siswa melakukan refleksi dengan mengulas hasil diskusi. Guru mengelompokkan mana saja yang termasuk zat tunggal dan mana yang termasuk zat campuran. Siswa mencatat di buku mereka masing-masing. Guru memberikan kesempatan kepada siswa apabila ada pertanyaan. Setelah tujuan pembelajaran di rasa tercapai, maka kegiatan selanjutnya yaitu guru mengevaluasi proyek yang sudah siswa kerjakan. Guru menilai LKPD dan siswa di minta untuk membereskan alat dan bahan yang sudah selesai digunakan. Siswa menata tempat duduk kembali seperti semula. Kemudian guru menginformasikan kepada siswa tentang rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. Guru mempersilahkan siswa untuk berkemas, dilanjutkan dengan berdoa dan terakhir guru mengucapkan salam. Siswa keluar kelas dengan tertib sambil berjabat tangan dengan

---

<sup>123</sup> Wawancara dengan Yuli Rohayati, Guru Kelas VB MI Modern Satu ATap Al Azhary pada tanggal 13 Februari 2023

guru. Senada dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Waftah Mazaya Tafrij.

“Pada kegiatan penutup biasanya ibu guru mengulas hasil diskusi. Kadang jika belum mudeng saya bertanya. Setelah itu, ibu guru menginformasikan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pembelajaran berikutnya. Ibu guru juga mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam kepada kami.”<sup>124</sup>

#### b. *Technology*

Sebelum mengamati kelas VB, di hari yang sama namun di jam yang berbeda peneliti melakukan pengamatan kegiatan belajar mengajar di kelas VA sekaligus mencocokkan RPP yang telah di buat oleh guru sebagai pedoman penulis. RPP antara kelas VA dan VB tidak berbeda karena sebelum menyusun RPP antara guru tematik kelas VA dan VB sudah berdiskusi terlebih dahulu. Kedua kelas mendapatkan perlakuan yang sama, hanya saja waktu pelaksanaan yang terkadang berbeda antara satu kelas dengan kelas lainnya tergantung situasi dan kondisi.

Peneliti melakukan pengamatan di kelas VA pada hari Rabu tanggal 12 April 2023 pukul 08.30 WIB sampai 10.40 WIB. Peneliti mengamati kegiatan belajar mengajar tema 9 sub tema 1 dan pada pembelajaran yang sama dengan kelas VB yaitu pada pembelajaran ke 5 materi “Zat Tunggal dan Zat Campuran” namun KD yang diamati berbeda. Peneliti mengamati proses pembelajaran Bahasa Indonesia KD 3.4 menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak dan elektronik. KD 4.4 menggambar logo iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan visual. Dari hasil pengamatan diperoleh informasi sebagai berikut:<sup>125</sup>

##### 1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilaksanakan sesuai dengan runtutan RPP yang telah di buat oleh guru. Peneliti memperoleh data tentang

<sup>124</sup> Wawancara dengan Waftah Mazaya Tafrij siswa kelas VB MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 5 April 2023.

<sup>125</sup> Observasi kegiatan belajar mengajar di kelas VA pada tanggal 12 April 2023

gambaran pelaksanaan pembelajaran tematik di kelas tersebut. Pada awal masuk ke kelas, guru mengucapkan salam yang kemudian di jawab oleh seluruh siswa. Setelah menempatkan diri di hadapan siswa guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum belajar. Aktivitas guru setelah selesai berdoa adalah melakukan absensi terhadap siswa dengan memanggil nama setiap siswa kemudian menanyakan kabar dan mengkondisikan suasana kelas. Pada kegiatan awal itu pula guru mengulas dan memberikan beberapa pertanyaan serta mempersilahkan siswa yang ingin bertanya tentang materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Aktivitas guru setelah selesai menyampaikan materi pembelajaran sebelumnya mengarahkan siswa memperhatikan materi pelajaran yang akan disampaikan pada pertemuan tersebut. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut.

Sejalan dengan hasil wawancara yang peneliti peroleh dari Rangsang Wisesa Banyu Biru.

“Ibu guru Hani selalu masuk kelas dengan mengucapkan salam. Kemudian meminta kami berdoa di pimpin ketua kelas. Selesai berdoa biasanya ibu guru mengabsen siswa satu persatu sambil menanyakan kabar dan memastikan siapa yang tidak berangkat. Sebelum membahas materi bu guru mengingatkan pelajaran di pertemuan sebelumnya. Ibu guru juga selalu menjelaskan tujuan dari apa yang akan kami pelajari. Kadang-kadang ibu guru memberikan tebak-tebakan terlebih dahulu, dan kami di minta untuk menebak tujuan pelajaran. Jika jawaban bebar ibu guru memberikan kami jajan. Kadang jajan coklat, kadang juga permen. Walaupun jajan murah, tapi saya senang. Makanya sebelum belajar dengan ibu guru saya sempatkan belajar di LKS.”<sup>126</sup>

Kemudian guru mengajak siswa menuju laboratorium komputer yang di miliki oleh MI Modern Satu Atap Al Azhary untuk melakukan praktek membuat logo iklan dari media cetak maupun elektronik. Sambil berbaris dengan tertib siswa juga membawa LKS dan alat tulis.

---

<sup>126</sup> Wawancara dengan Rangsang Wisesa Banyubiru siswa kelas VA MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 5 April 2023.

Sesampainya di laboratorium siswa menempati meja komputer yang sudah disediakan.

## 2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pembelajaran tematik dengan menggunakan pendekatan STEAM berbasis *life skills* di MI Modern Satu Atap Al Azhary di deskripsikan sebagaimana hasil observasi pembelajaran di kelas dan wawancara dengan siswa serta guru. Pada pertemuan sebelumnya guru mendampingi siswa untuk melakukan proyek mengelompokkan zat tunggal dan zat cair pada pembelajaran IPA melalui sebuah proyek. Pada kesempatan kali ini, guru menjelaskan kegiatan proyek yang akan dilaksanakan oleh siswa. Siswa akan praktek menggambar logo iklan dari media cetak atau elektronik. Siswa tidak akan menggambar di buku gambar melainkan menggambar melalui aplikasi *painting* yang ada pada komputer. Hal ini dilakukan agar siswa tidak gaptek serta mampu berkolaborasi dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi.

Masing-masing siswa menyalakan komputer yang ada di hadapannya, guru melakukan kegiatan yang sama yaitu menyalakan komputer yang disambungkan ke LCD proyektor agar anak-anak leluasa melihat materi yang akan di bahas. Kemudian guru mengkondisikan siswa dengan tepuk “duduk siap”. Setelah suasana dianggap tertib guru menampilkan sebuah iklan dari media elektronik. Kemudian guru memberikan pertanyaan terkait informasi yang terdapat pada iklan tersebut. Bagi siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar, guru memberikan 1 bintang sebagai *reward* tanda siswa tersebut sudah aktif menjawab. Setelah semua pertanyaan terjawab guru mulai menerangkan seluk beluk iklan. Mulai dari pengertian, contoh, hingga manfaat iklan. Guru mempersilahkan jika ada siswa yang ingin bertanya. Kegiatan ini diharapkan agar siswa mampu mengasah kemampuan berkomunikasi dengan bahasa yang baik dan benar.

Kegiatan dilanjutkan oleh guru dengan membagi lembaran kertas yang berisi beberapa gambar logo minuman terkenal. Ada logo Mixue, Teh Desa, Bobaca, Menantea dan lain sebagainya. Siswa diminta mengamati kemudian memilih satu gambar logo yang di rasa paling gampang untuk di gambar pada menu *painting* yang tersedia di komputer masing-masing. Tidak ada panduan khusus, siswa mengeksplor kemampuan diri. Terpenting logo asli dan logo yang akan di buat hasil akhirnya mirip atau bahkan jauh lebih bagus. Siswa diberi waktu 30 menit untuk mengerjakan proyek yang telah diberikan oleh guru. Hal tersebut dilakukan agar siswa terbiasa berfikir kreatif dan kritis dalam memecahkan permasalahan. Guru hanya bertugas sebagai fasilitator, apabila siswa mengalami kendala, guru sesegera mungkin membantu. Namun umumnya, siswa sudah pandai mengoperasikan komputer karena sejak duduk di kelas rendah sudah ada mata pelajaran TIK. Hal senada disampaikan oleh Anggar Rahma Susanti.

“Sejak kelas satu saya sudah diajarkan bagaimana cara mengoperasikan komputer oleh Bapak guru melalui pelajaran TIK. Tidak hanya menyalakan dan mematikan komputer, saat ini saya sudah bisa menggunakan *word, excel, powerpoint*, bahkan membuat gambar menggunakan *painting*. Setelah masuk ke kelas atas, saya juga bisa menyalakan dan menyambungkan sendiri LCD proyektor untuk presentasi di kelas. Ibu guru juga terkadang memberikan tugas melalui aplikasi yang ada di handphone, seperti mengerjakan *google form*. Saya merasa senang karena pelajaran jadi tidak membosankan. Jika sudah di depan komputer saya suka lupa waktu karena terlalu asik”<sup>127</sup>

### 3) Kegiatan Penutup

Setelah siswa selesai mengerjakan tugas dari guru, logo yang sudah di buat di simpan pada folder VA pelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia dengan format nama dan nomor absen untuk memudahkan guru dalam memberikan nilai. Kegiatan dilanjutkan dengan refleksi, guru menanyakan kendala apa saja yang di hadapi oleh

---

<sup>127</sup> Wawancara dengan Anggar Rahma Susanti siswa kelas VA MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 5 April 2023

siswa kemudian bersama-sama mengevaluasi hasil kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran tematik muatan bahasa Indonesia. Setelah tidak ada lagi pertanyaan dan siswa sudah paham, guru meminta siswa untuk mematikan komputer dan membersihkan meja. Guru menginformasikan kepada siswa tentang rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. Guru mempersilahkan siswa untuk berkemas, dilanjutkan dengan membaca hamdalah dan terakhir guru mengucapkan salam. Siswa keluar laboratorium TIK dengan tertib dan kembali ke kelas menanti pelajaran berikutnya.

Pada kegiatan penutup, berdasarkan hasil observasi dan wawancara ternyata memiliki kesamaan. Berikut hasil wawancara peneliti dengan Muhammad Wilson Dwiana.

“Dalam kegiatan penutup biasanya ibu guru menanyakan kembali tentang pembelajaran yang telah kami lakukan. Terkadang kembali terjadi kegiatan tanya jawab. Setelah memastikan tidak ada siswa yang bertanya, kemudian ibu guru meminta kami berkemas atau kembali merapihkan meja dan kursi seperti biasa. Setelah itu ibu guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan di hari berikutnya. Kemudian berdoa bersama dan ibu guru mengucapkan salam.”<sup>128</sup>

### c. *Engineering*

*Engineering* (Teknik), dapat dijelaskan sebagai teknik yang digunakan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Proses rekayasa adalah pola pikir kreatif dalam mengembangkan metode baru dalam menyelesaikan masalah yang ada.<sup>129</sup> Dalam pembelajaran tematik menggunakan pendekatan STEAM, teknik dipraktekkan dalam setiap pembelajaran yang di ikuti oleh siswa. Mereka bebas berfikir dan bertindak dalam mengembangkan metode untuk memecahkan suatu masalah atau tugas yang diberikan oleh guru. Sebagaimana disampaikan oleh Haniatul Laela:

---

<sup>128</sup> Wawancara dengan Muhammad Wilson Dwiana siswa kelas VA MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 5 April 2023

<sup>129</sup> Hasanah, *Pengembangan modul bioteknologi berbasis STEAM*, 15.

“Dalam penerapan pendekatan STEAM pada pembelajaran tematik selalu berdampingan dengan *engineering*. *Engineering* yang dimaksud bukanlah suatu alat atau mesin. Tapi *engineering* menurut pemahaman saya adalah teknik yang digunakan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan. Teknik tersebut pastinya akan berbeda antara siswa yang satu dengan siswa lainnya. Dengan menggunakan teknik ini siswa diajarkan untuk berlatih berfikir kreatif dan inovatif. Siswa tidak saklek dengan teks *book* melainkan dapat mengembangkan pemikiran mereka sendiri.”<sup>130</sup>

Peneliti melakukan pengamatan kegiatan belajar mengajar di kelas VA sekaligus mencocokkan RPP yang telah di buat oleh guru sebagai pedoman peneliti. Peneliti melakukan pengamatan di kelas VA pada hari Senin tanggal 17 April 2023 pukul 08.30 WIB sampai 10.00 WIB. Peneliti mengamati kegiatan belajar mengajar tema 9 sub tema 2 pembelajaran 2. RPP yang dicocokkan sama dengan RPP kelas VB hanya saja peneliti mengamati kegiatan belajar mengajar pada KD yang berbeda. Pada kesempatan ini peneliti mengamati proses pembelajaran pada pembelajaran PKn KD 3.4 yaitu menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup. KD 4.4 menyajikan hasil pengamatan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.<sup>131</sup>

Pada pertemuan sebelumnya guru sudah membagi siswa menjadi 4 kelompok, 1 kelompok terdiri dari 5 sampai 6 siswa yang di pilih secara acak. Masing-masing kelompok ditugaskan untuk membawa 1 buah laptop. Pada pertemuan kali ini siswa praktek membuat *power point* berdasarkan materi PPKn yang akan disampaikan oleh guru. Dari hasil pengamatan di peroleh informasi sebagai berikut:

#### 1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan diawali dengan guru mengucapkan salam yang kemudian di jawab oleh seluruh siswa. Setelah menempatkan diri di hadapan siswa guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum belajar. Aktivitas guru setelah selesai berdoa

<sup>130</sup> Wawancara dengan Haniatul laela, Guru Kelas VA MI Modern Satu ATap Al Azhary pada tanggal 13 Februari 2023

<sup>131</sup> Observasi kegiatan belajar mengajar di kelas VA pada tanggal 17 April 2023

adalah melakukan absensi terhadap siswa dengan memanggil nama setiap siswa kemudian menanyakan kabar dan mengkondisikan suasana. Pada kegiatan awal itu pula guru mengulas dan memberikan beberapa pertanyaan serta mempersilahkan siswa yang ingin bertanya tentang materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Aktivitas guru setelah selesai menyampaikan materi pembelajaran sebelumnya mengarahkan siswa memperhatikan materi pelajaran yang akan disampaikan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran. Guru memerintahkan siswa duduk membuat lingkaran kecil dengan kelompok masing-masing yang sudah di bagi pada pertemuan sebelumnya.

## 2) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi tentang contoh persatuan dan kesatuan. Siswa mendengarkan dengan seksama, sembari sesekali terjadi interaksi tanya jawab antara guru dan siswa. Selanjutnya guru memberikan instruksi kepada masing-masing kelompok untuk mendeskripsikan 1 contoh kegiatan persatuan dan kesatuan yang ada dilingkungan sekitar tempat tinggal dan manfaat dari kegiatan tersebut. Deskripsi dituangkan dalam bentuk *slide* pada aplikasi *power point* dan di hias semenarik mungkin. Siswa mulai berdiskusi dan guru memonitoring siswa dalam bekerja kelompok. Masing-masing kelompok hanya diberi waktu 30 menit untuk mengerjakan tugas membuat *power point*. Setelah waktu habis, guru memusatkan perhatian siswa dengan permainan tepuk. Setelah siswa kembali fokus kepada guru, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan karya mereka. Guru mempersilahkan kelompok yang ingin maju terlebih dahulu. 1 orang presentasi dan anggota kelompok lainnya duduk di sebelahnya. Kemudian anggota kelompok bertugas menjawab pertanyaan atau komentar yang dilontarkan oleh kelompok lainnya. Selesai presentasi guru memberikan *reward* dalam bentuk tepuk good job dan tepuk tangan.

Kemudian guru memberikan tanggapan kepada masing-masing kelompok.

Hal senada diperkuat oleh Muhammad Wilson Dwiana, berdasarkan hasil wawancara di peroleh informasi sebagai berikut:

“Di kelas satu saya sudah dikenalkan komputer oleh bapak dan ibu guru. Selama lima tahun ini, saya sudah belajar banyak hal. Mulai dari cara mengoperasikan aplikasi yang ada di komputer/laptop sampai cara menggunakan LCD Proyektor. Saya sudah bisa menggunakan *word*, *excel*, *powerpoint*, bahkan membuat gambar menggunakan *painting*. Ibu guru juga terkadang memberikan tugas melalui aplikasi yang ada di handphone, seperti mengerjakan *google form*. Dari semua aplikasi yang ada, di kelas saya paling sering menggunakan *power point*, ibu guru sering menyuruh kami untuk presentasi menggunakan *power point*. Dan saya sangat senang karena dengan menggunakan *power point* hasil presentasi jadi lebih cantik dan menarik.”<sup>132</sup>

### 3) Kegiatan Penutup

Guru dan siswa melakukan refleksi tentang pembelajaran yang baru saja dilalui. Selanjutnya guru meminta siswa untuk mengisi angket penilaian teman sejawat yang sudah disiapkan oleh guru. Angket ini ditujukan kepada masing-masing kelompok sebagai bahan evaluasi. Guru juga memberikan penilaian kinerja secara langsung melihat dari persiapan, proses hingga hasil karya dari masing-masing kelompok. Setelah selesai mengerjakan, angket kemudian dikumpulkan. Sebelum guru mengakhiri pembelajaran tematik, guru menginformasikan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pembelajaran berikutnya.

#### d. Art

Peneliti kembali melakukan pengamatan belajar mengajar di kelas VA sekaligus mencocokkan RPP yang telah di buat oleh guru sebagai pedoman. Observasi dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 25 April 2023 pukul 10.05 WIB sampai 12.25 WIB. Peneliti mengamati

---

<sup>132</sup> Wawancara dengan Muhammad Wilson Dwiana siswa kelas VA MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 5 April 2023

kegiatan belajar mengajar pada tema 9 sub tema 3 pembelajaran ke 2 materi “Karya Seni Daerah”. Muatan SBdP KD 3.4 memahami karya seni rupa daerah dan KD 4.4 membuat karya seni rupa daerah. Dari hasil pengamatan di peroleh informasi sebagai berikut:<sup>133</sup>

#### 1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilaksanakan sesuai dengan runtutan RPP yang telah di buat oleh guru. Peneliti memperoleh data tentang gambaran pelaksanaan pembelajaran tematik di kelas VA. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran kali ini dilaksanakan di luar kelas (*outdoor*), lebih tepatnya dilaksanakan di halaman MI Modern Satu Atap AL Azhary lesehan menggunakan tikar. Kegiatan pendahuluan di awali dengan guru mengucapkan salam yang kemudian di jawab oleh seluruh siswa. Setelah menempatkan diri di hadapan siswa guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum belajar. Aktivitas guru setelah selesai berdoa adalah melakukan absensi terhadap siswa dengan memanggil nama setiap siswa kemudian menanyakan kabar dan mengkondisikan suasana. Pada kegiatan awal itu pula guru mengulas dan memberikan beberapa pertanyaan serta mempersilahkan siswa yang ingin bertanya tentang materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Aktivitas guru setelah selesai menyampaikan materi pembelajaran sebelumnya mengarahkan siswa memperhatikan materi pelajaran yang akan disampaikan pada pertemuan tersebut. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut. Guru melakukan apersepsi dengan menampilkan sebuah video menggunakan LCD proyektor tentang bagaimana caranya membuat salah satu karya seni rupa daerah yaitu “Hasta Karya Gips”.

#### 2) Kegiatan Inti

---

<sup>133</sup> Observasi kegiatan belajar mengajar di kelas VA pada tanggal 25 April 2023

Guru memberikan pertanyaan mendasar yang berkaitan dengan video yang telah di putar. Pertanyaan berkaitan dengan pengetahuan siswa dalam memahami karya seni rupa daerah. Setelah proses tanya jawab berakhir, guru menjelaskan kegiatan proyek yang akan dilaksanakan oleh siswa. Dalam pembelajaran kali ini guru memberikan arahan kepada siswa dalam melaksanakan proyek. Pada pertemuan sebelumnya guru sudah mengumumkan kepada siswa untuk membawa gelas plastik, air bening, bubuk gips, *cutton buds* dan bubuk pewarna sedangkan cetakan sudah guru siapkan menggunakan alat inventaris madrasah. Siswa mengikuti arahan dengan tertib. Di kelas V guru sering melakukan kegiatan berbasis proyek kepada siswa, hal ini dilakukan sebagai salah satu bentuk mewujudkan pendekatan STEAM berbasis *life skills*. Hal itu diperkuat oleh hasil wawancara dengan Rifqi Zakaria.

“Setiap hari saya merasa semangat untuk berangkat sekolah karena pelajaran tidak membosankan. Ibu guru sering mengajak kami belajar di luar kelas dan kami sering melakukan praktek. Praktek yang dilakukan sangat bermanfaat untuk saya, karena dari yang tidak tahu menjadi tahu. Ibu guru juga selalu membebaskan saya untuk berkreasi. Tidak pernah beliau memaksakan pendapat. Ketika kelas kami praktek, ibu guru memperhatikan kami satu persatu, kadang-kadang juga membantu apabila ada siswa/kelompok yang kesulitan.”<sup>134</sup>

Guru menginstruksikan kepada siswa untuk membuat bubuk gips yang terbuat dari campuran bubuk gips dengan sedikit air dengan perbandingan 2:1. Bubur gips diaduk hingga merata, setelah itu di beri pewarna bebas sesuai dengan imajinasi siswa. Setelah bubuk gips berubah warna, tuangkan ke dalam cetakan yang telah disediakan, tunggu beberapa menit sampai bubuk gips sedikit mengeras. Kemudian keluarkan dari cetakan menggunakan *cutton buds* secara perlahan agar tidak penyok. Setelah dikeluarkan dari

---

<sup>134</sup> Wawancara dengan Rifqi Zakaria siswa kelas VA MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 5 April 2023

cetakan lalu jemur di bawah terik sinar matahari. Biarkan sampai benar-benar kering dan jadilah hasta karya yang terbuat dari gips yaitu lafadz Allah yang timbul dari sebuah benda keras berbentuk lingkaran. Dalam proses pengerjaan proyek, guru memonitoring siswa kelas VA yang berjumlah 23 siswa secara bergantian. Setelah semua hasta karya selesai di buat, guru meminta siswa secara suka rela untuk mempresentasikan hasil karya seni rupa yang sudah di buat. Guru memberikan *reward* berupa tanda bintang dan tepuk tangan bagi siswa yang berani maju ke depan untuk presentasi. Guru memberikan tanggapan atas hasil karya siswa.

### 3) Kegiatan Penutup

Guru meminta siswa untuk membereskan sisa alat dan bahan, kemudian bersama kembali ke dalam kelas. Di kelas guru dan siswa melakukan refleksi tentang pembelajaran yang baru saja dilalui. Selanjutnya guru meminta siswa untuk membuat laporan hasil proyek sebagai bahan evaluasi. Siswa mendeskripsikan cara membuat “Hasta Karya Gips” dalam bentuk petunjuk kerja. Setelah siswa selesai mengerjakan tugas, kemudian ketua kelas mengumpulkan hasil laporan siswa dan diberikan kepada guru. Guru menginformasikan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pembelajaran berikutnya. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

#### e. *Mathematic*

Peneliti kembali melakukan pengamatan pembelajaran di kelas VB sekaligus mencocokkan RPP yang telah di buat oleh guru sebagai pedoman peneliti dalam melakukan observasi. Penelitian dilaksanakan pada hari Senin tanggal 17 April 2023 pukul 10.05 WIB sampai 12.25 WIB. Peneliti mengamati kegiatan belajar mengajar pada tema 9 sub tema 2 pembelajaran ke 2 materi “Benda dalam Kegiatan Ekonomi”. Muatan IPS KD 3.3 yaitu menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya

untuk membangun perkuat kesatuan dan persatuan bangsa. KD 4.3 yaitu menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa. Dari hasil pengamatan di peroleh informasi sebagai berikut:<sup>135</sup>

#### 1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilaksanakan sesuai dengan runtutan RPP yang telah di buat oleh guru. Peneliti memperoleh data tentang gambaran pelaksanaan pembelajaran tematik di kelas VA. Pada awal masuk ke kelas, guru mengucapkan salam yang kemudian di jawab oleh seluruh siswa. Setelah menempatkan diri di hadapan siswa guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum belajar. Aktivitas guru setelah selesai berdoa adalah melakukan absensi terhadap siswa dengan memanggil nama setiap siswa kemudian menanyakan kabar dan mengkondisikan suasana kelas. Pada kegiatan awal itu pula guru mengulas materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Aktivitas guru setelah selesai mengulas materi pembelajaran sebelumnya mengarahkan siswa memperhatikan materi pelajaran yang akan disampaikan pada pertemuan tersebut.

Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut. Hal senada disampaikan oleh Danendra Abiyarta Rizal.

“Pastinya setiap akan memulai pelajaran ibu guru selalu meminta agar kami berdoa terlebih dahulu. Doa di pimpin oleh ketua kelas. Ibu guru juga mengulas pelajaran yang sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Makanya setiap malam saya selalu belajar materi yang sudah diajarkan, takut besoknya bu guru menunjuk saya untuk menjawab pertanyaan. Ibu guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran. Terkadang saya juga membantu Ibu guru menyalakan LCD proyektor.”<sup>136</sup>

---

<sup>135</sup> Observasi kegiatan belajar mengajar di kelas VB pada tanggal 17 April 2023

<sup>136</sup> Wawancara dengan Danendra Abiyarta Rizal siswa kelas VB MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 5 April 2023

Siswa membantu guru menyalakan LCD Proyektor yang ada di dalam kelas. Dilanjutkan dengan apersepsi oleh guru, yaitu guru menampilkan sebuah video tentang keanekaragaman profesi di berbagai bidang pekerjaan yang ada di Indonesia. Siswa mengamati dengan seksama.

## 2) Kegiatan Inti

Setelah video selesai di tampilkan, guru memberikan pertanyaan mendasar yang berkaitan dengan video yang telah di putar. Pertanyaan berkaitan dengan pengetahuan siswa dalam memahami video tentang keanekaragaman profesi di berbagai bidang pekerjaan yang ada di Indonesia. Siswa menjawab pertanyaan guru dengan cara mengangkat tangan. Setelah guru mempersilahkan, siswa menjawab pertanyaan berdasarkan apa yang mereka pikirkan dengan lantang. Apabila jawaban siswa di rasa kurang tepat, siswa lain berhak untuk membantah atau bahkan mendukung. Setelah di rasa cukup, guru mulai meluruskan hasil diskusi berdasarkan video yang telah di tampilkan. Kegiatan dilanjutkan dengan guru mengarahkan siswa untuk membuka LKS halaman 48 sampai halaman 50. Siswa membaca dan memahami, setelah itu guru menjelaskan isi materi berdasarkan bacaan yang ada di LKS tersebut dan mempersilahkan apabila ada siswa yang ingin bertanya.

Setelah semua siswa merasa paham, guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok secara acak menggunakan aplikasi “*random number generator*”. Tiap kelompok beranggotakan 5 sampai 6 siswa. Masing-masing kelompok menunjuk ketua dan sekertaris kelompok. Ketua bertanggung jawab untuk mengkoordinir dan menjamin keselamatan anggota kelompok. Sedangkan sekertaris bertugas mencatat hasil pengamatan. Setelah berkelompok, kegiatan dilanjutkan secara *outdoor*, guru mengarahkan siswa untuk mengamati berbagai jenis usaha ekonomi yang ada di lingkungan sekitar MI Modern Satu Atap Al Azhary. Karena letaknya yang tidak

jauh dari jalan raya dan pertokoan, sangat memudahkan siswa untuk mengidentifikasi. Guru memberikan selebar kertas dalam bentuk LKPD yang harus di isi oleh masing-masing kelompok. Guru mengamati siswa dari kejauhan. 4 kelompok berpecah untuk mulai mengamati dan mengidentifikasi jenis usaha yang ada di lingkungan sekitar. Guru memberikan waktu maksimal 30 menit. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, peneliti memperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran di outdoor cukup sering dilakukan oleh guru. Seperti apa yang dikatakan oleh Fathreza Khailyla Adnanyta.

“Saya merasa sangat senang bersekolah di MI Modern Satu Atap Al Azhary. Karena setiap pelajaran tidak membosankan, ibu guru sering melakukan pelajaran di luar kelas. Kadang di masjid, kadang di halaman, kadang di sawah, kolam berenang atau dimanapun tempat yang membuat kami jadi senang dan tidak bosan. Seingat saya jika ada pelajaran yang dilakukan diluar kelas, ibu guru selalu membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Saya biasa berdiskusi dan mengerjakan tugas dari bu guru dengan kelompok yang berbeda-beda tiap pelajarannya. Saya selalu kebagian kelompok yang seru. Saya menyukai semua siswa di kelas saya. Banyak hal baru yang saya pelajari. Pokoknya saya sangat menyukai ibu guru karena tidak pernah galak, selalu menyuruh saya untuk percaya diri dan berani berkreasi. Ibu guru juga meminta saya untuk peduli dengan lingkungan.”<sup>137</sup>

Setelah 30 menit siswa kembali ke ruang kelas VB. Siswa mengumpulkan jenis usaha yang dilakoni masyarakat sekitar madrasah sebanyak-banyaknya. Pengumpul terbanyak dan tepat ditetapkan menjadi pemenang. Satu persatu kelompok mulai mempresentasikan hasil pengamatan di depan kelas kemudian guru memberikan tanggapan. Setelah semua kelompok maju presentasi, guru menyerahkan *reward* kepada kelompok pemenang berupa satu kotak berisi jajanan di iringi tepuk tangan dari kelompok lainnya.

### 3) Kegiatan Penutup

---

<sup>137</sup> Wawancara dengan Fathreza Khailyla Adnanyta siswa kelas VB MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 5 April 2023

Guru meminta siswa untuk duduk di kursinya masing-masing. Kemudian melakukan refleksi bersama-sama tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan pada pembelajaran tematik di hari itu. Siswa sangat senang dan antusias. Setelah refleksi, guru memberikan evaluasi kepada siswa. Siswa mengerjakan beberapa soal yang telah di susun oleh guru pada selembar kertas. Setelah selesai mengerjakan, ketua kelas mengumpulkan hasil evaluasi siswa VB kemudian diserahkan kepada guru. Di akhir pembelajaran guru menginformasikan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pembelajaran berikutnya. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

Sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Muhammad Sultan Adyastha Prasraya:

“Setiap selesai membahas pelajaran atau setiap selesai praktek, ibu guru Yuli memberikan penjelasan tentang apa yang sudah saya dan teman-teman kerjakan. Dari situ saya jadi paham mana yang benar dan mana yang salah. Saya juga sering bertanya kepada ibu guru jika ada sesuatu yang tidak saya pahami. Setelah saya paham, biasanya ibu guru memberikan soal-soal untuk saya kerjakan. Setelah selesai mengerjakan lembar jawab biasanya di kumpulkan jadi satu kepada ketua kelas. Kemudian ketua kelas memberikan lembar jawab saya dan teman-teman kepada ibu guru. Setelah itu, ibu guru biasanya memberi informasi tentang pelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan besoknya. Apalagi kalau mau praktek, biasanya ibu guru meminta saya dan teman-teman untuk menyiapkan peralatan praktek. Kalau tidak praktek, ibu guru juga sering memberikan PR kepada saya dan teman-teman. Diakhir pelajaran kami selalu berdoa bersama dan mengucapkan salam.”<sup>138</sup>

### **3. Evaluasi Pendekatan STEAM Berbasis *Life Skills* dalam Pembelajaran Tematik**

Evaluasi dalam pembelajaran tematik menggunakan pendekatan STEAM berbasis *life skills* di MI Modern Satu Atap Al Azhary meliputi

---

<sup>138</sup> Wawancara dengan Muhammad Sultan Adyastha Prasraya siswa kelas VB MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 5 April 2023

empat aspek. Berdasarkan pengamatan terhadap dokumen evaluasi pembelajaran tematik kelas VA dan VB di MI Modern Satu Atap Al Azhary terdapat instrumen evaluasi kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan.<sup>139</sup> Instrumen evaluasi kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial terdiri dari lembar observasi sikap, lembar penilaian diri, dan lembar penilaian antar teman. Dokumen evaluasi kompetensi pengetahuan meliputi instrumen tes yang digunakan oleh guru. Evaluasi kompetensi keterampilan dilakukan dengan menggunakan rubrik unjuk kerja, proyek, dan portofolio.

Sejalan dengan dokumen yang diamati oleh peneliti, berdasarkan hasil wawancara dengan Haniatul Laela di dapat informasi tentang evaluasi pembelajaran tematik sebagai berikut:

“Evaluasi terhadap siswa kelas VA dalam pembelajaran tematik meliputi penilaian sikap spiritual, sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan. Penilaian sikap spiritual dan sikap sosial dilakukan melalui observasi yang dilakukan guru, penilaian diri, dan penilaian antar teman. Evaluasi kompetensi pengetahuan dilakukan melalui tes maupun non tes. Tes dapat berbentuk tertulis, dapat pula berbentuk tes lisan. Untuk penilaian kompetensi keterampilan biasanya digunakan rubrik unjuk kerja, proyek, maupun portofolio. Evaluasi ini ada yang dilakukan pada saat proses pembelajaran, ada pula yang dilaksanakan setelah pembelajaran selesai. Selain mengadakan evaluasi tes di setiap pembelajaran, guru juga melakukan tes setiap menyelesaikan 1 sub tema. Biasanya tes dalam bentuk google form ataupun melalui komputer yang tersedia di laboratorium komputer. Kegiatan ini dilakukan dalam rangka mengembangkan STEAM berbasis life skills di MI Modern Satu Atap Al Azhary.”<sup>140</sup>

Pada saat peneliti melakukan observasi pembelajaran di kelas VA MI Modern Satu Atap Al Azhary diperoleh gambaran informasi tentang evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan. Guru melakukan penilaian terhadap siswa dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Guru mengamati aktivitas masing-masing siswa dalam melaksanakan

<sup>139</sup> Observasi Dokumen di MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 4 Mei 2023

<sup>140</sup> Wawancara dengan Haniatul laela, Guru Kelas VA MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 13 Februari 2023.

pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM. Guru menilai kompetensi sikap spiritual melalui kegiatan siswa berdoa di dalam kelas, melaksanakan sholat baik sholat dhuha maupun sholat dzuhur dan hafalan doa. Sedangkan sikap sosial guru menilai melalui observasi sikap siswa pada saat kegiatan belajar mengajar dan penilaian yang dilakukan antar teman. Untuk kompetensi pengetahuan terkadang guru memberikan soal-soal sebelum akhir pelajaran. Baik soal tertulis maupun soal lisan. Untuk soal tertulis tak jarang guru memanfaatkan teknologi yaitu ulangan menggunakan komputer. Guru juga beberapa kali memberikan PR melalui *google form*, guru juga mengumpulkan LKPD siswa. Sedangkan untuk kompetensi keterampilan guru lebih sering melakukan praktek unjuk kerja, proyek maupun portofolio. Pendapat tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan siswa kelas VA bernama Hanifa Helmi Asiyah:

“Biasanya kalau pelajaran ada prakteknya kami mengerjakan soal secara berkelompok. Tapi kalau tidak praktek bu guru memberikan soal yang dikerjakan sendiri-sendiri. Saat ulangan sub tema atau ulangan tema biasanya menggunakan komputer. Bu guru juga sering memberikan PR, kadang PR dikerjakan di buku PR kadang juga menggunakan *google form*.”<sup>141</sup>

Senada dengan hasil wawancara dengan siswa kelas VB bernama Waftah Mazaya Tafrij yang mengatakan:

“Setiap selesai membahas materi atau setiap selesai melakukan praktek ibu guru Yuli selalu memberikan kami soal untuk dikerjakan. Baik dikerjakan secara sendiri maupun dikerjakan secara berkelompok. Jika berkelompok seringnya di tulis di lembar yang sudah ibu guru siapkan. Tetapi kalau sendiri kadang-kadang ibu guru meminta kami mengerjakan soal yang ada di komputer. PR juga sama, kadang di tulis di buku PR. Beberapa kali saya mengerjakan PR dengan *google form*. Kadang ibu guru juga meminta saya untuk menilai teman dalam satu kelompok. Ibu guru sudah ada daftar pertanyaan, saya dan teman-teman tinggal menyentang saja.”<sup>142</sup>

<sup>141</sup> Wawancara dengan Hanifa Helmi Asiyah siswa kelas VA MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 5 April 2023

<sup>142</sup> Wawancara dengan Waftah Mazaya Tafrij siswa kelas VA MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tanggal 5 April 2023

## **B. Analisis Hasil Implementasi Pendekatan STEAM (*Science, Technologi, Engineering, Art, and Mathematic*) Berbasis *Life Skills* dalam Pembelajaran Tematik**

Dari penyajian data diatas maka penulis melakukan analisis hasil implementasi pendekatan STEAM (*Science, Technologi, Engineering, Art, and Mathematic*) berbasis *life skills* dalam pembelajaran tematik kelas V di MI Modern Satu Atap Al Azhary. Proses pembelajaran tematik yang dilaksanakan di MI Modern Satu Atap Al Azhary diawali dengan melakukan perencanaan pembelajaran oleh guru. Perencanaan pembelajaran dilakukan mulai dari pemetaan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), penyusunan program tahunan, program semester, silabus, dan RPP tematik. Dalam instrumen perencanaan tersebut terdapat tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, pendekatan atau metode pembelajaran, penilaian, serta alokasi waktu yang diperlukan untuk pembelajaran tematik tersebut. Permendikbud No. 37 Tahun 2018 mengatur tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pembelajaran dalam Kurikulum 2013. Penyusunan perencanaan pembelajaran dirancang berdasarkan Permendikbud tersebut.

Sebelum melakukan penyusunan RPP terlebih dahulu madrasah mengadakan rapat awal tahun. Berdasarkan visi dan misi madrasah, pengembangan RPP harus memuat pembelajaran yang dapat meningkatkan *life skills* siswa. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dilakukan oleh guru secara mandiri atau dilakukan secara bersama-sama melalui Kelompok Kerja Guru (KKG) yang diadakan setiap hari Sabtu. Manfaat dari guru membuat sebuah perencanaan adalah sebagai kontrol bagi guru terhadap diri sendiri agar dapat memperbaiki cara pengajarannya. Dalam penyusunan perangkat pembelajaran ada beberapa komponen perangkat pembelajaran yang akan disusun oleh guru, yaitu menghitung minggu efektif yang berpatokan pada kalender akademik, menyusun prota, promes, silabus, dan RPP.

Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM berbasis STEAM di rancang dengan melihat komponen-komponen STEAM, seperti implementasi *science*, implementasi *technology*, implementasi *engineering*, implementasi *art*, dan implementasi *mathematic* dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga memberi pengaruh pada motivasi sosial dan perkembangan kognitif siswa. Dalam mengimplementasikan STEAM guru menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Berdasarkan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM berbasis *life skills* dalam pembelajaran tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary telah menyusun perangkat pembelajaran dengan baik sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terdapat dalam permedikbud Nomor 37 tahun 2018.

Di dalam RPP pembelajaran tematik yang di buat oleh guru telah sesuai dengan komponen-komponen STEAM dan memuat langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Antara guru kelas A dan guru kelas B bersama-sama dalam menyusun RPP sehingga dalam penerapannya tidak terjadi kesenjangan anatar kedua kelas. Hanya saja waktu pelaksanaan yang terkadang berbeda karena terkendala oleh situasi dan kondisi guru. Dalam perencanaan pembelajaran yang di susun oleh guru MI Modern Satu Atap Al Azhary juga telah mencantumkan keterampilan yang akan di capai oleh siswa. Keterampilan-keterampilan tersebut sesuai dengan keterampilan abada 21/ *life skills* meliputi *communication*, *collaboration*, *critical thinking and problem solving*, dan *creative thinking*. Untuk dapat mencapai ke-4 keterampilan, sebelumnya guru harus sudah memiliki kemampuan tersebut. Karena STEAM sangat erat kaitannya dengan kemajuan teknologi maka guru seantiasa mengembangkan kemampuannya sebagai bekal mengasah keterampilan siswa. Setiap hari Sabtu guru mengikuti IHT (In House Training) sebagai bentuk pelatihan internal sekolah untuk meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga pendidik. Di MI Modern Satu Atap Al Azhary IHT dilaksanakan sebagai wadah untuk mengembangkan STEAM berbasis *life skills*.

Pelaksanaan pembelajaran tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary, berdasarkan penyajian data diatas dapat dinyatakan telah menerapkan pendekatan STEAM berbasis *life skills*. Penelitian dilakukan pada pembelajaran tematik tema 9 “Benda-benda di sekitarku”. Dari hasil penelitian diketahui bahwa guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai serta memberikan motivasi belajar kepada siswa sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran. Bahkan guru melakukan kegiatan tanya jawab untuk memancing keaktifan siswa. Hal ini dilakukan untuk mengasah keterampilan siswa dalam berkomunikasi. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas VA dan VB pada kegiatan pendahuluan guru menjalankan langkah demi langkah sesuai dengan runtutan RPP yang telah di buat. Pada inti pembelajaran guru menerapkan langkah sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan. Masing-masing RPP memuat pendekatan STEAM berbasis *life skills*, namun terkadang ke lima aspek tidak semuanya terealisasi dalam satu pembelajaran/ satu RPP yang sama.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan, implementasi *Science* ditunjukkan dengan melakukan praktek pembelajaran IPA tentang pengelompokan zat tunggal dan zat campuran menggunakan berbagai jenis minuman yang biasa di konsumsi. Dari kegiatan inti diketahui siswa mampu berkolaborasi dan berkomunikasi dengan baik bersama anggota kelompok. Siswa juga mampu berfikir kritis dalam memecahkan masalah melalui percobaan mereka bisa mengelompokkan zat tunggal dan zat campuran. Proses berfikir kreatif ditunjukkan dengan cara siswa mampu menganalisis bahwa zat tunggal tidak terdiri lebih dari 1 unsur.

Komponen *Technology* terlihat dari bagaimana siswa dapat mengoperasikan alat teknologi seperti komputer, laptop, handphone, LCD proyektor dan berbagai aplikasi yang terdapat di dalam komputer. Melalui muatan bahasa Indonesia, peneliti mengamati bagaimana siswa membuat logo iklan menggunakan aplikasi *painting* yang ada di komputer. Kolaborasi terjadi antara siswa dan alat teknologi, siswa juga dapat berfikir kreatif dengan cara membuat logo tanpa petunjuk dari guru. Mereka bebas memanfaatkan fitur

yang ada di aplikasi terpenting logo yang di buat mirip dengan aslinya. Dengan berfikir kreatif secara otomatis siswa mampu memecahkan masalah/*challenge* yang guru berikan.

Komponen *Engineering* sebenarnya dapat ditemukan disetiap pembelajaran. Karena *Engineering* yang di maksud adalah teknik yang digunakan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Proses rekayasa adalah pola pikir kreatif dalam mengembangkan metode baru dalam menyelesaikan masalah yang ada. Pada pembelajaran PPKn tentang manfaat persatuan dan kesatuan siswa mampu menyajikan hasil diskusi tentang contoh persatuan dan kesatuan yang ada di lingkungan tempat tinggal menggunakan aplikasi *power point*. Dengan aplikasi tersebut hasil diskusi dapat dipresentasikan dengan indah dan menarik. Dari kegiatan ini terlihat jelas siswa mampu mengasah keterampilan abada 21/ *life skills*.

*Art* dapat diartikan sebagai ukuran estetika atau nilai keindahan. Kemampuan seni yang ditunjukkan oleh siswa melalui muatan SBdP dengan cara praktek membuat hasta karya gips. Proses komunikasi dilakukan antara guru dengan siswa melalui langkah membuat hasta karya dari gips. Siswa mampu berkolaborasi dengan cara saling membantu antara satu siswa dengan yang lainnya apabila mereka mengalami kesulitan. Selain itu dengan bebas menuangkan pewarna sesuai dengan imajinasi dan keinginan siswa membuat mereka berfikir secara kreatif. Hasil akhir menunjukkan 100% siswa berhasil menyelesaikan tahapan dengan menunjukkan hasta karya gips yang rapi dan cantik menunjukkan mereka dapat berfikir kritis dan dapat memecahkan masalah dengan baik.

Sedangkan *mathematic* sendiri dikaitkan dengan proses berfikir yang berkaitan dengan logika dasar yaitu bagaimana segala sesuatu yang ada di dunia ini dapat di ukur, dievaluasi untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Pada Muatan IPS tentang keanekaragaman profesi di berbagai bidang pekerjaan yang ada di sekitar MI Modern Satu Atap Al Azahry. Siswa secara berkelompok mengeksplor dan langsung terjun ke lokasi untuk mendata jenis pekerjaan penduduk sekitar. Kelompok yang paling banyak mengumpulkan

info menjadi pemenang. Guru hanya bertugas sebagai fasilitator yang artinya guru mengamati dari kejauhan dan mendekat apabila ada kelompok yang mengalami kendala. Dari kegiatan ini siswa dituntut untuk mampu berkolaborasi dan berkomunikasi dengan kelompok mereka masing-masing. Siswa juga dituntut untuk berfikir kreatif karena harus menyajikan data dalam bentuk *power point*. Dengan berhasil mempresentasikan hasil observasi siswa di lapangan siswa dianggap mampu berfikir kritis dan dapat memecahkan masalah / tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan data penelitian yang tersaji di atas juga dapat dianalisis tentang evaluasi pembelajaran tematik dengan menerapkan pendekatan STEAM berbasis *life skills*. Evaluasi yang dilakukan oleh guru kelas VA dan VB di MI Modern Satu Atap Al Azhary telah menerapkan penilaian autentik dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya aktivitas guru menilai siswa. Dari hasil observasi dan wawancara pembelajaran tematik di kelas VA dan VB yang peneliti lakukan, guru mengamati proses diskusi dan proses percobaan proyek sebagai penilaian proses. Guru melakukan evaluasi terhadap siswa baik dari aspek sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, maupun keterampilan. Guru mengamati secara langsung sikap siswa dalam pembelajaran tematik sebagai evaluasi terhadap aspek sikap seluruh siswa. Evaluasi terhadap aspek pengetahuan dilakukan oleh guru dengan tes, baik tes tertulis maupun tes lisan. Tes tertulis terkadang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi berupa komputer maupun aplikasi seperti *google form*. Sedangkan untuk evaluasi terhadap aspek keterampilan tergambar dalam adanya proyek, portofolio, maupun unjuk kerja siswa dalam menyampaikan hasil diskusi dan hasil percobaan yang telah dilaksanakan.

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Penelitian tentang implementasi pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic*) berbasis *life skills* dalam pembelajaran tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas telah disajikan dalam hasil dan pembahasan. Berdasarkan sajian dan analisis data dalam penelitian ini, maka dapat peneliti simpulkan hasil penelitan sebagai berikut:

Perencanaan pembelajaran tematik dengan menerapkan pendekatan STEAM berbasis *life skills* mengacu pada Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018. Guru memetakan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam Permendikbud tersebut ke dalam perencanaan pembelajaran tematik. Setelah melakukan pemetaan KI dan KD, guru menyusun program tahunan, program semester, silabus, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Di dalam instrument perencanaan pembelajaran tersebut terdapat tujuan pembelajara, alokasi waktu, langkah langkah pembelajaran dengan menerapkan model project based learning, karakter yang diharapkan, serta perencanaan evaluasi pembelajarannya.

Pelaksanaan implementasi pendekatan STEAM berbasis *life skills* dalam pembelajaran tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary meliputi beberapa tahapan yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Pada ketiga tahapan tersebut memuat komponen STEAM yang terdiri dari: 1) *Science*; 2) *Technology*; 3) *Engineering*; 4) *Art*; 5) *Mathematic*. Dari interaksi siswa melalui pendekatan STEAM yang dilaksanakan dalam pembelajaran tematik dapat melatih keterampilan siswa untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kreatif, berpikir kritis dan pemecahan masalah sebagaimana yang termuat dalam keterampilan abada 21/ *life skills*.

Evaluasi pembelajaran tematik yang dilaksanakan di MI Modern Satu Atap Al Azhary meliputi seluruh aspek kompetensi dalam kurikulum 2013.

Kompetensi peserta didik yang dievaluasi meliputi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Evaluasi sikap spiritual dan sikap sosial dilakukan dengan observasi guru terhadap sikap peserta didik dalam pembelajaran. Evaluasi kompetensi pengetahuan dilakukan melalui tes maupun non tes. Tes yang dilakukan oleh guru dapat berupa tes tertulis maupun tes lisan dengan memanfaatkan alat teknologi yang tersedia. Evaluasi pembelajaran tematik pada kompetensi keterampilan dilakukan melalui penilaian proyek, unjuk kerja, dan portofolio.

## **B. Saran-Saran**

Setelah peneliti menarik simpulan, sebagai tindak lanjut yang dipandang perlu demi peningkatan kualitas pembelajaran guna mewujudkan siswa yang memiliki keterampilan abad 21/ *life skills* yang diperlukan dalam menghadapi persaingan global di masa mendatang. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

- a. Guru hendaknya memilih model pembelajaran yang bervariasi dalam setiap pembelajaran agar dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam mengembangkan *life skills* yang mengacu pada pendekatan STEAM.
- b. Guru hendaknya mampu menggabungkan ke lima komponen STEAM dalam satu pembelajaran dan merangkum materi sehingga mampu menyiasati agar tidak kekurangan waktu setiap melaksanakan proyek / percobaan di kelas.
- c. Guru harus selalu memotivasi siswa dalam pembelajaran dan hendaknya guru memilih strategi pembelajaran yang menarik serta menyenangkan yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar mereka tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran, selain itu tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik jika siswa dapat belajar dengan senang.

- d. Guru senantiasa memberikan suri tauladan yang baik kepada siswa agar dapat dicontoh oleh semua siswa sehingga tercipta karakter atau kepribadian yang baik dengan meniru setiap perbuatan dari guru.

## 2. Bagi Siswa

Dalam proses pembelajaran sebaiknya tetap melakukan interaksi dan kerja sama baik pada saat menyelesaikan permasalahan ataupun saat mempelajari suatu materi pelajaran. Siswa harus tetap mempersiapkan diri pada saat memulai maupun pada saat mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

## 3. Bagi Madrasah

Madrasah diharapkan mampu memberikan sarana dan prasarana yang cukup memadai demi tercapainya tujuan pendidikan. Madrasah mampu memfasilitasi pengembangan kecakapan guru dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran, sehingga pelayanan terhadap siswa dapat semakin optimal.

## 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti yang ingin mengkaji tentang implementasi pendekatan STEAM, *life skills*, maupun pembelajaran tematik diharapkan untuk mengkaji secara lebih mendalam. Dengan penelitian yang lebih mendalam maka kekurangan-kekurangan pada penelitian ini diharapkan dapat diminimalisasi agar mendapatkan hasil yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akrim at.al. “Pengembangan Program Pembelajaran Tematik Terpadu Bagi Guru-Guru SD Muhammadiyah Di Kota Medan”. JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat 2, no. 2 (2018): 103.
- Bakar, Bahmid at.al. “Pendekatan Contextual Teaching and Learning Berbasis Pendidikan Kecakapan Hidup di Sekolah Dasar”. Prosiding TEP & PDs 6, No. 9, (2017): 622 – 62.
- Bati, Kaan at.al. “Teaching the concept of time: A steam-based program on computational thinking in science education”, Curriculum & Teaching Studies Research Article: (2018).
- Bayles, Peterson J et.al. “Based Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics (STEAM) Learning Activities May Reduce Decline in Preschooler’s skin Carotenoid Status”. Journal of Nutrition Educational and Behavior 53, no.4 (2021):343-351.
- Beier, M.E. at.al. “The effect of authentic project-based learning on attitudes and career aspirations in STEM”. Journal of Research in Science Teaching: 56(1), (2019): 323-327.
- Belbase, S. “STEAM education initiatives in Nepal”. The STEAM Journal 4, no.1 (2019).
- Desmawati at.al. “Penerapan Model Pendidikan Kecakapan Hidup pada Program Pendidikan Kesetaraan di Kota Semarang”. Jurnal Edukasi:14, No. 1.
- Dewi, Ni Putu Linda Kresna et.al. “Perangkat Pembelajaran STEAM-PJBL pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi”. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran 4, no.2 (2021): 222-232.
- Dimiyati dan Mudjiono. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Fadlulloh, Fikri Kholid. “Pendekatan STEAM Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa MTS”. Tesis. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2019.
- Fajri, Zaenol. “Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013”. Jurnal Pedagogik 5, no. 01 (2018): 101.
- Farida, Qurotal Aini. “Implementasi Pendidikan Kecakapan Hidup Di Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Nu I Klapagading Kecamatan Wangon Kabupaten Banyumas”. Tesis. Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2019.
- Ganira, Lilian. “Adopting STEAM Development Strategies in Early Years Education in Nairobi City County, Kenya: Implication For 21st Century

- Skills". *International Journal of Research in STEM Education (IJRSE)* 4, no.2 (2022): 136-150.
- Gross. "Transformation: Constructivism Desain Thinking, and Elementary STEAM". *Art Education* 69, no.6 (2016):36.
- Haifaturrahmah at.al. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis STEAM untuk Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Kependidikan* 6, No.2.
- Hadi, Amirul. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2005.
- Hasanah. "Pengembangan modul bioteknologi berbasis STEAM (science, technology, engineering, arts, and matematics) dilengkapi animasi flash untuk pembelajaran biologi di SMA/MA".Tesis. Jember: Universitas Jember, 2019.
- Hasanah, Luthfiyatul. "Pengembangan Modul Bioteknologi Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, And Mathematics) Dilengkapi Animasi Flash untuk Pembelajaran Biologi di SMA/MA".Tesis. Jember: Progras Studi Magister Pendidikan IPA Jurusan Pendidikan MIPA Universitas Jember, 2019.
- Hartati. "Penerapan Model Project Based Learning dalam pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Membangun Karakter Abad 21 Siswa Kelas IV di MIN 1 Kulon Progo". Tesis. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2018.
- Harits, Dea Amelia. "Pembelajaran Tematik Berbasis Lingkungan Sekitar di Mi Ma'arif NU 02 Tamansari Purbalingga". Tesis. Purbalingga: IAIN Purwokerto, 2021.
- Henriksen & R Mehta. *Design Thinking Gives STEAM to Teaching: a Framework That Breaks Disciplinary Boundaries*. *STEAM Education*, (2019): 4.
- Herawati, Susi at.al. "Implementasi Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran PAI Di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsn) Kabupaten Tanah Datar". *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2022): 114-20.
- Irawati, et.al. "Positivisme, Pospositivisme, Teori Kritis, dan Konstruktivisme dalam Perspektif Epistemologi Islam". *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 4, no.8 (2021): 870.
- Kadir, Abdul dan Asrohah Hanun. *Pembelajaran tematik*. Jakarta: Rajawali Press, 2014.
- Katz-Buonincontro, J. "Gathering STE(A)M: Policy, curricular, and programmatic developments in arts-based science, technology, engineering, and mathematics education Introduction to the special issue of Arts Education Policy Review: STEAM Focus". *Arts Education Policy Review* 119, no.2 (2018): 73-76.

- Kemendikbud. Implementasi kecakapan abad 21 Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah. Jakarta: kemendikbud. (diakses 14 Desember 2022).
- Kemendikbud. Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMP Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kemendikbud. Implementasi Pengembangan Kecakapan Abad 21 dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kemendikbud RI. Permendikbud No. 37 Tahun 2018. Jakarta: Kemendikbud RI, 2018.
- Kemendiknas RI. Permendiknas No. 22 Tahun 2006. Jakarta: Kemendiknas RI, 2006.
- Kurniawan, Deni. Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian). Bandung: Alfabeta, 2014.
- Laili et.al. "Efektivitas Pengembangan E Modul Project Based Learning pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik". *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no.3 (2019):306-309.
- Lubis. Pembelajaran Tematik di SD/MI; Pengembangan Kurikulum. 2013.
- Majid, Abdul. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: PT. Remaja Rosydakarya, 2014.
- Malele, V., & Ramaboka, M.E. "The Design Thinking Approach to students STEAM projects". *Procedia CIRP* 91, no.1 (2022): 230-236.
- Masitoh, Siti. "Implementasi Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013: Studi Kasus Pada SD Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta". Tesis. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2018.
- Muttaqin, Muh. Zaini Hasanul et.al. "Aliran Filsafat Post-Positivisme Dalam Pembelajaran Ipa Di Indonesia : Tantangan Dalam Pencapaian Kompetensi Sikap Spiritual". *Jurnal Kajian Biologi* 2, no.4 (2022): 198.
- Ozkan, G & Umdü. "Investigating the effectiveness of STEAM education on students' conceptual understanding of force and energy topics". *Research in Science and Technological Education* 39, no.4 (2021).
- Permendikbud. Kerangka dasar dan struktur kurikulum sekolah. Jakarta: Permendikbud No. 54., 2013.
- Prastowo, Andi. Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/ Madrasah. Jakarta: Prenadamedia Grup, 2018.

- Pujiati, A. "Penerapan Pendekatan STEAM pada Materi Struktur Atom terhadap Pemahaman Konsep Kimia". Prosiding. Seminar Nasional Sains no.1,(2020): 258–261.
- Purnawirawan, Okta. "Pengembangan Instrumen Penilaian 4C (Creativity, Critical Thinking, Communication, dan Collaboration) Sistem Pembelajaran Abad Dua Satu dalam Pengajaran Bidang Produktif Sekolah Menengah Kejuruan". Tesis. Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2019.
- Rachim, Fathur. *How To STEAM Your Class*. Indonesia: Agtifindo, 2019.
- Rahman, Zulkhan Adhi. "Penguatan Personal Branding Lembaga Melalui Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill Education ) di MI Ma'arif NU 2 Kajongan". Tesis. Kebumen: IAINU Kebumen, 2022.
- Rahmawati, Beatrica Aulia. "Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis di SD My Little Island Malang". Tesis. Malang: UIN Malang, 2020.
- Ramdani, Agus. "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Ipa Yang Mendukung Keterampilan Abad 21". *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA 5*, No. 1, (2019).
- Revathy, G et.al. "Optimization Study on Competence of Power Plant Using STEAM Fluid Material Parameters by Machine Learning Techniques". *Materials Today Proceeding 32*, no.2 (2021): 1713-1720.
- Rusman, *Managemen Kurikulum*. Jakarta: Rajawali Press, 2009.
- Sanders, M. *STEM Education. The Technology Teacher*: 2009.
- Segarra, V.A at.al. "STEAM: using the arts to train well-rounded and creative scientists". *Journal of Microbiology & Biology Education 19*, no.1(2019): 3.
- Sholeh, Suanto. "Pendidikan Kecakapan Hidup (life Skill) Melalui Pendidikan Keterampilan Dalam Kurikulum Madrasah di MA Nurul Ulum Banmaleng Giligenting Sumenep". Tesis. Madura: IAIN Madura, 2021.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.
- Soetjipto. "Pembelajaran Geografi Melalui Pendekatan JAS untuk Mengembangkan Kecakapan Hidup". *Jurnal Pendidikan 16*, No.1.
- Stroud & Baines. "Inquiry, investigative processes, art, and writing in STEAM In M.S. Khine & S. Areepattamannil (Eds.)". *STEAM education: Theory and practice*. Springer, (2019): 1-18.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2015.

- Sumarno. Pembelajaran Kompetensi Abad 21 Menghadapi Era Society 5.0. sendikjar.
- Tabi, A. "Implementation of steam method ( science , technology , engineering , arts and mathematics ) for early childhood developing in kindergarten mutiara paradise pekalongan". Early childhood research journal 2, no.1, (2019): 36-49.
- Tarlakson. Innovate: A Blueprint for Science, Technology, Engineering, and Mathematics in California Publik Education. California: State Superinterdent of Public Instruction, 2014.
- Tatyana, I at.al. "Formation of Design and Research Competencies in Future Teachers in the Framework of STEAM Education". Kazan Federal University, Elabuga, Russian Federation 15, no.2 (2020): 204-217.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa Depdiknas. Kamus Besar Bahasa Indonesia, 4 ed. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- Triling, Bernie & Charles Fadel. 21<sup>st</sup> Century Skills: Learning for Life in Our Time (U.S: United States of America). E-Book (diakses 14 Desember 2022).
- Tritiyatma et.al. Ketrampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Project dalam Pembelajaran Kimia. Jakarta: 2017.
- Triprani, Enggar Kusuma at.al. "Implementasi Pembelajaran STEAM Berbasis PjBL Terhadap Kemampuan Problem Solving pada Materi Energi Alternatif di SD". Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 13, no.2 (2023): 176-187.
- Wahidmurni. Metodologi Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/ Madrasah. Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2017.
- Wahyuningsih, S at.al. "STEAM learning in ece a literature review". International Journal of Pedagogy and Teacher Education (IJPTE) 4, no.1 (2020): 33.
- Yakman et.al. "Exploring the Exemplary STEAM Education in the U.S as a Practical Educational Frame Work for Korea". Korea Assoc. Sc. Edu 32, no.6 (2012), 9.
- Zheng, X. Research on 3D printing course design and teaching practice based on STEAM. China: China Information Technology Education 8, 2016.
- Zuriah, Nurul. Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006.



## Lampiran I

### PROFIL

#### MI MODERN SATU ATAP AL AZHARY

##### A. Sejarah Singkat Madrasah

MI Modern Satu Atap Al Azhary adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang berada di bawah naungan Yayasan Aji Yumika dan binaan Kantor Kementerian Agama Kabupaten Banyumas. MI Modern Satu Atap Al Azhary beralamat di Jalan Pancurendang No. 15 Dukuh Karangcengis RT 02 RW 04 Desa Lesmana, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas. Cikal bakal berdirinya madrasah ini berawal dari pondok pesantren tahfidzul qur'an. Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al Azhary didirikan pada tanggal 24 November 1986 dengan menekankan pengajaran dan pendidikan Agama Islam dan hafalan Al qur'an. Dari tahun 1986 hingga sekarang, sudah ribuan santri yang pernah belajar di Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al Azhary.

Tiga belas tahun yang lalu tepatnya di Dukuh Karangcengis Desa Lesmana Kecamatan Ajibarang didirikan sebuah yayasan yang diberi nama Yayasan Aji Yumika (Ajibarang Yusuf-Umi Kulstum). Yayasan Aji Yumika menaungi lembaga pendidikan berupa Madrasah Modern yang berbasis Al Qur'an, Bahasa, dan Teknologi. Madrasah yang dulunya adalah pondok pesantren tafidzul qur'an kemudian dikembangkan oleh Bapak KH. Drs. Slamet Effendy Yusuf (alm.) menjadi lembaga pendidikan formal yang terdiri dari jenjang dasar (MI), Menengah (MTs), dan Atas (MA). Seiring berjalannya waktu, jumlah seluruh rombongan belajar di satuan pendidikan MI Modern Satu Atap Al Azhary ini adalah sebanyak 12 rombongan belajar.

##### B. Visi MI Modern Satu Atap Al Azhary

MI Modern Satu Atap Al Azhary sebagai lembaga pendidikan dasar berciri khas Islam dan berbasis pada pendidikan Al Qur'an, Bahasa, dan Teknologi Informasi perlu mempertimbangkan harapan peserta didik, orang

tua/wali siswa, Yayasan Aji Yumika, komitemadrasah, dan masyarakat dalam merumuskan Visi-nya. MI Modern Satu Atap Al Azhary selalu melihat dan mengamati perkembangan dan tantangan masa depan dalam ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan globalisasi yang selalu berkembang sangat cepat. MI Modern Satu Atap Al Azhary akan merespon segala tantangan dan perkembangan zaman melalui visi madrasah yaitu:

***“Mencetak Generasi Islami, Unggul, dan Modern”***

Sebagai indikator dari pencapaian visi ini adalah terciptanya peserta didik sebagai generasi yang memiliki wawasan yang baik terhadap ilmu ajaran Islam, unggul dalam memandang perkembangan dan perubahan tatanan sosial, mampu bersikap moderat dalam mengatasi segala perbedaan terhindar dari perbuatan radikal, peserta didik mampu berpikir inklusif dan berwawasan luas, serta terciptanya peserta didik sebagai generasi yang modern terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

### **C. Misi MI Modern Satu Atap Al Azhary**

Dalam rangka mencapai visi madrasah, maka madrasah menyusun langkah strategis dalam upaya pencapaiannya melalui perumusan misi madrasah. Misi lembaga MI Modern SatuAtap Al Azhary meliputi:

1. Membangun budaya Islami dalam lingkungan madrasah.
2. Melaksanakan kegiatan pembiasaan sikap beriman dan bertakwa.
3. Mengelola pendidikan modern terpadu yang mencapai aspek ke-Islaman, ke-Bhinekaan, keilmuan, keterampilan, dan kemandirian.
4. Memberdayakan seluruh potensi secara optimal serta mendorong warga madrasah untuk belajar dan aktif terhadap perubahan sosial.
5. Mengembangkan manajemen dan kurikulum madrasah berbasis Al Qur'an, Bahasa, dan Teknologi.
6. Melaksanakan kegiatan pendidikan Islam Abad 21 yang meliputi kompetensi 4 C (*Critical thinking, Communication, Collaboration, and Creativity*).

#### D. Sarana dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting yang harus terpenuhi dalam menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Sarana pembelajaran yang terdapat MI Modern Satu Atap Al Azhary cukup memadai. Berikut ini adalah sarana dan prasarana yang terdapat di MI Modern Satu Atap Al Azhary sebagai berikut:

NO	SARANA & PRASARANA	JUMLAH	KETERANGAN
1	R.Kepala	1	BAIK
2	R.Guru R	1	BAIK
3	Kelas	12	BAIK
4	Gudang	4	BAIK
5	Perpustakaan	1	BAIK
6	Musholla	1	BAIK
7	WC/Toilet Area	9	BAIK
8	LapanganArea	1	BAIK
9	Parkir	1	BAIK
10	Laptop & Notebook	5	BAIK
11	Komputer	12	BAIK
12	Kamera	1	BAIK
13	LCD Proyektor	4	BAIK

#### E. Data Tenaga Pendidikan dan Kependidikan

Kegiatan belajar mengajar di MI Modern Satu Atap Al Azhary diselenggarakan setiap hari Senin Kamis pada pukul 06.55 – 14.30 WIB, hari Jumat pada pukul 06.55-12.30 WIB, dan hari Sabtu pada pukul 06.55-11.15 WIB dilanjutkan dengan kegiatan IHT dan KKG. Adapun daftar nama tenaga pendidik dan kependidikan MI Modern Satu Atap Al Azhary Tahun Pelajaran 2022/2023 adalah sebagai berikut:

No	Nam	Tugas Utama	Kelas
1	Shobirin, M.Pd	Kepala Madrasah	
2	Yuli Setiana Aji, S.Pd	Guru Kelas	VI A
3	Nur Izzah, S.Pd.I NIP. 197502182007102001	Guru Kelas	VI B
4	Haniatul Laela, S.Pd	Guru Kelas	V A
5	Yuli Rohayati, S.Pd.I	Guru Kelas	V B
6	Dwi Anisti, S.Pd	Guru Kelas	IV A
7	Ice Kosiyanti, S.Pd	Guru Kelas	IV B
8	Winarti, S.Pd.I	Guru Kelas	III A
9	Muakhiroh, S.Pd.I	Guru Kelas	III B
10	Daffa Agthia H., S.Pd	Guru Kelas	II A
11	Sugini, S.Pd.SD.	Guru Kelas	II B
12	Eka Nuraiyan, S.Pd.	Guru Kelas	I A
13	Wilda Fazmi Luvita, S.Pd	Guru Kelas	I B
14	Lulu Nafisah, S.Pd.I	Fikih SKI	I – VI VI
15	Laela Febriyani, S.Pd	AA SKI	I – VI IV
16	Khusni Nur Aini, S.Pd.I	Al Qur'an HaditsSKI	I – VI V
17	Lili Sugiani, S.Pd.I	B.Arab SKI	I – VI III
18	Efien Heppy Nursita, S.Pd.	PJOK	I – VI
19	Susilo, S.Kom	TIK	III - VI
20	Linnatul Khalisah	Bendahara Madrasah	
21	Junipah	Pustakawati	
22	Wasis Wahono	Penjaga Madrasah	
23	Dedi Awaludin	Penjaga Madrasah	
24	Asri Nur Fattaa	Pengelola Koperasi	

**F. Data Jumlah Siswa Kelas 1 – Kelas 6**

No	Kelas		Laki-laki	Perempuan	Total
1	I	A	14	15	29
		B	15	13	28
2	II	A	11	11	22
		B	13	10	23
3	III	A	19	14	33
		B	22	11	33
4	IV	A	14	12	26
		B	16	10	26
5	V	A	11	12	23
		B	16	9	25
6	VI	A	14	7	21
		B	10	9	19
<b>Jumlah</b>			175	133	308



## Lampiran II

## PEDOMAN OBSERVASI

No	Indikator	Uraian Observasi	Iya	Tidak
1	Mengetahui gambaran umum MI Modern Satu Atap Al Azhary	a. Lokasi/ Letak Geografis MI Modern Satu Atap Al Azhary b. Sejarah berdirinya MI Modern Satu Atap Al Azhary c. Visi, misi, tujuan, dan target MI Modern Satu Atap Al Azhary d. Struktur organisasi MI Modern Satu Atap Al Azhary e. Sarana dan prasarana MI Modern Satu Atap Al Azhary f. Jumlah tenaga pendidik di MI Modern Satu Atap Al Azhary g. Jumlah siswa MI Modern Satu Atap Al Azhary		
2	Mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa	a. Perencanaan pembelajaran tematik b. Kegiatan pembelajaran tematik c. Pemanfaatan media dan sumber belajar pembelajaran d. Penerapan model pembelajaran yang di dalamnya memuat pendekatan STEAM <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Science</li> <li>2) Technology</li> <li>3) Engineering</li> <li>4) Art</li> <li>5) Mathematic</li> </ol> e. Pembelajaran berbasis kecakapan hidup: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Komunikasi</li> <li>2) Kolaborasi</li> <li>3) Berpikir kritis dan pemecahan masalah</li> <li>4) Kreativitas dan inovasi</li> </ol>		

		f. Evaluasi pembelajaran g. <i>Reward</i> yang diberikan oleh guru kepada siswa		
--	--	--	--	--



### HASIL OBSERVASI

No	Indikator	Uraian Observasi	Iya	Tidak
1	Mengetahui gambaran umum MI Modern Satu Atap Al Azhary	a. Lokasi/ Letak Geografis MI Modern Satu Atap Al Azhary b. Sejarah berdirinya MI Modern Satu Atap Al Azhary c. Visi, misi, tujuan, dan target MI Modern Satu Atap Al Azhary d. Struktur organisasi MI Modern Satu Atap Al Azhary e. Sarana dan prasarana MI Modern Satu Atap Al Azhary f. Jumlah tenaga pendidik di MI Modern Satu Atap Al Azhary g. Jumlah siswa MI Modern Satu Atap Al Azhary	✓  ✓  ✓  ✓  ✓  ✓  ✓	
2	Mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa	a. Perencanaan pembelajaran tematik b. Kegiatan pembelajaran tematik c. Pemanfaatan media dan sumber belajar pembelajaran d. Penerapan model pembelajaran yang di dalamnya memuat pendekatan STEAM 1) Science 2) Technology 3) Engineering 4) Art 5) Mathematic e. Pembelajaran berbasis life skills: 1) Komunikasi 2) Kolaborasi 3) Berpikir kritis dan pemecahan masalah	✓ ✓ ✓  ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	

		4) Kreativitas dan inovasi	✓	
		f. Evaluasi pembelajaran	✓	
		g. <i>Reward</i> yang diberikan oleh guru kepada siswa		



### HASIL OBSERVASI TERPERINCI

Subjek	Setting		Peristiwa
Kepala Madrasah Koord. Kurikulum Guru Kelas VA Guru Kelas VB	Waktu:	14 November 2022	<p>Peneliti melakukan observasi pendahuluan dari Pukul 08.00 WIB sampai Pukul 11.00 WIB bertujuan untuk menggali informasi tentang keunikan dan keunggulan yang dimiliki oleh MI Modern Satu Atap Al Azhary yang sulit ditemukan pada SD/MI lainnya.</p> <p>Selain mengobservasi subjek penelitian, peneliti juga mengobservasi dokumen-dokumen pendukung lainnya. Seperti visi dan misi madrasah, contoh RPP yang digunakan oleh guru dan dokumen prestasi madrasah.</p> <p>Peneliti memutuskan untuk mengobservasi guru khusus kelas VA dan VB mengingat ujian ANBK dan segala macam perlombaan biasanya di ikuti oleh siswa kelas V.</p>
	Tempat:	MI Modern Satu Atap Al Azhari	
	Suasana:	Tenang	
Kepala Madrasah	Waktu:	30 Januari 2023	<p>Pukul 09.00 WIB sampai Pukul 13.00 WIB peneliti kembali ke madrasah untuk melakukan observasi. Kali ini peneliti mengobservasi</p>
	Tempat:	MI Modern Satu Atap Al Azhari	

	Suasana:	Tenang Santai	lingkungan madrasah termasuk fasilitas yang menunjang implementasi STEAM.  Peneliti berkeliling ditemani kepala madrasah. Peneliti mengobservasi ruang komput, ruang kelas 1 sampai kelas 6, kantor, pos satpam, perpustakaan, kantin, tempat ibadah dan lain sebagainya. Hal tersebut dilakukan peneliti untuk memastikan apakah benar di madrasah tersebut memiliki fasilitas yang mendukung terlaksananya implementasi STEAM berbasis <i>life skills</i> .
Guru Kelas VA Siswa Kelas VA Guru Kelas VB Siswa Kelas VB	Waktu:	13 Februari 2023	Lebih spesifik Pukul 07.00 WIB sampai Pukul 12.00 WIB
	Tempat:	Ruang Kelas VA dan VB MI Modern Satu Atap Al Azhari	peneliti kembali ke MI Modern Satu Atap Al Azhary untuk mengobservasi ruang kelas VA dan VB. Pada kelas tersebut sudah di fasilitasi dengan alat teknologi. Terdapat kipas angin, LCD dan proyektor yang terpasang di tembok sehingga memudahkan guru untuk memanfaatkan alat tersebut pada saat pembelajaran di dalam kelas.
	Suasana:	Penuh semangat	

			<p>Selain guru, ternyata siswapun memiliki laptop yang bisa digunakan kapanpun untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dari hasil pengamatan peneliti, baik guru maupun siswa terpantau pandai mengoperasikan teknologi. Dari hasil observasi terlihat guru mengimplementasikan STEAM berbasis <i>life skills</i> dalam pembelajaran tematik.</p>
Guru Kelas VA Siswa Kelas VA Guru Kelas VB Siswa Kelas VB	Waktu:	12 April 2023	<p>Pukul 08.30 WIB sampai Pukul 10.40 WIB peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas VA. Pengamatan dilakukan untuk mengkroscek RPP yang dibuat guru terkait STEAM berbasis <i>life skills</i> benar dipraktekkan di dalam kelas atau tidak. Pada pembelajaran kali ini peneliti mengamati siswa kelas VA yang sedang melakukan praktek membuat logo minuman bermerk melalui aplikasi <i>painting</i> yang ada di dalam komputer. Awal pembelajaran dilakukan guru di dalam kelas, kemudian</p>
	Tempat:	Ruang Kelas VA dan VB MI Modern Satu Atap Al Azhari	
	Suasana:	Akrab Semangat Tertib	

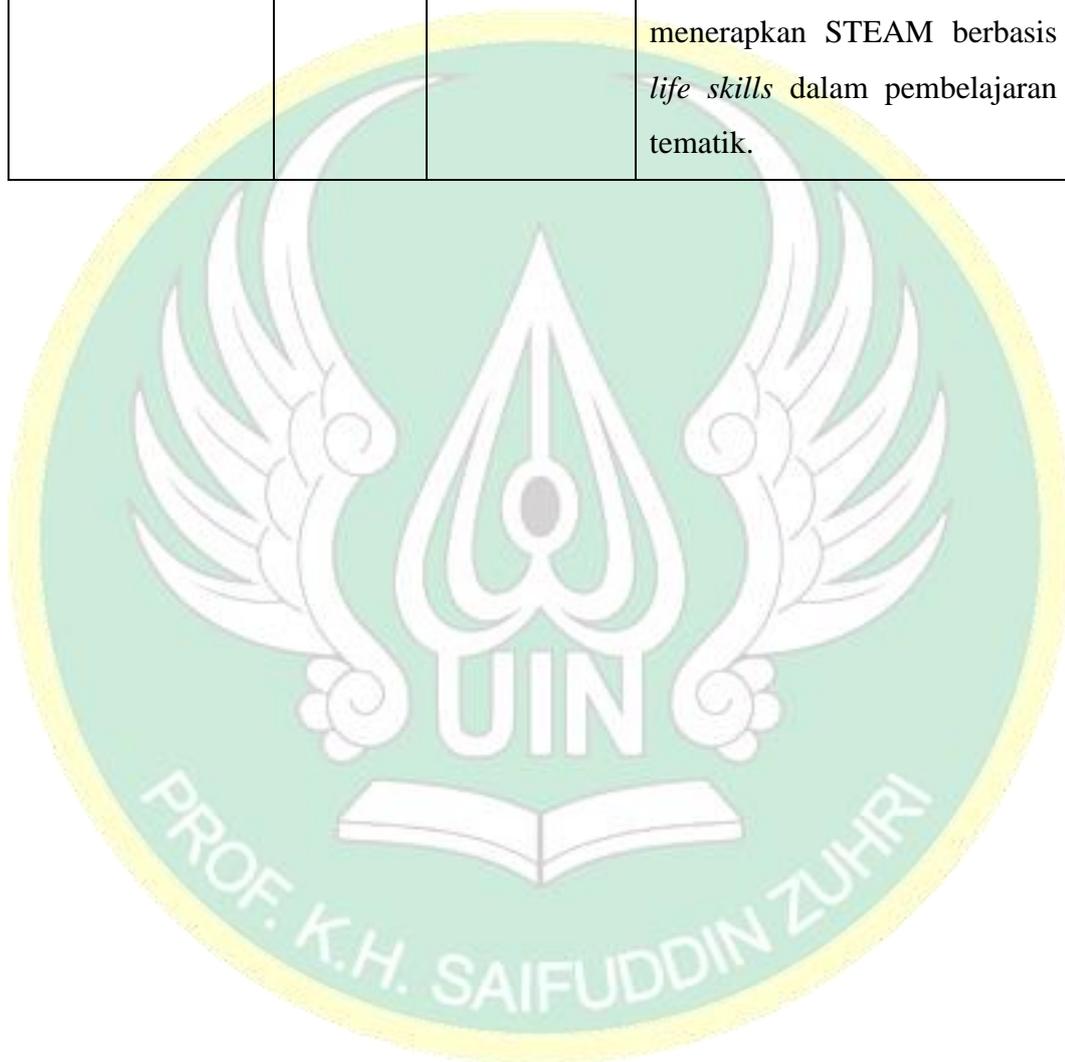
			<p>pindah ke laboratorium komputer.</p> <p>Pukul 11.15 sampai Pukul 14.30 WIB peneliti kembali mengamati kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di kelas VB. Siswa kelas VB melakukan percobaan <i>science</i> untuk membedakan zat tunggal dan zat campuran.</p> <p>Siswa melakukan percobaan secara berkelompok dengan menggunakan alat dan bahan yang sudah di siapkan dari rumah. Siswa terlihat komunikatif dan kolaboratif. Guru bertindak sebagai fasilitator sehingga tidak banyak berperan dalam percobaan tersebut. Siswa terpantau sangat semangat dan tertib dalam melaksanakan percobaan dan diskusi. Dari hasil observasi terlihat bahwa guru mengimplementasikan STEAM berbasis <i>life skills</i> dalam pembelajaran tematik.</p>
Guru Kelas VA	Waktu:	17 April	Pukul 08.30 WIB sampai
Siswa Kelas VA		2023	Pukul 10.00 WIB peneliti
Guru Kelas VB	Tempat:	Ruang Kelas	kembali melakukan observasi

Siswa Kelas VB		VA dan VB serta <i>Outdoor</i> MI Modern Satu Atap Al Azhari	kegiatan belajar mengajar di kelas VA sekaligus mencocokkan RPP yang telah di buat oleh guru sebagai pedoman penelitian. Kali ini
	Suasana:	Akrab Antusias Tertib Santai	KBM dilaksanakan di dalam kelas. Siswa menggali contoh persatuan dan kesatuan yang dituangkan dalam bentuk <i>powerpoint</i> . Masing-masing kelompok menggunakan 1 buah laptop yang telah di bawa oleh siswa dari rumah. Siswa terpantau mahir dalam menggunakan aplikasi <i>powerpoint</i> . Setelah selesai siswa mempresentasikan hasil karya kelompok mereka kemudian dilanjutkan dengan diskusi yang berjalan dengan antusias dan tertib. Pukul 10.05 WIB sampai Pukul 12.25 WIB peneliti mengamati kegiatan belajar mengajar di ruang kelas VB. Kali ini pembelajaran dilakukan secara <i>outdoor</i> . Siswa berkelompok, kemudian mendapatkan tugas dari guru untuk mengamati kegiatan ekonomi yang ada di sekitar

			<p>lingkungan madrasah. Dengan antusias siswa berkeliling di pemukiman warga. Guru hanya memantau sedangkan siswa mengeksplorasi dan meneliti bersama kelompok mereka masing-masing. Kegiatan terpantau lancar. Siswa berkomunikasi dan berkolaborasi dengan baik. Selain itu siswa juga berkreasi dan berinovasi untuk memecahkan masalah/ tugas yang diberikan guru dengan penuh tanggung jawab. Dari hasil observasi terlihat bahwa guru mengimplementasikan STEAM berbasis <i>life skills</i> dalam pembelajaran tematik.</p>
Guru Kelas VA Siswa Kelas VA	Waktu:	25 April 2023	<p>Peneliti kembali ke MI Modern Satu Atap Al Azhary untuk mengamati kegiatan belajar mengajar di kelas VA Pukul 10.05 WIB sampai Pukul 12.25 WIB. Kali ini pembelajaran dilakukan di halaman sekolah. Siswa praktik membuat hasta karya dari gips. Siswa terlihat antusias dan tertib dalam mengikuti arahan dari guru. Sebanyak 23 siswa berhasil</p>
	Tempat:	Halaman MI Modern Satu Atap Al Azhari	
	Suasana:	Antusias Tertib	

			membuat gips yang cantik dan indah untuk kemudian di pajang di rumah masing-masing. Dari hasil observasi terlihat guru menerapkan STEAM berbasis <i>life skills</i> dalam pembelajaran tematik.
Guru Kelas VA	Waktu:	14 Mei 2023	Peneliti kembali melakukan observasi, kali ini mengamati evaluasi pembelajaran tematik sub tema 3 kelas VA. Evaluasi dilakukan dengan cara siswa mengerjakan soal pilihan ganda, isian singkat dan uraian yang telah disediakan guru di komputer. Siswa mengerjakan soal yang terhubung dengan sistem sehingga memudahkan guru untuk menilai hasil evaluasi siswa. Siswa terlihat sudah biasa mengerjakan soal yang telah disediakan di komputer sehingga suasana terpantau hening. Tidak banyak yang bertanya dan berjalan dengan serius.  Guru mencoba membiasakan siswa mengerjakan evaluasi di laboratorium komputer dengan tujuan siswa siap menghadapi ujian ANBK yang
Siswa Kelas VA	Tempat:	Laboratorium Komputer MI Modern Satu Atap Al Azhari	
	Suasana:	Serius Hening	

			<p>diselenggarakan oleh pusat. Karena ujian tersebut mengharuskan siswa untuk mengerjakan secara online melalui komputer. Dari hasil observasi terlihat guru menerapkan STEAM berbasis <i>life skills</i> dalam pembelajaran tematik.</p>
--	--	--	---



### Lampiran III

#### PEDOMAN WAWANCARA

(Wawancara untuk Kepala Madrasah)

a. Identitas Diri

Nama Madrasah : MI Modern Satu Atap Al Azhary  
Alamat Madrasah : Jl. Pancurendang No.15 RT 002 RW 004 Desa  
Lesmana Kec. Ajibarang, Kab. Banyumas  
Nama Kepala Madrasah : Shobirin, M.Pd.  
Hari/ Tanggal Wawancara:

b. Prosedur Wawancara

1. Memperkenalkan diri.
2. Menjelaskan maksud dan tujuan peneliti.
3. Memberikan sejumlah pertanyaan tentang penelitian yang akan dilakukan.

c. Pertanyaan Penelitian

1. Apa kurikulum yang digunakan di MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tahun pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana upaya Kepala Madrasah untuk memastikan kurikulum yang ditetapkan dapat dilaksanakan oleh guru?
3. Apakah di MI Modern Satu Atap Al Azhary menerapkan pembelajaran tematik?
4. Adakah upaya guru mewujudkan siswa yang mempunyai kecakapan hidup?
5. Bagaimana upaya yang dilakukan madrasah agar guru mampu mengimplementasikan pendekatan STEAM dalam kegiatan KBM?
6. Adakah kendala yang dihadapi oleh madrasah dalam pelaksanaan STEAM berbasis kecakapan hidup, termasuk kendala yang dialami oleh guru?
7. Bagaimana upaya kepala madrasah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di MI Modern Satu Atap Al Azhary khususnya yang berkaitan dengan STEAM dan kecakapan hidup?

## PEDOMAN WAWANCARA

(Wawancara Guru / Kordinator Bidang Kurikulum, Pendidikan, dan Prestasi)

### a. Identitas Diri

Nama Madrasah : MI Modern Satu Atap Al Azhary  
Alamat Madrasah : Jl. Pancurendang No.15 RT 002 RW 004 Desa  
Lesmana Kec. Ajibarang, Kab. Banyumas  
Nama Guru : Daffa Agthia Hastiningrum, S.Pd  
Hari/ Tanggal Wawancara:

### b. Prosedur Wawancara

1. Memperkenalkan diri.
2. Menjelaskan maksud dan tujuan peneliti.
3. Memberikan sejumlah pertanyaan tentang penelitian yang akan dilakukan.

### c. Pertanyaan Penelitian

1. Apakah guru menyusun perangkat pembelajaran?
2. Kapan guru menyusun perangkat pembelajaran?
3. Bagaimana kebijakan madrasah dalam penyusunan perangkat pembelajaran oleh guru?
4. Apakah ada pengawasan terhadap guru oleh kepala madrasah terkait dengan kegiatan pembelajaran?
5. Apa saja perangkat pembelajaran yang di susun oleh guru?
6. Bagaimana perangkat pembelajaran tematik disusun oleh guru?
7. Bagaimana guru mengembangkan pembelajaran?
8. Bagaimana upaya madrasah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran?
9. Bagaimana perbedaan output sebelum dan sesudah madrasah menerapkan STEAM berbasis kecakapan hidup bagi guru dan siswa?
10. Sebutkan prestasi yang pernah di raih siswa dalam rangka pengembangan kecakapan hidup yang telah diterapkan oleh MI Modern Satu Atap Al Azhary?

## **PEDOMAN WAWANCARA**

(Wawancara untuk Guru)

a. Identitas Diri

Nama Madrasah : MI Modern Satu Atap Al Azhary  
 Alamat Madrasah : Jl. Pancurendang No.15 RT 002 RW 004 Desa  
 Lesmana Kec. Ajibarang, Kab. Banyumas  
 Nama Guru : Haniatul Laela, S.Pd., Yuli Rohayati, S.Pd.  
 Hari/ Tanggal Wawancara:

b. Prosedur Wawancara

1. Memperkenalkan diri.
2. Menjelaskan maksud dan tujuan peneliti.
3. Memberikan sejumlah pertanyaan tentang penelitian yang akan dilakukan.

c. Pertanyaan Penelitian

1. Apa kurikulum yang digunakan di MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tahun pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana struktur kurikulum yang diterapkan di MI Modern Satu Atap Al Azhary?
3. Apa yang dilakukan guru sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas?
4. Apa saja dokumen perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru?
5. Bagaimana upaya guru dalam memenuhi kebutuhan dokumen perencanaan pembelajaran tersebut?
6. Apakah pembelajaran di kelas menggunakan tematik?
7. Muatan pelajaran apa saja yang ada dalam pembelajaran tematik kelas V?
8. Bagaimana cara guru mengawali kegiatan pembelajaran?
9. Apakah guru menjelaskan tujuan pembelajaran di awal kegiatan?
10. Bagaimana cara guru mengantarkan peserta didik ke dalam kegiatan inti pembelajaran?
11. Apakah dalam melaksanakan pembelajaran tematik, guru menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman?

12. Apa yang menjadi dasar pemilihan model pembelajaran dalam pembelajaran tematik yang sejalan dengan pendekatan tersebut?
13. Apakah semua model pembelajaran bisa diterapkan dalam pembelajaran tematik yang terintegrasi STEAM? Jika tidak, sebutkan model pembelajaran yang cocok digunakan?
14. Apakah ada upaya agar siswa aktif dalam pembelajaran?
15. Bagaimana jenis upaya untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran?
16. Seberapa sering guru melibatkan STEAM dalam proses pembelajaran?
17. Bagaimana guru menerapkan STEAM dalam pembelajaran tematik di kelas V?
18. Apa kendala dan upaya yang dilakukan agar model pembelajaran yang menggunakan pendekatan STEAM dapat berjalan dengan baik di kelas?
19. Bagaimana upaya guru melatih kecakapan hidup siswa dalam kegiatan pembelajaran?
20. Adakah tantangan yang sering dihadapi guru dalam pembelajaran tematik, dan bagaimana solusi yang dilakukan oleh guru?
21. Apakah guru menyimpulkan hasil belajar yang telah dilakukan?
22. Apakah guru melakukan evaluasi pembelajaran?
23. Bagaimana bentuk evaluasi yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran tematik?
24. Apakah guru memberikan penghargaan bagi siswa yang memperoleh hasil belajar terbaik?
25. Bagaimana cara guru memberikan penghargaan kepada siswa?

## PEDOMAN WAWANCARA

(Wawancara untuk siswa)

a. Identitas Diri

Nama Madrasah : MI Modern Satu Atap Al Azhary  
 Alamat Madrasah : Jl. Pancurendang No.15 RT 002 RW 004 Desa  
 Lesmana Kec. Ajibarang, Kab. Banyumas  
 Nama Siswa : Perwakilan siswa secara acak  
 Kelas : VA dan VB  
 Hari/ Tanggal Wawancara:

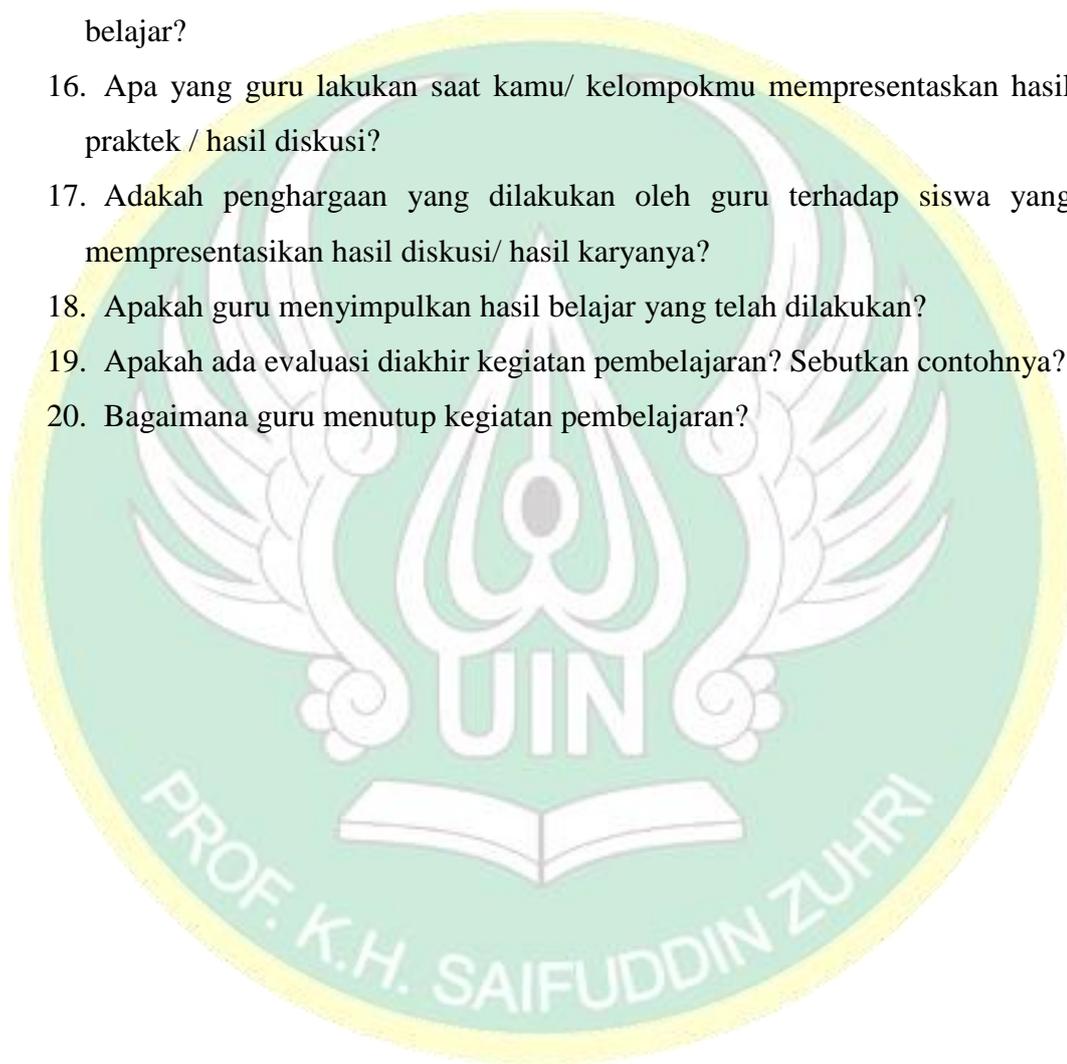
b. Prosedur Wawancara

1. Memperkenalkan diri.
2. Menjelaskan maksud dan tujuan peneliti.
3. Memberikan sejumlah pertanyaan tentang penelitian yang akan dilakukan.

c. Pertanyaan Penelitian

1. Apakah di kelasmu ada pembelajaran tematik? terdiri dari mata pelajaran apa saja?
2. Apakah kamu berdoa bersama setiap mengawali kegiatan pembelajaran?
3. Apakah setiap mengawali pembelajaran guru menyampaikan / mengulas materi sebelumnya?
4. Apakah guru menyampaikan tujuan pembelajaran?
5. Apakah guru menyampaikan pembelajaran tematik secara bervariasi?
6. Apakah kamu sering kerja kelompok? sebutkan contoh dalam KBM?
7. Apakah kamu pernah melakukan praktek unjuk kerja/ proyek yang ditugaskan oleh guru?
8. Apakah guru pernah melakukan pembelajaran tematik diluar kelas?
9. Apakah guru pernah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?
10. Sejauh mana kamu bisa mengoperasikan komputer/ laptop dan LCD Proyektor?
11. Apakah kamu pernah melibatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?

12. Apakah kamu suka mengemukakan pendapat / berdiskusi dengan teman pada saat pembelajaran?
13. Apakah guru ikut campur/ memaksakan kehendak setiap kamu melakukan praktek dalam pembelajaran tematik?
14. Apakah kamu pernah mempresentasikan tugas baik individu/ kelompok?
15. Apakah siswa lain aktif bertanya saat kamu mempresentasikan hasil belajar?
16. Apa yang guru lakukan saat kamu/ kelompokmu mempresentasikan hasil praktek / hasil diskusi?
17. Adakah penghargaan yang dilakukan oleh guru terhadap siswa yang mempresentasikan hasil diskusi/ hasil karyanya?
18. Apakah guru menyimpulkan hasil belajar yang telah dilakukan?
19. Apakah ada evaluasi diakhir kegiatan pembelajaran? Sebutkan contohnya?
20. Bagaimana guru menutup kegiatan pembelajaran?



## HASIL WAWANCARA

(Wawancara Kepala Madrasah)

### a. Identitas Diri

Nama Madrasah : MI Modern Satu Atap Al Azhary  
 Alamat Madrasah : Jl. Pancurendang No.15 RT 002 RW 004 Desa  
 Lesmana Kec. Ajibarang, Kab. Banyumas  
 Nama Kepala Madrasah : Shobirin, M.Pd.  
 Hari/ Tanggal Wawancara: Senin, 30 Januari 2023

### b. Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa kurikulum yang digunakan di MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tahun pelajaran 2022/2023?	MI Modern Satu Atap Al Azhary menerapkan kurikulum 2013, Pada kelas 1 dan kelas 4 sudah mulai menerapkan kurikulum merdeka.
2	Bagaimana upaya Kepala Madrasah untuk memastikan kurikulum yang ditetapkan dapat dilaksanakan oleh guru?	Pada setiap awal tahun ajaran baru yaitu bulan Juli, madrasah selalu mengadakan rapat awal tahun pelajaran baru. Kegiatan ini di ikuti oleh guru, karyawan, komite sekolah. Selain itu juga dengan diadakannya IHT ( <i>In House Training</i> ). Sebenarnya IHT dilaksanakan rutin setiap hari Sabtu. Namun khusus di awal tahun pelajaran baru digunakan untuk review kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) tahun pelajaran sebelumnya. Kemudian dilakukan kembali penyusunan KTSP tahun pelajaran yang akan

		dijalankan.
3	Apakah di MI Modern Satu Atap Al Azhary menerapkan pembelajaran tematik?	Dengan adanya penerapan kurikulum 2013, maka pembelajaran tematik masih dilaksanakan pada jenjang kelas 2,3,5, dan 6.
4	Adakah upaya guru mewujudkan siswa yang mempunyai keterampilan abad 21/ <i>life skills</i> ?	Jelas ada, <i>life skills</i> merupakan salah satu aspek yang tercantum dalam visi dan misi madrasah. Setelah mengadakan rapat kami sepakat untuk dapat mewujudkan siswa yang mempunyai keterampilan abad 21, guru harus menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai. Dan pendekatan yang di maksud adalah pendekatan STEAM. STEAM di implementasikan oleh guru melalui pelaksanaan pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang di rancang sedemikian rupa pada RPP.
5	Bagaimana upaya yang dilakukan madrasah agar guru mampu mengimplementasikan pendekatan STEAM dalam kegiatan KBM?	Upaya yang dilakukan oleh madrasah dengan memfasilitasi guru untuk mengikuti berbagai pelatihan baik secara daring maupun luring, tak jarang dalam kegiatan IHT kami mengundang para pakar khususnya pakar teknologi untuk membantu guru agar tidak gptek. Selain itu, dengan mengadakan KKG rutin guru saling bertukar pikiran tentang

		bagaimana penerapan STEAM di dalam kelas. Madrasah juga memfasilitasi guru yang membutuhkan alat peraga dan lain sebagainya yang menunjang penerapan STEAM dalam KBM.
6	Adakah kendala yang dihadapi oleh madrasah dalam pelaksanaan STEAM berbasis life skills, termasuk kendala yang dialami oleh guru khususnya pada pembelajaran tematik?	Kendala madrasah adalah pada jenjang kelas rendah ruangan belum dilengkapi LCD Proyektor. Mengakibatkan keterbatasan media teknologi yang digunakan oleh guru karena harus bergantian menggunakan LCD Proyektor. Kendala selanjutnya yaitu dalam pembelajaran tematik materi yang harus dipelajari sangat banyak, sementara alokasi waktu terbatas. Apalagi jika guru melaksanakan KBM yang membutuhkan praktek/proyek. Hal tersebut cukup menyita waktu.
7	Bagaimana upaya kepala madrasah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di MI Modern Satu Atap Al Azhary khususnya yang berkaitan dengan STEAM dan <i>life skills</i> ?	Upaya untuk memastikan bahwa setiap guru melakukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran saya rutin melakukan kegiatan supervisi guru.

## HASIL WAWANCARA

(Wawancara Guru / Kordinator Bidang Kurikulum, Pendidikan, dan Prestasi)

### a. Identitas Diri

Nama Madrasah : MI Modern Satu Atap Al Azhary  
 Alamat Madrasah : Jl. Pancurendang No.15 RT 002 RW 004 Desa  
 Lesmana Kec. Ajibarang, Kab. Banyumas  
 Nama Guru : Daffa Agthia Hastiningrum, S.Pd  
 Hari/ Tanggal Wawancara: Senin, 30 Januari 2023

### b. Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah guru menyusun perangkat pembelajaran?	Iya, guru menyusun perangkat pembelajaran di awal tahun pelajaran.
2	Kapan guru menyusun perangkat pembelajaran?	di MI modern Satu Atap Al Azhary, kegiatan perencanaan pembelajaran di mulai pada saat rapat tahun ajaran barau dan melalui IHT pada awal bulan Juli. Pada kegiatan tersebut ditetapkan KTSP MI Modern Satu Atap Al Azhary.
3	Bagaimana kebijakan madrasah dalam penyusunan perangkat pembelajaran oleh guru?	Kepala madrasah selalu menginstruksikan kepada seluruh guru untuk menyusun perangkat pembelajaran di kelas masing-masing. Kemudian di diskusikan melalui kegiatan KKG.
4	Apakah ada pengawasan terhadap guru oleh kepala madrasah terkait dengan kegiatan pembelajaran?	Ada, pemeriksaan kelengkapan perangkat pembelajaran ini dilakukan oleh kepala madrasah melalui kegiatan supervisi guru yang dilaksanakan dua

		kali dalam setiap semester.
5	Apa saja perangkat pembelajaran yang di susun oleh guru?	Perangkat perencanaan pembelajaran yang harus di siapkan oleh guru yaitu program tahunan, program semester, silabus, dan RPP.
6	Bagaimana perangkat pembelajaran tematik disusun oleh guru?	Perangkat pembelajaran tematik yang di susun di dasarkan pada permendikbud No. 37 Tahun 2018.
7	Bagaimana guru menyiapkan perangkat pembelajaran?	Guru menyusun perangkat pembelajaran di awal tahun pelajaran. Di MI Modern Satu Atap Al Azhary, kegiatan perencanaan pembelajaran dimulai dari dilaksanakannya IHT pada awal bulan Juli. Pada kegiatan tersebut ditetapkan KTSP MI Modern Satu Atap Al Azhary. Kepala madrasah selalu menginstruksikan kepada seluruh guru untuk menyusun perangkat pembelajaran di kelas masing-masing. Guru dibatasi waktu dalam penyusunan perangkat pembelajaran ini, untuk memastikan semua administrasi guru lengkap. Pemeriksaan kelengkapan perangkat pembelajaran ini dilakukan oleh kepala madrasah melalui kegiatan supervisi guru yang dilaksanakan dua kali dalam setiap semester. Perangkat perencanaan pembelajaran yang harus disiapkan oleh guru yaitu program

		<p>tahunan, program semester, silabus, dan RPP. Perangkat pembelajaran tematik didasarkan pada Permendikbud No. 37 Tahun 2018. Dalam penyusunan perangkat pembelajaran ini, MI Modern Satu Atap Al Azhary memfasilitasi melalui kegiatan KKG yang dilaksanakan setiap hari Sabtu sesuai IHT. Dalam kegiatan KKG tersebut sering disajikan berbagai model maupun strategi pembelajaran, agar guru memiliki pengetahuan yang luas tentang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.</p>
8	<p>Bagaimana upaya madrasah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran?</p>	<p>Bapak Kepala Madrasah juga selalu mengingatkan kepada guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran di kelas agar visi dan misi untuk mengembangkan <i>life skills</i> siswa melalui pendekatan STEAM tercapai sesuai target.</p>
9	<p>Bagaimana perbedaan output sebelum dan sesudah madrasah menerapkan STEAM berbasis kecakapan hidup bagi guru dan siswa?</p>	<p>Sesudah madrasah menerapkan STEAM berbasis <i>life skills</i>, alumni MI Modern Satu Atap Al Azhary mampu bersaing dengan siswa lain pada jenjang pendidikan selanjutnya. Tak jarang sekolah melibatkan mereka dalam berbagai ajang perlombaan baik</p>

		<p>akademik maupun non akademik. Rerata lulusan MI Modern Satu Atap Al Azhary diterima di sekolah-sekolah favorit meskipun mereka harus berjuang karena bersaing dengan siswa yang mengikuti sistem zonasi.</p> <p>Siswa MI Modern Satu atap al Azhari semakin tahun semakin bertambah jumlahnya. Siswa tidak hanya berasal dari kecamatan Ajibarang melainkan juga dari kecamatan Pekuncen, Cilongok, Wangon, Purwojati dan Gumelar.</p>
10	<p>Sebutkan prestasi yang pernah di raih siswa dalam rangka pengembangan kecakapan hidup yang telah diterapkan oleh MI Modern Satu Atap Al Azhary?</p>	<p>berbagai prestasi diraih oleh siswa maupun guru dalam berbagai ajang perlombaan baik akademik maupun non akademik dari tingkat kecamatan, kabupaten, provinsi maupun nasional. Dilihat dari nilai ujian madrasah, dalam 5 tahun terakhir rata-rata nilai ujian mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan SBdP yang merupakan mata pelajaran yang diajarkan dalam pembelajaran tematik, selalu di atas kriteria ketuntasan minimal, dan setiap tahunnya ada siswa yang memperoleh nilai ujian 100.</p>

## HASIL WAWANCARA

(Wawancara Guru Kelas VA)

a. Identitas Diri

Nama Madrasah : MI Modern Satu Atap Al Azhary  
 Alamat Madrasah : Jl. Pancurendang No.15 RT 002 RW 004 Desa  
 Lesmana Kec. Ajibarang, Kab. Banyumas  
 Nama Guru : Haniatul Laela, S.Pd  
 Hari/ Tanggal Wawancara: Senin, 13 Februari 2023

b. Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa kurikulum yang digunakan di MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tahun pelajaran 2022/2023?	MI Modern Satu Atap Al Azhary masih menggunakan kurikulum 2013, kecuali untuk kelas 1 dan kelas 4 sudah menggunakan kurikulum merdeka.
2	Bagaimana struktur kurikulum yang diterapkan di MI Modern Satu Atap Al Azhary?	Struktur kurikulum sebagaimana yang tertuang dalam KTSP mengacu pada permendikbud dan keputusan menteri agama.
3	Apa yang dilakukan guru sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas?	Setiap guru diwajibkan menyusun perangkat pembelajaran pada awal tahun pelajaran.
4	Apa saja dokumen perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru?	Program tahunan, program semester, silabus dan RPP.
5	Bagaimana upaya guru dalam memenuhi kebutuhan dokumen perencanaan pembelajaran tersebut?	Penyusunan perangkat pembelajaran ini dilakukan oleh setiap guru dan bekerja sama dengan guru paralel dalam setiap jenjang. Dalam kegiatan KKG yang dilaksanakan pada setiap hari Sabtu,

		<p>guru dipandu dalam penyusunan perangkat pembelajaran yang harus disiapkan oleh guru. Selain itu, dalam kegiatan KKG ini diberikan berbagai materi yang berkaitan dengan model-model pembelajaran yang kreatif dan inovatif khususnya yang berkaitan dengan <i>life skills</i>. Selain itu madrasah juga gencar melatih kemampuan IT guru agar tidak gaptek melalui kegiatan IHT.</p>
6	Apakah pembelajaran di kelas menggunakan tematik?	<p>Iya betul, di tahun ini kami masih menggunakan pembelajaran tematik karena kurikulum yang ditetapkan adalah kurikulum 2013.</p>
7	Muatan pelajaran apa saja yang ada dalam pembelajaran tematik kelas V dan bagaimana pelaksanaan pembelajaran di kelas V?	<p>Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan SBdP.</p> <p>Pelaksanaan pembelajaran di kelas V, baik kelas VA maupun kelas VB menggunakan pendekatan STEAM. Pembelajaran terbagi menjadi tiga kegiatan sesuai dengan RPP, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Implementasi STEAM biasanya tertuang dalam kegiatan inti. Dari ketiga kegiatan diharapkan mampu mengembangkan <i>life skills</i> siswa. Dalam satu sub tema</p>

		<p>terdiri dari 6 pembelajaran. 1 pembelajaran idealnya selesai dalam 1 kali pertemuan. Tetapi terkadang di kelas mulur karena harus praktek. Karena dalam implemnetasi pendekatan STEAM biasanya saya menggunakan model <i>project based learning</i>. Tapi kadang dalam 1 kali pertemuan bisa membahas lebih dari 1 materi pembelajaran. Pokoknya pintar-pintarnya guru. Karena jika kita tidak pandai mengatur waktu, banyak materi yang tidak keburu diajarkan</p>
8	<p>Bagaiman cara guru mengawali kegiatan pembelajaran?</p>	<p>Untuk mengawali kegiatan pembelajaran saya selalu meminta ketua kelas memimpin berdoa. Setelah kegiatan berdoa saya memeberikan pertanyaan kepada siswa terkait materi pembelajaran yang sudah dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya. Pemberian pertanyaan ini dimaksudkan untuk mengulas kembali materi-materi pembelajaran yang sudah disampaikan pada kegiaitan pembelajaran sebelumnya. Tujuannya agar pola pikir siswa terhubung dengan materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang sedang dilaksanakan.</p>
9	<p>Apakah guru menjelaskan tujuan pembelajaran di awal</p>	<p>Iya, sebelum memasuki kegiatan inti saya menyampaikan tujuan</p>

	kegiatan?	pembelajaran yang hendak di capai dari kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Hal ini dilakukan agar siswa memahami apa yang seharusnya di capai setelah selesai mengikuti pembelajaran. Penyampaian tujuan pembelajaran ini juga sekaligus sebagai upaya untuk menyiapkan siswa memasuki kegiatan inti pembelajaran.
10	Bagaimana cara guru mengantarkan siswa ke dalam kegiatan inti pembelajaran?	Untuk persiapan memasuki kegiatan inti pembelajaran, memberikan cerita atau ilustrasi kepada siswa, menampilkan video yang terkait dengan materi pembelajaran.
11	Apakah dalam melaksanakan pembelajaran tematik, guru menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman?	Iya, sesuai dengan kesepakatan yang diambil oleh tendik MI Modern Satu Atap Al Azhari. Guru menggunakan pendekatan STEAM. STEAM terbagi atas 5 unsur yang terdiri dari science, technology, engineering, art, and mathematics. Sebelum guru menstransfer ilmu pengetahuan kepada siswa sudah seharusnya guru terlebih dahulu bisa mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari
12	Apa yang menjadi dasar pemilihan model pembelajaran dalam pembelajaran tematik yang sejalan dengan pendekatan	Model pembelajaran yang di pilih haruslah model yang dapat menunjang tercapainya life skills siswa melalui STEAM.

	tersebut?	
13	Apakah semua model pembelajaran bisa diterapkan dalam pembelajaran tematik yang terintegrasi STEAM? Jika tidak, sebutkan model pembelajaran yang cocok digunakan?	Tidak, Guru sepakat model pembelajaran yang tepat digunakan salah satunya adalah model <i>project based learning</i> .
14	Apakah ada upaya agar siswa aktif dalam pembelajaran?	Guru berperan hanya sebagai fasilitator.
15	Bagaimana jenis upaya untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran?	Jenis upayanya adalah dengan menerapkan pendekatan yang sesuai.
16	Seberapa sering guru melibatkan STEAM dalam proses pembelajaran?	Sesering mungkin semampu guru. Hal tersebut dilakukan agar siswa mampu mengimplementasikan keterampilannya.
17	Bagaimana guru menerapkan STEAM dalam pembelajaran tematik di kelas V?	Guru menerapkan STEAM melalui kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.
18	Apa kendala dan upaya yang dilakukan agar model pembelajaran yang menggunakan pendekatan STEAM dapat berjalan dengan baik di kelas?	Dalam setiap pembelajaran pasti ada saja kendala yang harus di hadapi. Saat ini guru belum sepenuhnya dapat menerapkan STEAM secara utuh. Hal tersebut terkendala oleh kurangnya waktu, dan banyaknya materi yang harus diselesaikan. Upaya saat ini yang

		dapat saya lakukan adalah dengan memilah dan memilih kapan harus menerapkan pendekatan STEAM
19	Bagaimana upaya guru melatih kecakapan hidup siswa dalam kegiatan pembelajaran?	Dengan tidak ikut campur ketika siswa bekerja kelompok maupun ketika praktek. Siswa saya biarkan bekerja secara mandiri namun tetap dengan pendampingan. Apabila mengalami kesulitan saya segera mengarahkan agar siswa memperoleh solusi.
20	Adakah tantangan yang sering dihadapi guru dalam pembelajaran tematik, dan bagaimana solusi yang dilakukan oleh guru?	Banyak, biasanya saya <i>sharing</i> dengan guru lain.
21	Apakah guru menyimpulkan hasil belajar yang telah dilakukan?	Saya selalu menyimpulkan hasil belajar agar tidak terjadi mispersepsi.
22	Apakah guru melakukan evaluasi pembelajaran?	Pasti
23	Bagaimana bentuk evaluasi yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran tematik?	saya melakukan evaluasi pembelajaran meliputi evaluasi kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial terdiri dari lembar observasi sikap, lembar penilaian diri, dan lembar penilaian antar teman. Dokumen evaluasi kompetensi pengetahuan meliputi instrumen tes. Evaluasi kompetensi keterampilan dilakukan dengan menggunakan rubrik unjuk kerja,

		proyek, dan portofolio
24	Apakah guru memberikan penghargaan bagi siswa yang memperoleh hasil belajar terbaik?	Saya berusaha untuk selalu memberikan <i>reward</i> kepada siswa.
25	Bagaimana cara guru memberikan penghargaan kepada siswa?	Caranya bermacam-macam, kadang-kadang dengan memberikan pujian, tepukan tangan, acungan jempol, bintang, bahkan juga terkadang saya memberikan hadiah berupa makanan atau uang.



## HASIL WAWANCARA

(Wawancara Guru Kelas VB)

a. Identitas Diri

Nama Madrasah : MI Modern Satu Atap Al Azhary  
 Alamat Madrasah : Jl. Pancurendang No.15 RT 002 RW 004 Desa  
 Lesmana Kec. Ajibarang, Kab. Banyumas  
 Nama Guru : Yuli Rohayati, S.Pd  
 Hari/ Tanggal Wawancara: Senin, 13 Februari 2023

b. Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa kurikulum yang digunakan di MI Modern Satu Atap Al Azhary pada tahun pelajaran 2022/2023?	Kelas I dan IV menggunakan kurikulum merdeka sedangkan kelas II, III, V, dan VI menggunakan kurikulum 2013.
2	Bagaimana struktur kurikulum yang diterapkan di MI Modern Satu Atap Al Azhary?	Sesuai dengan yang ada di KTSP yaitu mengacu pada permendikbud dan keputusan menteri agama.
3	Apa yang dilakukan guru sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas?	Pastinya guru terlebih dahulu menyusun perangkat pembelajaran
4	Apa saja dokumen perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru?	Program tahunan, program semester, silabus dan RPP.
5	Bagaimana upaya guru dalam memenuhi kebutuhan dokumen perencanaan pembelajaran tersebut?	Saya mengikuti kegiatan KKG yang diselenggarakan oleh madrasah. Selain itu, dalam penyusunan dokumen perencanaan saya tidak pernah sendirian. Selalu bersama sesama wali

		kelas. Misal seperti tahun ini, saya memenuhi kebutuhan dokumen berdua dengan bu Hani selaku wali kelas sekaligus guru tematik kelas VA.
6	Apakah pembelajaran di kelas menggunakan tematik?	Iya, di kelas V masih menggunakan pembelajaran tematik.
7	Muatan pelajaran apa saja yang ada dalam pembelajaran tematik kelas V?	Pembelajaran tematik di kelas V terdiri dari 5 muatan pelajaran yang terdiri dari Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan SBdP. Yang seluruhnya tertuang dalam 3 sub tema dimana masing-masing sub tema terdiri dari 6 pembelajaran. Total ada 18 pembelajaran yang harus selesai dalam waktu 1 bulan.
8	Bagaimana cara guru mengawali kegiatan pembelajaran?	Setiap masuk kelas saya mengucapkan salam, setelah itu saya meminta ketua kelas memimpin berdoa. Setelah berdoa, saya mengulas materi pembelajaran di hari sebelumnya. Selanjutnya saya menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
9	Apakah guru menjelaskan tujuan pembelajaran di awal kegiatan?	Pastinya, sebelum memasuki kegiatan inti saya menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak di capai dari kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Hal ini dilakukan agar

		siswa memahami apa yang seharusnya di capai setelah selesai mengikuti pembelajaran.
10	Bagaimana cara guru mengantarkan siswa ke dalam kegiatan inti pembelajaran?	Untuk persiapan memasuki kegiatan inti pembelajaran, memberikan cerita atau ilustrasi kepada siswa, menampilkan video yang terkait dengan materi pembelajaran.
11	Apakah guru menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman?	Iya, di madrasah kami menggunakan pendekatan STEAM. STEAM ini sedang populer di dunia pendidikan barat. Dan kami rasa STEAM sangat tepat digunakan karena sesuai dengan visi dan misi MI Modern Satu Atap Al Azhary yaitu mengembangkan keterampilan siswa sesuai abad 21 yang biasa di kenal dengan istilah 4C.
12	Apa yang menjadi dasar pemilihan model pembelajaran dalam pembelajaran tematik yang sejalan dengan pendekatan tersebut?	Pada kegiatan KKG, guru mendiskusikan model pembelajaran yang dirasa tepat digunakan untuk meningkatkan <i>life skills</i> siswa dan sesuai dengan pendekatan STEAM yang telah di usung bersama oleh warga madrasah yang telah ditetapkan dalam misi madrasah.
13	Apakah semua model pembelajaran bisa diterapkan dalam pembelajaran tematik yang terintegrasi STEAM? Jika	Saya rasa tidak semua model pembelajaran cocok digunakan dalam pembelajaran tematik terintegrasi STEAM. Pembelajaran yang cocok adalah pembelajaran berbasis proyek.

	tidak, sebutkan model pembelajaran yang cocok digunakan?	Dan model <i>project based learning</i> lah yang menurut saya sangat cocok untuk digunakan.
14	Apakah ada upaya agar siswa aktif dalam pembelajaran?	Dalam setiap proyek yang dikerjakan oleh siswa, saya bertugas untuk memonitoring siswa yang artinya saya tidak membantu secara langsung. Saya membiarkan siswa berdiskusi dan berkomunikasi untuk dapat berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah secara mandiri, sehingga siswa mampu berkreasi dan berpikir kreatif
15	Bagaimana jenis upaya untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran?	Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan pendekatan yang sesuai dengan visi dan misi madrasah. Salah satunya dengan menerapkan pendekatan STEAM.
16	Seberapa sering guru melibatkan STEAM dalam proses pembelajaran?	Tidak semua aspek dalam STEAM langsung diterapkan dalam satu kali pembelajaran, namun yang jelas saya selalu berusaha untuk membuat RPP yang memuat 4C dalam tiap pertemuan. Dengan begitu keterampilan siswa akan terasah karena terbiasa.
17	Bagaimana guru menerapkan STEAM dalam pembelajaran tematik di kelas V?	Melalui kegiatan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi pembelajaran.
18	Apa kendala dan upaya yang dilakukan agar model	Kendala yang saya hadapi adalah kurangnya waktu dalam menyelesaikan

	<p>pembelajaran yang menggunakan pendekatan STEAM dapat berjalan dengan baik di kelas?</p>	<p>pembelajaran. Sehingga tidak rutin setiap hari kami menerapkan pendekatan STEAM. Padahal dalam penerapan STEAM biasanya kami menggunakan <i>model project based learning</i> dimana kami membutuhkan waktu lebih untuk memfasilitasi siswa menemukan jawaban dari setiap permasalahan melalui unjuk kerja maupun proyek. Dan di sisi lain, materi mau tidak mau harus diselesaikan selama satu semester berjalan. Upaya yang saya dan bu Hani lakukan adalah dengan memilah dan memilih kapan harus menerapkan pendekatan STEAM. Dan kami juga sekuat tenaga mencoba merangkum materi sehingga materi dapat d transfer kepada siswa sesuai dengan deadline yang sudah ditentukan</p>
19	<p>Bagaimana upaya guru melatih kecakapan hidup siswa dalam kegiatan pembelajaran?</p>	<p>Dengan tidak ikut campur ketika siswa bekerja kelompok maupun ketika praktek. Siswa saya biarkan bekerja secara mandiri namun tetap dengan pendampingan. Apabila mengalami kesulitan saya segera mengarahkan agar siswa memperoleh solusi.</p>
20	<p>Adakah tantangan yang sering dihadapi guru dalam pembelajaran tematik, dan bagaimana solusi yang</p>	<p>Tantangan terbesar adalah begitu banyaknya materi yang harus diselesaikan sedangkan waktu cukup terbatas. Tidak mungkin guru hanya</p>

	dilakukan oleh guru?	melakukan ceramah di dalam kelas. Siswa juga butuh mengeksplor kemamouannya baik mnelalui kegiatan kerja kelompok maupun praktek/ membuat suatu proyek. Solusi yang bisa saya lakukan adalah dengan merangkum materi agar tidak terlalu membuang-buang waktu.
21	Apakah guru menyimpulkan hasil belajar yang telah dilakukan?	Wajib, karena dengan menyimpulkan hasil belajar membuat siswa menjadi paham dan diharapkan setelah selesai pelajaran sudah tidak ada tanda tanya bagi siswa. Semuanya <i>clear</i> pada saat itu juga.
22	Apakah guru melakukan evaluasi pembelajaran?	Iya, saya rutin melakukan evaluasi dalam pembelajaran.
23	Bagaimana bentuk evaluasi yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran tematik?	Beberapa bentuk evaluasi yang saya lakukan yaitu evaluasi kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial yang terdiri dari lembar observasi sikap, lembar penilaian diri, dan lembar penilaian antar teman. Dokumen evaluasi kompetensi pengetahuan meliputi instrumen tes. Evaluasi kompetensi keterampilan dilihat dari unjuk kerja, proyek, dan portofolio
24	Apakah guru memberikan penghargaan bagi siswa yang memperoleh hasil belajar terbaik?	Iya, saya memberikan penghargaan kepada siswa baik yang memperoleh hasil belajar terbaik maupun bagi mereka yang mau mencoba seperti

		mempresentasikan hasil diskusi.
25	Bagaimana cara guru memberikan penghargaan kepada siswa?	Saya memberikan penghargaan dalam bentuk pujian, acungan jempol, stiker piala, jajan atau uang. Bervariasi sesuai kondisi.



## HASIL WAWANCARA

(Wawancara untuk siswa)

### a. Identitas Diri

Nama Madrasah : MI Modern Satu Atap Al Azhary

Nama Siswa : Anggar Rahma Susanti

Kelas : VA

Hari/ Tanggal Wawancara: Rabu tanggal 5 April 2023

### b. Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah di kelasmu ada pembelajaran tematik? terdiri dari mata pelajaran apa saja?	Ada, terdiri dari mapel PKn, BI, IPA, IPS, SBdP.
2	Apakah kamu berdoa bersama setiap mengawali kegiatan pembelajaran? Siapa yang memimpin doa?	Selalu, ketua kelas yang memimpin doa. Kalau ketua kelas tidak berangkat biasanya digantikan oleh wakil ketua kelas.
3	Apakah setiap mengawali pembelajaran guru menyampaikan / mengulas materi sebelumnya?	Iya, bu guru selalu mengingatkan kami tentang pelajaran di hari sebelumnya.
4	Apakah guru menyampaikan tujuan pembelajaran?	Menyampaikan.
5	Apakah guru menyampaikan pembelajaran tematik secara bervariasi?	Menurut saya bervariasi. Kalau belajar di kelas kadang bu guru menyuruh kami merubah tempat duduk, kerja kelompok, praktek.
6	Apakah kamu sering kerja kelompok? sebutkan contoh dalam KBM?	Sering, baru kemarin saya bekerja kelompok mengamati info yang ada pada iklan yang bu guru sediakan.
7	Apakah kamu pernah melakukan praktek unjuk kerja/ proyek yang	Pernah, itulah alasan kenapa saya suka sekali belajar dengan Ibu guru

	ditugaskan oleh guru?	Hani, karena sering ada praktek. Seperti praktek menari, praktek membaca puisi, dll.
8	Apakah guru pernah melakukan pembelajaran tematik diluar kelas?	Pernah, waktu itu kami mengamati hewan ruminansia di kandang sapi milik warga.
9	Apakah guru pernah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?	Sering sekali, karena di kelas ada LCD Proyektor.
10	Sejauh mana kamu bisa mengoperasikan komputer/ laptop dan LCD Proyektor?	Sejak kelas satu saya sudah diajarkan bagaimana cara mengoperasikan komputer oleh Bapak guru melalui pelajaran TIK. Tidak hanya menyalakan dan mematikan komputer, Setelah masuk ke kelas atas, saya juga bisa menyalakan dan menyambungkan sendiri LCD proyektor untuk presentasi di kelas.
11	Apakah kamu pernah melibatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?	Sering, saat ini saya sudah bisa menggunakan <i>word</i> , <i>excel</i> , <i>powerpoint</i> , bahkan membuat gambar menggunakan <i>painting</i> . Ibu guru juga terkadang memberikan tugas melalui aplikasi yang ada di handphone, seperti mengerjakan <i>google form</i> . Saya merasa senang karena pelajaran jadi tidak membosankan. Jika sudah di depan komputer saya suka lupa waktu

		karena terlalu asik
12	Apakah kamu suka mengemukakan pendapat / berdiskusi dengan teman pada saat pembelajaran?	Suka, saya senang berpendapat dan berdiskusi dengan teman. Sangat menyenangkan.
13	Apakah guru ikut campur/ memaksakan kehendak setiap kamu melakukan praktek dalam pembelajaran tematik?	Tidak pernah. Ibu guru selalu membebaskan saya dalam berkreasi.
14	Apakah kamu pernah mempresentasikan tugas baik individu/ kelompok?	Jelas pernah.
15	Apakah siswa lain aktif bertanya saat kamu mempresentasikan hasil belajar?	Aktif. Itulah alasan kenapa saya juga suka berpendapat.
16	Apa yang guru lakukan saat kamu/ kelompokmu mempresentasikan hasil praktek / hasil diskusi?	Ibu guru mengamati, kadang-kadang menengahi kami jika ada perbedaan pendapat.
17	Adakah penghargaan yang dilakukan oleh guru terhadap siswa yang mempresentasikan hasil diskusi/ hasil karyanya?	Ada, ibu guru sering memberikan jajan.
18	Apakah guru menyimpulkan hasil belajar yang telah dilakukan?	Menyimpulkan.
19	Apakah ada evaluasi diakhir kegiatan pembelajaran? Sebutkan contohnya?	Ada, biasanya kalau pelajaran ada prakteknya kami mengerjakan soal secara berkelompok. Tapi kalau tidak praktek bu guru memberikan soal yang dikerjakan sendiri-sendiri.

		Saat ulangan sub tema atau ulangan tema biasanya menggunakan komputer. Bu guru juga sering memberikan PR, kadang PR dikerjakan di buku PR kadang juga menggunakan <i>google form</i>
20	Bagaimana guru menutup kegiatan pembelajaran?	Ibu guru menutup kegiatan dengan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan di pertemuan berikutnya. Dan terakhir mengucapkan salam.



## HASIL WAWANCARA

(Wawancara untuk siswa)

### a. Identitas Diri

Nama Madrasah : MI Modern Satu Atap Al Azhary

Nama Siswa : Hanifa Helmi Asiyah

Kelas : VA

Hari/ Tanggal Wawancara: Rabu tanggal 5 April 2023

### b. Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah di kelasmu ada pembelajaran tematik? terdiri dari mata pelajaran apa saja?	PKn, BI, IPA, IPS, SBdP.
2	Apakah kamu berdoa bersama setiap mengawali kegiatan pembelajaran?	Berdoa bersama-sama
3	Apakah setiap mengawali pembelajaran guru menyampaikan / mengulas materi sebelumnya?	Iya, bu guru mengulas materi sebelumnya dan memberikan pertanyaan.
4	Apakah guru menyampaikan tujuan pembelajaran?	Menyampaikan.
5	Apakah guru menyampaikan pembelajaran tematik secara bervariasi?	Iya, kadang diskusi, kadang praktek.
6	Apakah kamu sering kerja kelompok? sebutkan contoh dalam KBM?	Sering banget. Kerja kelompok menjawab pertanyaan yang bu guru siapkan dari materi yg dipelajari.
7	Apakah kamu pernah melakukan praktek unjuk kerja/ proyek yang ditugaskan oleh guru?	Pernah, contohnya membuat bagan sistem peredaran darah, praktek menyanyi menggunakan alat musik
8	Apakah guru pernah melakukan	Pernah, di kelas V saya pernah

	pembelajaran tematik diluar kelas?	mengikuti <i>outing class</i> mengamati lingkungan alam baturraden.
9	Apakah guru pernah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?	Pernah, bu guru sering menggunakan laptop dan LCD Proyektor.
10	Sejauh mana kamu bisa mengoprasikan komputer/ laptop dan LCD Proyektor?	Saya bisa menghidupkan LCD Proyektor dan disambungkan ke laptop. Kalau komputer saya sudah bisa mengoprasikan <i>word, excel, painting, power point</i> .
11	Apakah kamu pernah melibatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?	Pernah, presentasi menggunakan LCD Proyektor.
12	Apakah kamu suka mengemukakan pendapat / berdiskusi?	Suka banget.
13	Apakah guru ikut campur/ memaksakan kehendak setiap kamu melakukan praktek dalam pembelajaran tematik?	Tidak. Ibu guru menuntun kami sampai paham.
14	Apakah kamu pernah mempresentasikan tugas baik individu/ kelompok?	Sering.
15	Apakah siswa lain aktif bertanya saat kamu mempresentasikan hasil belajar?	Aktif. Sampai saya pusing jawabnya.
16	Apa yang guru lakukan saat kamu/ kelompokmu mempresentasikan hasil praktek / hasil diskusi?	Ibu guru ikut memperhatikan.
17	Adakah penghargaan dari guru	Ada. Ibu guru sering memberi

	untuk siswa yang mempresentasikan tugas?	bintang. Bintang tersebut dikumpulkan.
18	Apakah guru menyimpulkan hasil belajar yang telah dilakukan?	Iya.
19	Apakah ada evaluasi diakhir kegiatan pembelajaran? Sebutkan contohnya?	Ada, ulangan.
20	Bagaimana guru menutup kegiatan pembelajaran?	Mengucapkan salam



## HASIL WAWANCARA

(Wawancara untuk siswa)

### a. Identitas Diri

Nama Madrasah : MI Modern Satu Atap Al Azhary

Nama Siswa : Muhammad Wilson Dwiana

Kelas : VA

Hari/ Tanggal Wawancara: Rabu tanggal 5 April 2023

### b. Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah di kelasmu ada pembelajaran tematik? terdiri dari mata pelajaran apa saja?	Ada. PKn, BI, IPA, IPS, SBdP.
2	Apakah kamu berdoa bersama setiap mengawali kegiatan pembelajaran?	Pastinya. Kami selalu berdoa di pimpin oleh ketua kelas.
3	Apakah setiap mengawali pembelajaran guru menyampaikan / mengulas materi sebelumnya?	Iya, bu guru selalu mengingatkan pembelajaran sebelumnya.
4	Apakah guru menyampaikan tujuan pembelajaran?	Iya.
5	Apakah guru menyampaikan pembelajaran tematik secara bervariasi?	Bervariasi. Banyak kegiatan belajar yang menyenangkan. Sekolah jadi tidak mengantuk. Contohnya kita sering praktek.
6	Apakah kamu sering kerja kelompok? sebutkan contoh dalam KBM?	Sering. Kerja kelompok baik di kelas maupun di luar kelas. Kalau dalam kelas hampir semua mapel sering kelompokan. Kalau diluar kelas biasanya saat praktek dan tugas kelompok yang dikerjakan di

		rumah.
7	Apakah kamu pernah melakukan praktek unjuk kerja/ proyek yang ditugaskan oleh guru?	Pernah, saya pernah praktek menyanyi, membaca puisi, membuat jaring-jaring balok dan kubus, dll.
8	Apakah guru pernah melakukan pembelajaran tematik diluar kelas?	Pernah, ada <i>outing class</i> , praktek mendongeng di halaman sekolah dan banyak lainnya.
9	Apakah guru pernah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?	Pernah, contohnya bu guru sering mengajar kami di ruang TIK.
10	Sejauh mana kamu bisa mengoperasikan komputer/ laptop dan LCD Proyektor?	Di kelas satu saya sudah dikenalkan komputer oleh bapak dan ibu guru. Selama lima tahun ini, saya sudah belajar banyak hal. Mulai dari cara mengoperasikan aplikasi yang ada di komputer/laptop sampai cara menggunakan LCD Proyektor.
11	Apakah kamu pernah melibatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?	Pernah, Saya sudah bisa menggunakan <i>word</i> , <i>excel</i> , <i>powerpoint</i> , bahkan membuat gambar menggunakan <i>painting</i> . Ibu guru juga terkadang memberikan tugas melalui aplikasi yang ada di handphone, seperti mengerjakan <i>google form</i> . Dari semua aplikasi yang ada, di kelas saya paling sering menggunakan <i>power point</i> , ibu guru sering menyuruh kami untuk presentasi menggunakan

		<i>power point</i> . Dan saya sangat senang karena dengan menggunakan <i>power point</i> hasil presentasi jadi lebih cantik dan menarik
12	Apakah kamu suka mengemukakan pendapat / berdiskusi dengan teman pada saat pembelajaran?	Suka, walaupun awalnya masih malu-malu.
13	Apakah guru ikut campur/ memaksakan kehendak setiap kamu melakukan praktek dalam pembelajaran tematik?	Tidak, bu hani sangat baik dan lembut. Tidak pernah memaksakan sesuatu kepada saya.
14	Apakah kamu pernah mempresentasikan tugas baik individu/ kelompok?	Sering.
15	Apakah siswa lain aktif bertanya saat kamu mempresentasikan hasil belajar?	Iya, teman-teman saya sangat aktif bertanya.
16	Apa yang guru lakukan saat kamu/ kelompokmu mempresentasikan hasil praktek / hasil diskusi?	Ibu guru memperhatikan juga meluruskan pendapat kami.
17	Adakah penghargaan yang dilakukan oleh guru terhadap siswa yang mempresentasikan hasil diskusi/ hasil karyanya?	Ada, biasanya ibu guru memberikan acungan jempol, tepuk good job, jajan atau uang, dan memberikan bintang.
18	Apakah guru menyimpulkan hasil belajar yang telah dilakukan?	Iya, bu hani sering menyimpulkan pembelajaran agar kami jadi lebih paham.
19	Apakah ada evaluasi diakhir kegiatan pembelajaran? Sebutkan	Ada, biasanya saya mengerjakan soal pilihan ganda / uraian baik

	contohnya?	secara sendiri maupun kelompok.
20	Bagaimana guru menutup kegiatan pembelajaran?	Ibu guru menanyakan kembali tentang pembelajaran yang telah kami lakukan. Terkadang kembali terjadi kegiatan tanya jawab. Setelah memastikan tidak ada siswa yang bertanya, kemudian ibu guru meminta kami berkemas atau kembali merapihkan meja dan kursi seperti biasa. Setelah itu ibu guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan di hari berikutnya. Kemudian berdoa bersama dan ibu guru mengucapkan salam.



## HASIL WAWANCARA

(Wawancara untuk siswa)

### a. Identitas Diri

Nama Madrasah : MI Modern Satu Atap Al Azhary

Nama Siswa : Rifqi Zakaria

Kelas : VA

Hari/ Tanggal Wawancara: Rabu tanggal 5 April 2023

### b. Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah di kelasmu ada pembelajaran tematik? terdiri dari mata pelajaran apa saja?	Ada, terdiri dari mapel PKn, BI, IPA, IPS, SBdP.
2	Apakah kamu berdoa bersama setiap mengawali kegiatan pembelajaran?	Selalu, ketua kelas yang memimpin doa. Kalau ketua kelas tidak berangkat biasanya digantikan oleh wakil ketua kelas.
3	Apakah setiap mengawali pembelajaran guru menyampaikan / mengulas materi sebelumnya?	Iya, bu guru selalu mengingatkan kami tentang pelajaran di hari sebelumnya.
4	Apakah guru menyampaikan tujuan pembelajaran?	Menyampaikan.
5	Apakah guru menyampaikan pembelajaran tematik secara bervariasi?	Menurut saya bervariasi. Kalau belajar di kelas kadang bu guru menyuruh kami merubah tempat duduk, kerja kelompok, praktek.
6	Apakah kamu sering kerja kelompok? sebutkan contoh dalam KBM?	Sering, baru kemarin saya bekerja kelompok mengamati info yang ada pada iklan yang bu guru sediakan.
7	Apakah kamu pernah melakukan praktek unjuk kerja/ proyek yang	Ada, terdiri dari mapel PKn, BI, IPA, IPS, SBdP.

	ditugaskan oleh guru?	
8	Apakah guru pernah melakukan pembelajaran tematik diluar kelas?	Setiap hari saya merasa semangat untuk berangkat sekolah karena pelajaran tidak membosankan. Ibu guru sering mengajak kami belajar di luar kelas dan kami sering melakukan praktek. Praktek yang dilakukan sangat bermanfaat untuk saya, karena dari yang tidak tahu menjadi tahu.
9	Apakah guru pernah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?	Sering sekali, karena di kelas ada LCD Proyektor.
10	Sejauh mana kamu bisa mengoperasikan komputer/ laptop dan LCD Proyektor?	Sejak kelas satu saya sudah diajarkan bagaimana cara mengoperasikan komputer oleh Bapak guru melalui pelajaran TIK. Tidak hanya menyalakan dan mematikan komputer, Setelah masuk ke kelas atas, saya juga bisa menyalakan dan menyambungkan sendiri LCD proyektor untuk presentasi di kelas.
11	Apakah kamu pernah melibatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?	Sering, saat ini saya sudah bisa menggunakan <i>word</i> , <i>excel</i> , <i>powerpoint</i> , bahkan membuat gambar menggunakan <i>painting</i> . Ibu guru juga terkadang memberikan tugas melalui aplikasi yang ada di handphone, seperti mengerjakan

		<i>google form.</i>
12	Apakah kamu suka mengemukakan pendapat / berdiskusi dengan teman pada saat pembelajaran?	Suka, saya senang berpendapat dan berdiskusi dengan teman. Sangat menyenangkan.
13	Apakah guru ikut campur/memaksakan kehendak setiap kamu melakukan praktek dalam pembelajaran tematik?	Ibu guru selalu membebaskan saya untuk berkreasi. Tidak pernah beliau memaksakan pendapat. Ketika kelas kami praktek, ibu guru memperhatikan kami satu persatu, kadang-kadang juga membantu apabila ada siswa/kelompok yang kesulitan
14	Apakah kamu pernah mempresentasikan tugas baik individu/ kelompok?	Pernah, biasanya presentasi individu tentang hasil praktek yang telah di buat. Seperti waktu itu praktek membuat bagan sistem pencernaan. Saya mau presentasi untuk menjelaskan. Kalau presentasi berkelompok sangat sering.
15	Apakah siswa lain aktif bertanya saat kamu mempresentasikan hasil belajar?	Cukup aktif
16	Apa yang guru lakukan saat kamu/ kelompokmu mempresentasikan hasil praktek / hasil diskusi?	mengamati dan bu guru menulis, entah apa yang ditulis.
17	Adakah penghargaan yang dilakukan oleh guru terhadap siswa yang mempresentasikan	Ada, bu guru paling sering memberikan jajan bagi siapa yang berani maju presentasi.

	hasil diskusi/ hasil karyanya?	
18	Apakah guru menyimpulkan hasil belajar yang telah dilakukan?	Iya.
19	Apakah ada evaluasi diakhir kegiatan pembelajaran? Sebutkan contohnya?	Ada. Biasanya mengerjakan pilihan ganda / uraian. Kadang juga saya dan teman-teman di beri kertas yang berisi tabel untuk di isi. Pertanyaan seputar teman yang paling aktif, paling rajin, dll.
20	Bagaimana guru menutup kegiatan pembelajaran?	Kami selalu berdoa dan ibu guru mengucapkan salam.



## HASIL WAWANCARA

(Wawancara untuk siswa)

### a. Identitas Diri

Nama Madrasah : MI Modern Satu Atap Al Azhary

Nama Siswa : Rangsang Wisesa Banyubiru

Kelas : VA

Hari/ Tanggal Wawancara: Rabu tanggal 5 April 2023

### b. Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah di kelasmu ada pembelajaran tematik? terdiri dari mata pelajaran apa saja?	Jelas ada, pembelajaran tematik terdiri dari mapel PKn, BI, IPA, IPS, SBdP.
2	Apakah kamu berdoa bersama setiap mengawali kegiatan pembelajaran?	Ibu guru Hani selalu masuk kelas dengan mengucapkan salam. Kemudian meminta kami berdoa di pimpin ketua kelas. Selesai berdoa biasanya ibu guru mengabsen siswa satu persatu sambil menanyakan kabar dan memastikan siapa yang tidak berangkat. Sebelum membahas materi bu guru mengingatkan pelajaran di pertemuan sebelumnya. Ibu guru juga selalu menjelaskan tujuan dari apa yang akan kami pelajari.
3	Apakah setiap mengawali pembelajaran guru menyampaikan / mengulas materi sebelumnya?	Iya, ibu guru biasa mengulas materi pada pelajaran sebelumnya. Makanya setiap malam saya selalu belajar materi yang sudah bu guru sampaikan. Saya takut di beri

		pertanyaan dan saya tidak bisa menjawab. Jadi harus ancang-ancang.
4	Apakah guru menyampaikan tujuan pembelajaran?	Kadang-kadang ibu guru memberikan tebak-tebakan terlebih dahulu, dan kami di minta untuk menebak tujuan pelajaran. Jika jawaban bebar ibu guru memberikan kami jajan. Kadang jajan coklat, kadang juga permen. Walaupun jajan murah, tapi saya senang. Makanya sebelum belajar dengan ibu guru saya sempatkan belajar di LKS
5	Apakah guru menyampaikan pembelajaran tematik secara bervariasi?	Iya. Bu guru sering mangajak kami bersenang-senang. Seperti praktek dan berdiskusi. Pelajaran jadi tidak membosankan.
6	Apakah kamu sering kerja kelompok? sebutkan contoh dalam KBM?	Saya biasa berdiskusi dan mengerjakan tugas dari bu guru dengan kelompok yang berbeda-beda tiap pelajarannya. Saya selalu kebagian kelompok yang seru. Saya menyukai semua siswa di kelas saya. Banyak hal baru yang saya pelajari.
7	Apakah kamu pernah melakukan praktek unjuk kerja/ proyek yang ditugaskan oleh guru?	Sering.
8	Apakah guru pernah melakukan	Ibu guru sering melakukan

	pembelajaran tematik diluar kelas?	pelajaran di luar kelas. Kadang di masjid, kadang di halaman, kadang di sawah, kolam berenang atau dimanapun tempat yang membuat kami jadi senang dan tidak bosan. Seingat saya jika ada pelajaran yang dilakukan diluar kelas, ibu guru selalu membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
9	Apakah guru pernah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?	Pernah, contohnya bu guru sering mengajar kami di ruang TIK.
10	Sejauh mana kamu bisa mengoperasikan komputer/ laptop dan LCD Proyektor?	Di kelas satu saya sudah dikenalkan komputer oleh bapak dan ibu guru. Selama lima tahun ini, saya sudah belajar banyak hal. Mulai dari cara mengoperasikan aplikasi yang ada di komputer/laptop sampai cara menggunakan LCD Proyektor.
11	Apakah kamu pernah melibatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?	Pernah. Di MI ini semua siswa diwajibkan untuk bisa mengoperasikan alat teknologi seperti komputer. Dalam pembelajaran tematik biasanya saya menggunakan <i>power point</i> untuk presentasi.
12	Apakah kamu suka mengemukakan pendapat / berdiskusi dengan teman pada saat pembelajaran?	Awalnya tidak suka. Takut dan malu. Tapi sekarang sudah suka, kalau tidak berpendapat malah berasa ada yang kurang.

13	Apakah guru ikut campur/ memaksakan kehendak setiap kamu melakukan praktek dalam pembelajaran tematik?	Pokoknya saya sangat menyukai ibu guru karena tidak pernah galak, selalu menyuruh saya untuk percaya diri dan berani berkreasi. Ibu guru juga meminta saya untuk peduli dengan lingkungan
14	Apakah kamu pernah mempresentasikan tugas baik individu/ kelompok?	Pernah. Beberapa kali saya ditunjuk teman satu kelompok untuk menjadi juru bicara.
15	Apakah siswa lain aktif bertanya saat kamu mempresentasikan hasil belajar?	Iya.
16	Apa yang guru lakukan saat kamu/ kelompokmu mempresentasikan hasil praktek / hasil diskusi?	Bu guru memperhatikan kami, kadang bu guru juga mencatat setiap ada siswa yang bertanya maupun menjawab pertanyaan dari kelompok lain.
17	Adakah penghargaan yang dilakukan oleh guru terhadap siswa yang mempresentasikan hasil diskusi/ hasil karyanya?	ada. Bu guru biasa memberikan bintang untuk siswa yang aktif.
18	Apakah guru menyimpulkan hasil belajar yang telah dilakukan?	Iya,
19	Apakah ada evaluasi diakhir kegiatan pembelajaran? Sebutkan contohnya?	biasanya ibu guru memberikan soal untuk dikerjakan. Kadang PR. dan yang pasti setiap minggu ada ulangan tematik.
20	Bagaimana guru menutup kegiatan pembelajaran?	Ibu guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

## HASIL WAWANCARA

(Wawancara untuk siswa)

### a. Identitas Diri

Nama Madrasah : MI Modern Satu Atap Al Azhary

Nama Siswa : Affarsya Zahnishofa

Kelas : VB

Hari/ Tanggal Wawancara: Rabu tanggal 5 April 2023

### b. Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah di kelasmu ada pembelajaran tematik? terdiri dari mata pelajaran apa saja?	Tematik di kelas 5 ada lima pelajaran yang ibu guru ajarkan yaitu pelajaran PKn, bahasa Indonesia, IPA, IPS dan SBdP. Setiap harinya muatan yang diajarkan berbeda. Kadang Bahasa Indonesia dan PKN, kadang IPS dan SBdP dan lain-lain, tapi masih tentang 5 pelajaran itu.
2	Apakah kamu berdoa bersama setiap mengawali kegiatan pembelajaran?	Ibu guru selalu masuk kelas dengan mengucapkan salam. Kemudian berdoa di pimpin ketua kelas, selesai berdoa biasanya ibu guru mengabsen siswa satu persatu sambil menanyakan kabar.
3	Apakah setiap mengawali pembelajaran guru menyampaikan / mengulas materi sebelumnya?	Biasanya sebelum masuk ke materi bu guru menanyakan pelajaran di pertemuan sebelumnya. Makanya kalau di rumah harus dipelajari lagi agar saya bisa menjawab jika bu guru memberikan pertanyaan. Ibu

		guru juga selalu menjelaskan tujuan pelajaran yang akan di pelajari.
4	Apakah guru menyampaikan tujuan pembelajaran?	Iya, ibu guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran.
5	Apakah guru menyampaikan pembelajaran tematik secara bervariasi?	Menurut saya bervariasi. Kalau belajar di kelas kadang bu guru menyuruh kami merubah tempat duduk, kerja kelompok, praktek.
6	Apakah kamu sering kerja kelompok? sebutkan contoh dalam KBM?	Sering, baru kemarin saya bekerja kelompok mengamati info yang ada pada iklan yang bu guru sediakan.
7	Apakah kamu pernah melakukan praktek unjuk kerja/ proyek yang ditugaskan oleh guru?	Pernah.
8	Apakah guru pernah melakukan pembelajaran tematik diluar kelas?	Setiap hari saya merasa semangat untuk berangkat sekolah karena pelajaran tidak membosankan. Ibu guru sering mengajak kami belajar di luar kelas dan kami sering melakukan praktek. Praktek yang dilakukan sangat bermanfaat untuk saya, karena dari yang tidak tahu menjadi tahu.
9	Apakah guru pernah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?	Sering sekali, karena di kelas ada LCD Proyektor.
10	Sejauh mana kamu bisa mengoperasikan komputer/ laptop dan LCD Proyektor?	Sejak kelas satu saya sudah diajarkan bagaimana cara mengoperasikan komputer oleh Bapak guru melalui pelajaran TIK.

		Tidak hanya menyalakan dan mematikan komputer, Setelah masuk ke kelas atas, saya juga bisa menyalakan dan menyambungkan sendiri LCD proyektor untuk presentasi di kelas.
11	Apakah kamu pernah melibatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?	Sering, saat ini saya sudah bisa menggunakan <i>word</i> , <i>excel</i> , <i>powerpoint</i> , bahkan membuat gambar menggunakan <i>painting</i> . Ibu guru juga terkadang memberikan tugas melalui aplikasi yang ada di handphone, seperti mengerjakan <i>google form</i> .
12	Apakah kamu suka mengemukakan pendapat / berdiskusi dengan teman pada saat pembelajaran?	Suka, saya senang berpendapat dan berdiskusi dengan teman. Sangat menyenangkan.
13	Apakah guru ikut campur/memaksakan kehendak setiap kamu melakukan praktek dalam pembelajaran tematik?	Ibu guru selalu membebaskan saya untuk berkreasi. Tidak pernah beliau memaksakan pendapat. Ketika kelas kami praktek, ibu guru memperhatikan kami satu persatu, kadang-kadang juga membantu apabila ada siswa/kelompok yang kesulitan
14	Apakah kamu pernah mempresentasikan tugas baik individu/ kelompok?	Pernah, biasanya presentasi individu tentang hasil praktek yang telah di buat. Seperti waktu itu praktek membuat bagan sistem pencernaan. Saya mau presentasi

		untuk menjelaskan. Kalau presentasi berkelompok sangat sering.
15	Apakah siswa lain aktif bertanya saat kamu mempresentasikan hasil belajar?	Iya mereka aktif bertanya. Kadang malah ada yang membantu menjawab pertanyaan jika saya kebingungan.
16	Apa yang guru lakukan saat kamu/ kelompokmu mempresentasikan hasil praktek / hasil diskusi?	mengamati kelompok yang sedang presentasi.
17	Adakah penghargaan yang dilakukan oleh guru terhadap siswa yang mempresentasikan hasil diskusi/ hasil karyanya?	Ada, bu guru pasti memimpin tepuk <i>good job</i> , memberi bintang, memberi jajan atau uang.
18	Apakah guru menyimpulkan hasil belajar yang telah dilakukan?	Iya.
19	Apakah ada evaluasi diakhir kegiatan pembelajaran? Sebutkan contohnya?	Ada. Biasanya mengerjakan pilihan ganda / uraian. Kadang juga saya dan teman-teman di beri kertas yang berisi tabel untuk di isi. Pertanyaan seputar teman yang paling aktif, paling rajin, dll.
20	Bagaimana guru menutup kegiatan pembelajaran?	Ibu guru selalu mengucapkan salam setelah selesai pelajaran.

## HASIL WAWANCARA

(Wawancara untuk siswa)

### a. Identitas Diri

Nama Madrasah : MI Modern Satu Atap Al Azhary

Nama Siswa : Danendra Abiyarta Rizal

Kelas : VB

Hari/ Tanggal Wawancara: Rabu tanggal 5 April 2023

### b. Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah di kelasmu ada pembelajaran tematik? terdiri dari mata pelajaran apa saja?	Ada. Pelajaran PKn, BI, IPA, IPS, dan SBdP yang dilaksanakan setiap hari senin sampai jumat. Hari Sabtu tidak ada pelajaran karena hari itu adalah hari ceria. Kegiatan saya hanya sampai pukul 11.00 WIB, banyak kegiatan yang dilakukan seperti senam bersama, bersih-bersih bersama, hafalan doa, ekstra pramuka dan ekstra pilihan. Saya sangat senang karena di hari Sabtu saya bebas melakukan apa yang saya sukai.
2	Apakah kamu berdoa bersama setiap mengawali kegiatan pembelajaran?	Pastinya setiap akan memulai pelajaran ibu guru selalu meminta agar kami berdoa terlebih dahulu. Doa di pimpin oleh ketua kelas.
3	Apakah setiap mengawali pembelajaran guru menyampaikan / mengulas materi sebelumnya?	Iya, Ibu guru juga mengulas pelajaran yang sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya.

		Makanya setiap malam saya selalu belajar materi yang sudah diajarkan, takut besoknya bu guru menunjuk saya untuk menjawab pertanyaan.
4	Apakah guru menyampaikan tujuan pembelajaran?	Iya.
5	Apakah guru menyampaikan pembelajaran tematik secara bervariasi?	Bervariasi. Banyak kegiatan belajar yang menyenangkan. Sekolah jadi tidak mengantuk. Contohnya kita sering praktek.
6	Apakah kamu sering kerja kelompok? sebutkan contoh dalam KBM?	Sering. Kerja kelompok baik di kelas maupun di luar kelas. Kalau dalam kelas hampir semua mapel sering kelompokan. Kalau diluar kelas biasanya saat praktek dan tugas kelompok yang dikerjakan di rumah.
7	Apakah kamu pernah melakukan praktek unjuk kerja/ proyek yang ditugaskan oleh guru?	Pernah, saya pernah praktek menyanyi, praktek membuat bagan sistem peredaran darah, praktek mmebuat oralit, dll.
8	Apakah guru pernah melakukan pembelajaran tematik diluar kelas?	Pernah, ada <i>outing class</i> , praktek mendongeng di halaman sekolah dan banyak lainnya.
9	Apakah guru pernah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?	Pernah, contohnya bu guru sering mengajar kami di ruang TIK.
10	Sejauh mana kamu bisa mengoprasikan komputer/ laptop	Di kelas satu saya sudah dikenalkan komputer oleh bapak dan ibu guru.

	dan LCD Proyektor?	Selama lima tahun ini, saya sudah belajar banyak hal. Mulai dari cara mengoperasikan aplikasi yang ada di komputer/laptop sampai cara menggunakan LCD Proyektor.
11	Apakah kamu pernah melibatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?	Pernah, Saya sudah bisa menggunakan <i>word</i> , <i>excel</i> , <i>powerpoint</i> , bahkan membuat gambar menggunakan <i>painting</i> . Ibu guru juga terkadang memberikan tugas melalui aplikasi yang ada di handphone, seperti mengerjakan <i>google form</i> .
12	Apakah kamu suka mengemukakan pendapat / berdiskusi dengan teman pada saat pembelajaran?	Suka, walaupun awalnya masih malu-malu.
13	Apakah guru ikut campur/ memaksakan kehendak setiap kamu melakukan praktek dalam pembelajaran tematik?	Tidak, bu Yuli sangat baik dan lembut. Tidak pernah memaksakan sesuatu kepada saya.
14	Apakah kamu pernah mempresentasikan tugas baik individu/ kelompok?	Sering.
15	Apakah siswa lain aktif bertanya saat kamu mempresentasikan hasil belajar?	Iya, teman-teman saya sangat aktif bertanya.
16	Apa yang guru lakukan saat kamu/ kelompokmu mempresentasikan hasil praktek / hasil diskusi?	Ibu guru memperhatikan juga meluruskan pendapat kami.

17	Adakah penghargaan yang dilakukan oleh guru terhadap siswa yang mempresentasikan hasil diskusi/ hasil karyanya?	Ada, biasanya ibu guru memberikan acungan jempol, tepuk good job, jajan atau uang, dan memberikan bintang.
18	Apakah guru menyimpulkan hasil belajar yang telah dilakukan?	Iya, bu Yuli sering menyimpulkan pembelajaran agar kami jadi lebih paham.
19	Apakah ada evaluasi diakhir kegiatan pembelajaran? Sebutkan contohnya?	Ada, biasanya saya mengerjakan soal pilihan ganda / uraian baik secara sendiri maupun kelompok.
20	Bagaimana guru menutup kegiatan pembelajaran?	Guru meminta kami berkemas, kemudian berdoa dan mengucapkan salam.



## HASIL WAWANCARA

(Wawancara untuk siswa)

### a. Identitas Diri

Nama Madrasah : MI Modern Satu Atap Al Azhary

Nama Siswa : Fathreza Khailyla Adnanitya

Kelas : VB

Hari/ Tanggal Wawancara: Rabu tanggal 5 April 2023

### b. Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah di kelasmu ada pembelajaran tematik? terdiri dari mata pelajaran apa saja?	PKn, BI, IPA, IPS, SBdP.
2	Apakah kamu berdoa bersama setiap mengawali kegiatan pembelajaran?	Berdoa bersama-sama
3	Apakah setiap mengawali pembelajaran guru menyampaikan / mengulas materi sebelumnya?	Iya, bu guru mengulas materi sebelumnya dan memberikan pertanyaan.
4	Apakah guru menyampaikan tujuan pembelajaran?	Menyampaikan.
5	Apakah guru menyampaikan pembelajaran tematik secara bervariasi?	Iya, kadang diskusi, kadang praktek.
6	Apakah kamu sering kerja kelompok? sebutkan contoh dalam KBM?	Sering banget. Kerja kelompok menjawab pertanyaan yang bu guru siapkan dari materi yg dipelajari.
7	Apakah kamu pernah melakukan praktek unjuk kerja/ proyek yang ditugaskan oleh guru?	Pernah, contohnya membuat bagan sistem peredaran darah, praktek menyanyi menggunakan alat musik
8	Apakah guru pernah melakukan	Saya merasa sangat senang

	pembelajaran tematik diluar kelas?	bersekolah di MI Modern Satu Atap Al Azhary. Karena setiap pelajaran tidak membosankan, ibu guru sering melakukan pelajaran di luar kelas. Kadang di masjid, kadang di halaman, kadang di sawah, kolam berenang atau dimanapun tempat yang membuat kami jadi senang dan tidak bosan. Seingat saya jika ada pelajaran yang dilakukan diluar kelas, ibu guru selalu membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Saya biasa berdiskusi dan mengerjakan tugas dari bu guru dengan kelompok yang berbeda-beda tiap pelajarannya. Saya selalu kebagian kelompok yang seru.
9	Apakah guru pernah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?	Sering.
10	Sejauh mana kamu bisa mengoperasikan komputer/ laptop dan LCD Proyektor?	Saya bisa menyalakan dan mematikan komputer. Saya juga bisa menggunakan fitur yang ada di komputer seperti <i>power point</i> , <i>word</i> , dan sebagainya. Saya juga bisa menghidupkan LCD Proyektor.
11	Apakah kamu pernah melibatkan teknologi dalam pembelajaran	Pernah, jika presentasi biasa menggunakan laptop.

	tematik?	
12	Apakah kamu suka mengemukakan pendapat / berdiskusi dengan teman pada saat pembelajaran?	Saya menyukai semua siswa di kelas saya. Banyak hal baru yang saya pelajari. Kami berdiskusi bersama. Saya juga sering memberikan pendapat.
13	Apakah guru ikut campur/ memaksakan kehendak setiap kamu melakukan praktek dalam pembelajaran tematik?	Saya sangat menyukai ibu guru karena tidak pernah galak, selalu menyuruh saya untuk percaya diri dan berani berkreasi. Ibu guru juga meminta saya untuk peduli dengan lingkungan.
14	Apakah kamu pernah mempresentasikan tugas baik individu/ kelompok?	Pernah, biasanya presentasi individu tentang hasil praktek yang telah di buat. Seperti waktu itu praktek membuat bagan sistem pencernaan. Saya mau presentasi untuk menjelaskan. Kalau presentasi berkelompok sangat sering.
15	Apakah siswa lain aktif bertanya saat kamu mempresentasikan hasil belajar?	Iya mereka aktif bertanya. Kadang malah ada yang membantu menjawab pertanyaan jika saya kebingungan.
16	Apa yang guru lakukan saat kamu/ kelompokmu mempresentasikan hasil praktek / hasil diskusi?	mengamati kelompok yang sedang presentasi.
17	Adakah penghargaan yang dilakukan oleh guru terhadap	Ada, bu guru pasti memimpin tepuk <i>good job</i> , memberi stiker bintang

	siswa yang mempresentasikan hasil diskusi/ hasil karyanya?	atau stiker piala, memberi jajan atau uang.
18	Apakah guru menyimpulkan hasil belajar yang telah dilakukan?	Iya.
19	Apakah ada evaluasi diakhir kegiatan pembelajaran? Sebutkan contohnya?	Ada. Biasanya mengerjakan pilihan ganda / uraian. Kadang juga saya dan teman-teman di beri kertas yang berisi tabel untuk di isi. Pertanyaan seputar teman yang paling aktif, paling rajin, dll.
20	Bagaimana guru menutup kegiatan pembelajaran?	Ibu guru selalu mengucapkan salam setelah selesai pelajaran.



## HASIL WAWANCARA

(Wawancara untuk siswa)

### a. Identitas Diri

Nama Madrasah : MI Modern Satu Atap Al Azhary  
 Nama Siswa : Muhammad Sultan Adyastha Prasraya  
 Kelas : VB

Hari/ Tanggal Wawancara: Rabu tanggal 5 April 2023

### b. Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah di kelasmu ada pembelajaran tematik? terdiri dari mata pelajaran apa saja?	Ada. PKn, BI, IPA, IPS, SBdP.
2	Apakah kamu berdoa bersama setiap mengawali kegiatan pembelajaran?	Iya, saya berdoa.
3	Apakah setiap mengawali pembelajaran guru menyampaikan / mengulas materi sebelumnya?	Iya.
4	Apakah guru menyampaikan tujuan pembelajaran?	Iya.
5	Apakah guru menyampaikan pembelajaran tematik secara bervariasi?	Iya, bu guru menyampaikan pelajaran tidak hanya di kelas tapi juga di luar kelas.
6	Apakah kamu sering kerja kelompok? sebutkan contoh dalam KBM?	Sering sekali. Contohnya kerja kelompok saat mengidentifikasi adat dan budaya di Indonesia.
7	Apakah kamu pernah melakukan praktek unjuk kerja/ proyek yang ditugaskan oleh guru?	Pernah. Sebenarnya banyak praktek, tapi yang paling saya ingat adalah saat saya dan teman-teman praktek pola lantai pada

		pembelajaran SBdP. Kami latihan nari nusantara secara berkelompok.
8	Apakah guru pernah melakukan pembelajaran tematik diluar kelas?	Pernah, saya pernah mengikuti <i>outing class</i> ke baturraden.
9	Apakah guru pernah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?	Sering.
10	Sejauh mana kamu bisa mengoperasikan komputer/ laptop dan LCD Proyektor?	Saya bisa menyalakan dan mematikan komputer/ laptop dan LCD proyektor.
11	Apakah kamu pernah melibatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?	Pernah, contohnya pada saat presentasi bisanya saya dan teman-teman menggunakan LCD proyektor.
12	Apakah kamu suka mengemukakan pendapat / berdiskusi dengan teman pada saat pembelajaran?	Suka.
13	Apakah guru ikut campur/ memaksakan kehendak setiap kamu melakukan praktek dalam pembelajaran tematik?	Tidak.
14	Apakah kamu pernah mempresentasikan tugas baik individu/ kelompok?	Sering.
15	Apakah siswa lain aktif bertanya saat kamu mempresentasikan hasil belajar?	Aktif.
16	Apa yang guru lakukan saat kamu/ kelompokmu	Mengamati dan memperhatikan.

	mempresentasikan hasil praktek / hasil diskusi?	
17	Adakah penghargaan yang dilakukan oleh guru terhadap siswa yang mempresentasikan hasil diskusi/ hasil karyanya?	Ada. Biasanya ibu guru memberikan jajan/ uang dan stiker bintang / stiker piala.
18	Apakah guru menyimpulkan hasil belajar yang telah dilakukan?	Iya.
19	Apakah ada evaluasi diakhir kegiatan pembelajaran? Sebutkan contohnya?	Setiap selesai membahas pelajaran atau setiap selesai praktek, ibu guru Yuli memberikan penjelasan tentang apa yang sudah saya dan teman-teman kerjakan. Dari situ saya jadi paham mana yang benar dan mana yang salah. Saya juga sering bertanya kepada ibu guru jika ada sesuatu yang tidak saya pahami. Setelah saya paham, biasanya ibu guru memberikan soal-soal untuk saya kerjakan. Setelah selesai mengerjakan lembar jawab biasanya di kumpulkan jadi satu kepada ketua kelas. Kemudian ketua kelas memberikan lembar jawab saya dan teman-teman kepada ibu guru. Setelah itu, ibu guru biasanya memberi informasi tentang pelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan besoknya. Apalagi kalau mau

		praktek, biasanya ibu guru meminta saya dan teman-teman untuk meyiapkan peralatan praktek. Kalau tidak praktek, ibu guru juga sering memberikan PR kepada saya dan teman-teman. Diakhir pelajaran kami selalu berdoa bersama dan mengucapkan salam
20	Bagaimana guru menutup kegiatan pembelajaran?	Ibu guru mengucapkan salam.



## HASIL WAWANCARA

(Wawancara untuk siswa)

### a. Identitas Diri

Nama Madrasah : MI Modern Satu Atap Al Azhary

Nama Siswa : Waftah Mazaya Tafrij

Kelas : VB

Hari/ Tanggal Wawancara: Rabu tanggal 5 April 2023

### b. Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah di kelasmu ada pembelajaran tematik? terdiri dari mata pelajaran apa saja?	Ada, terdiri dari pelajaran: PKn, BI, IPA, IPS, SBdP.
2	Apakah kamu berdo'a bersama setiap mengawali kegiatan pembelajaran?	Berdo'a bersama-sama dan biasanya di pimpin oleh ketua kelas.
3	Apakah setiap mengawali pembelajaran guru menyampaikan / mengulas materi sebelumnya?	Iya, bu guru mengulas materi sebelumnya dan memberikan pertanyaan.
4	Apakah guru menyampaikan tujuan pembelajaran?	Iya, bu guru biasanya menyampaikan tujuan pelajaran.
5	Apakah guru menyampaikan pembelajaran tematik secara bervariasi?	Kalau menurut saya bervariasi. Jarang pelajaran cuma nulis dan mendengarkan. Biasanya bu guru memutar video.
6	Apakah kamu sering kerja kelompok? sebutkan contoh dalam KBM?	Sering, contohnya minggu lalu kelompokan membahas bentan alam Indonesia.
7	Apakah kamu pernah melakukan praktek unjuk kerja/ proyek yang ditugaskan oleh guru?	Pernah, contohnya membuat bagan sistem peredaran darah, praktek menyanyi menggunakan alat musik

8	Apakah guru pernah melakukan pembelajaran tematik diluar kelas?	Pernah, kita pernah <i>outing class</i> di baturraden. Kemudian praktek menari di halaman sekolah dan lain sebagainya.
9	Apakah guru pernah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?	Pernah, bu guru sering menggunakan LCD proyektor untuk menampilkan video / materi pelajaran.
10	Sejauh mana kamu bisa mengoperasikan komputer/ laptop dan LCD Proyektor?	Saya bisa menyalakan dan mematkannya.
11	Apakah kamu pernah melibatkan teknologi dalam pembelajaran tematik?	Pernah, kadang kalau presentasi saya dan teman-teman menggunakan laptop yang disambungkan ke LCD proyektor untuk menampilkan <i>power point</i> .
12	Apakah kamu suka mengemukakan pendapat / berdiskusi dengan teman pada saat pembelajaran?	Cukup suka.
13	Apakah guru ikut campur/ memaksakan kehendak setiap kamu melakukan praktek dalam pembelajaran tematik?	Tidak pernah, bu Yuli sangat baik.
14	Apakah kamu pernah mempresentasikan tugas baik individu/ kelompok?	Pernah, biasanya presentasi individu tentang hasil praktek yang telah di buat. Seperti waktu itu praktek membuat bagan sistem pencernaan.
15	Apakah siswa lain aktif bertanya saat kamu mempresentasikan hasil	Iya mereka aktif bertanya.

	belajar?	
16	<p>Apa yang guru lakukan saat kamu/ kelompokmu mempresentasikan hasil praktek / hasil diskusi?</p>	<p>mengamati kelompok yang sedang presentasi.</p>
17	<p>Adakah penghargaan yang dilakukan oleh guru terhadap siswa yang mempresentasikan hasil diskusi/ hasil karyanya?</p>	<p>Ada, bu guru pasti memimpin tepuk <i>good job</i>, memberi stiker bintang atau stiker piala, memberi jajan atau uang.</p>
18	<p>Apakah guru menyimpulkan hasil belajar yang telah dilakukan?</p>	<p>Iya, kalau tidak menyimpulkan pasti saya jadi bingung tentang pelajaran yang sudah dipelajari. Tidak tahu mana yang benar dan mana yang salah.</p>
19	<p>Apakah ada evaluasi diakhir kegiatan pembelajaran? Sebutkan contohnya?</p>	<p>Setiap selesai membahas materi atau setiap selesai melakukan praktek ibu guru Yuli selalu memberikan kami soal untuk dikerjakan. Baik dikerjakan secara sendiri maupun dikerjakan secara berkelompok. Jika berkelompok seringkali di tulis di lembar yang sudah ibu guru siapkan. Tetapi kalau sendiri kadang-kadang ibu guru meminta kami mengerjakan soal yang ada di komputer. PR juga sama, kadang di tulis di buku PR. Beberapa kali saya mengerjakan PR dengan <i>google form</i>. Kadang ibu guru juga meminta saya untuk</p>

		menilai teman dalam satu kelompok. Ibu guru sudah ada daftar pertanyaan, saya dan teman-teman tinggal menyentang saja
20	Bagaimana guru menutup kegiatan pembelajaran?	Pada kegiatan penutup biasanya ibu guru mengulas hasil diskusi. Kadang jika belum mudeng saya bertanya. Setelah itu, ibu guru menginformasikan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pembelajaran berikutnya. Dilanjutkan dengan berdoa dan bu guru mengucapkan salam kepada kami.



**Lampiran IV****DOKUMEN PENDUKUNG**

1. Dokumen RPP Kelas VA dan Kelas VB
2. Dokumen Foto Kegiatan Pembelajaran di Kelas VA dan VB
3. Dokumen Foto Wawancara



### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MI Modern Satu Atap Al Azhary  
 Kelas / Semester : VA/ Genap  
 Tema 9 : Benda-benda di sekitarku  
 Sub Tema 1 : Benda Tunggal dan Campuran  
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, IPA  
 Pembelajaran ke : 5  
 Alokasi Waktu : 1 hari

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan berlatih, siswa dapat menuliskan informasi yang ada dalam paparan iklan.
2. Dengan kegiatan proyek, siswa dapat membuat logo paparan iklan.
3. Dengan kegiatan berdiskusi, siswa dapat mengetahui ciri-ciri zat tunggal dan zat campuran.
4. Dengan kegiatan praktek, siswa dapat mengelompokkan/ mencontohkan zat tunggal dan zat campuran.

#### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa (Orientasi)</li> <li>❖ Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman siswa (Apersepsi)</li> <li>❖ Memberikan gambaran tentang manfaat dan tujuan mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Motivasi)</li> </ul>	15 menit
Kegiatan Inti	<p><b>Ayo Berlatih dan Berkreasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru meminta siswa untuk menyalakan <i>computer</i> dan masuk ke fitur <i>painting</i></li> <li>❖ Guru meminta siswa untuk memperhatikan contoh iklan media cetak yang sedang di paparkan melalui LCD proyektor</li> <li>❖ Guru meminta siswa untuk menyebutkan informasi yang ada dalam paparan iklan tersebut</li> <li>❖ Guru menjelaskan kegiatan proyek yang akan dilaksanakan oleh siswa</li> <li>❖ Guru memonitoring siswa dalam proses pembuatan logo salah satu jenis minuman ternama</li> <li>❖ Guru meminta siswa menyimpan logo yang telah di buat ke dalam folder yang sudah disediakan</li> </ul> <p><b>Ayo Berdiskusi dan Berkreasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru membagi siswa ke dalam kelompok</li> <li>❖ Siswa menyiapkan alat dan bahan</li> </ul>	140 menit

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru menjelaskan kegiatan praktek yang akan dilaksanakan oleh siswa</li> <li>❖ Siswa melaksanakan praktek</li> <li>❖ Guru memonitoring siswa dalam kerja kelompok</li> <li>❖ Siswa bersama kelompoknya mengisi LKPD berdasarkan hasil pengamatan saat melaksanakan praktek</li> <li>❖ Setelah selesai kerja kelompok, guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasilkerja kelompok masing-masing bergantian di depan kelas</li> <li>❖ Guru memberikan tanggapan hasil kerj akelompok</li> <li>❖ Masing-masing kelompok mengumpulkan LKPD yang sudah dikerjakan</li> <li>❖ Guru bersama siswa melakukan refleksi</li> <li>❖ Guru menginformasi rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pembelajaran berikutnya</li> <li>❖ Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam</li> </ul>	15 menit
------------------	--	----------

### C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan, presentasi, unjuk kerja atau hasil karya/ proyek dengan rubrik penilaian.

Mengetahui,  
Kepala Madrasah,



Shobirin, M.Pd.

Ajibarang, 12 April 2023  
Guru Kelas VA

Haniatul Laela, S.Pd.

UIN  
PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

**LAMPIRAN 1****A. MATERI PEMBELAJARAN**

- ✓ Menginformasikan isi paparan iklan
- ✓ Membuat logo paparan iklan
- ✓ Menjelaskan ciri-ciri zat tunggal dan zat campuran
- ✓ Mengelompokkan contoh zat tunggal dan zat campuran

**B. METODE PEMBELAJARAN**

- ✓ Pendekatan : STEAM
- ✓ Metode : *Project Based Learning*

**LAMPIRAN 2**

**RUBRIK PENILAIAN INDIVIDU**  
**MEMBUAT LOGO PAPARAN IKLAN**

Mata Pelajaran :  
Kelas :  
Hari/Tanggal :  
Nama/ No Absen :

No	Nama	Aspek		Total
		Keindahan/ Kerapihan ( 1-50 )	Kesesuaian dengan logo sebenarnya ( 1-50 )	

Keterangan:

Kurang dari 60 = Kurang  
61 – 72 = Cukup  
73 – 86 = Baik  
87 – 100 = Sangat Baik

**RUBRIK PENILAIAN KERJA**  
**UJI COBA ZAT TUNGGAL DAN ZAT CAMPURAN**

Mata Pelajaran :  
Kelas :  
Hari/Tanggal :  
Kelompok :  
Nama Anggota :

No	Indikator	Item Pernyataan/ Pengamatan	Hasil Penilaian ( 1 – 4 )
1.	Persiapan Kerja	Menyiapkan alat dan bahan	
		Membuat persiapan uji coba	
2.	Pelaksanaan	Melaksanakan uji coba sesuai arahan	
		Mengisi LKPD sesuai hasil praktek	
3.	Pelaporan	Mempresentasikan hasil uji coba	
		Membuat kesimpulan	
4.	Sikap dan Perilaku	Kerja sama kelompok	
		Tanggung jawab	

Keterangan:

1 = Kurang, 2= Cukup, 3= Baik, 4= Sangat Baik

Penilaian Penskoran =  $\frac{\text{total nilai siswa}}{3, 2}$

**LKPD**

**UJI COBA ZAT TUNGGAL DAN ZAT CAMPURAN**

Mata Pelajaran :  
Kelas :  
Hari/Tanggal :  
Kelompok :  
Nama Anggota :

Berdasarkan hasil uji coba membuat minuman yang biasa di konsumsi di rumah, tentukan unsur yang termasuk zat tunggal dan zat campuran. Berikan alasannya!

No	Zat Tunggal	Zat Campuran	Keterangan
1			
2			
3			

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MI Modern Satu Atap Al Azhary  
 Kelas / Semester : VB/ Genap  
 Tema 9 : Benda-benda di sekitarku  
 Sub Tema 1 : Benda Tunggal dan Campuran  
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, IPA  
 Pembelajaran ke : 5  
 Alokasi Waktu : 1 hari

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan berlatih, siswa dapat menuliskan informasi yang ada dalam paparan iklan.
2. Dengan kegiatan proyek, siswa dapat membuat logo paparan iklan.
3. Dengan kegiatan berdiskusi, siswa dapat mengetahui ciri-ciri zat tunggal dan zat campuran.
4. Dengan kegiatan praktek, siswa dapat mengelompokkan/ mencontohkan zat tunggal dan zat campuran.

#### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa (Orientasi)</li> <li>❖ Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman siswa (Apersepsi)</li> <li>❖ Memberikan gambaran tentang manfaat dan tujuan mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Motivasi)</li> </ul>	15 menit
Kegiatan Inti	<p style="text-align: center;"><b>Ayo Berlatih dan Berkreasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru meminta siswa untuk menyalakan <i>computer</i> dan masuk ke fitur <i>painting</i></li> <li>❖ Guru meminta siswa untuk memperhatikan contoh iklan media cetak yang sedang di paparkan melalui LCD proyektor</li> <li>❖ Guru meminta siswa untuk menyebutkan informasi yang ada dalam paparan iklan tersebut</li> <li>❖ Guru menjelaskan kegiatan proyek yang akan dilaksanakan oleh siswa</li> <li>❖ Guru memonitoring siswa dalam proses pembuatan logo salah satu jenis minuman ternama</li> <li>❖ Guru meminta siswa menyimpan logo yang telah di buat ke dalam folder yang sudah disediakan</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Ayo Berdiskusi dan Berkreasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru membagi siswa ke dalam kelompok</li> </ul>	140 menit

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Siswa menyiapkan alat dan bahan</li> <li>❖ Guru menjelaskan kegiatan praktek yang akan dilaksanakan oleh siswa</li> <li>❖ Siswa melaksanakan praktek</li> <li>❖ Guru memonitoring siswa dalam kerja kelompok</li> <li>❖ Siswa bersama kelompoknya mengisi LKPD berdasarkan hasil pengamatan saat melaksanakan praktek</li> <li>❖ Setelah selesai kerja kelompok, guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasilkerja kelompok masing-masing bergantian di depan kelas</li> <li>❖ Guru memberikan tanggapan hasil kerj akelompok</li> <li>❖ Masing-masing kelompok mengumpulkan LKPD yang sudah dikerjakan</li> <li>❖ Guru bersama siswa melakukan refleksi</li> <li>❖ Guru menginformasi rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pembelajaran berikutnya</li> <li>❖ Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam</li> </ul>	15 menit
------------------	---	----------

### C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan, presentasi, unjuk kerja atau hasil karya/ proyek dengan rubrik penilaian.

Mengetahui,  
Kepala Madrasah,



Shobirin, M.Pd.

Ajibarang, 12 April 2023  
Guru Kelas VB

Yuli Rohayati, S.Pd.

**LAMPIRAN 1****A. MATERI PEMBELAJARAN**

- ✓ Menginformasikan isi paparan iklan
- ✓ Membuat logo paparan iklan
- ✓ Menjelaskan ciri-ciri zat tunggal dan zat campuran
- ✓ Mengelompokkan contoh zat tunggal dan zat campuran

**B. METODE PEMBELAJARAN**

- ✓ Pendekatan : STEAM
- ✓ Metode : *Project Based Learning*

**LAMPIRAN 2**

**RUBRIK PENILAIAN INDIVIDU**  
**MEMBUAT LOGO PAPARAN IKLAN**

Mata Pelajaran :  
Kelas :  
Hari/Tanggal :  
Nama/ No Absen :

No	Nama	Aspek		Total
		Keindahan/ Kerapihan ( 1-50 )	Kesesuaian dengan logo sebenarnya ( 1-50 )	

Keterangan:

Kurang dari 60 = Kurang  
61 – 72 = Cukup  
73 – 86 = Baik  
87 – 100 = Sangat Baik

**RUBRIK PENILAIAN KERJA**  
**UJI COBA ZAT TUNGGAL DAN ZAT CAMPURAN**

Mata Pelajaran :  
Kelas :  
Hari/Tanggal :  
Kelompok :  
Nama Anggota :

No	Indikator	Item Pernyataan/ Pengamatan	Hasil Penilaian ( 1 – 4 )
1.	Persiapan Kerja	Menyiapkan alat dan bahan	
		Membuat persiapan uji coba	
2.	Pelaksanaan	Melaksanakan uji coba sesuai arahan	
		Mengisi LKPD sesuai hasil praktek	
3.	Pelaporan	Mempresentasikan hasil uji coba	
		Membuat kesimpulan	
4.	Sikap dan Perilaku	Kerja sama kelompok	
		Tanggung jawab	

Keterangan:

1 = Kurang, 2= Cukup, 3= Baik, 4= Sangat Baik

Penilaian Penskoran =  $\frac{\text{total nilai siswa}}{3, 2}$

**LKPD**

**UJI COBA ZAT TUNGGAL DAN ZAT CAMPURAN**

Mata Pelajaran :  
Kelas :  
Hari/Tanggal :  
Kelompok :  
Nama Anggota :

Berdasarkan hasil uji coba membuat minuman yang biasa di konsumsi di rumah, tentukan unsur yang termasuk zat tunggal dan zat campuran. Berikan alasannya!

No	Zat Tunggal	Zat Campuran	Keterangan
1			
2			

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MI Modern Satu Atap Al Azhary  
 Kelas / Semester : VA/ Genap  
 Tema 9 : Benda-benda di sekitarku  
 Sub Tema 2 : Benda dalam Kegiatan Ekonomi  
 Muatan Terpadu : PKn, IPS  
 Pembelajaran ke : 2  
 Alokasi Waktu : 1 hari

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan membaca, siswa dapat menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.
2. Dengan kegiatan praktek membuat *power point*, siswa dapat menyajikan hasil pengamatan tentang manfaat persatuan dan kesatuan.
3. Dengan kegiatan mengamati video, siswa dapat menganalisis peran ekonomi dalam upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial budaya.
4. Dengan kegiatan praktek lapangan, siswa dapat menyajikan hasil analisis jenis kegiatan ekonomi yang paling banyak di tekuni oleh warga sekitar madrasah.

#### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa (Orientasi)</li> <li>❖ Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman siswa (Apersepsi)</li> <li>❖ Memberikan gambaran tentang manfaat dan tujuan mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Motivasi)</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Ayo Membaca dan Membuat Power Point</b></p>	15 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok</li> <li>❖ Guru meminta siswa untuk duduk membentuk lingkaran sesuai kelompoknya masing-masing</li> <li>❖ Guru meminta siswa membaca materi yang ada di LKS</li> <li>❖ Guru menjelaskan materi</li> <li>❖ Guru meminta siswa mendeskripsikan contoh kegiatan persatuan dan kesatuan yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal siswa</li> <li>❖ Siswa mengerjakan tugas menggunakan aplikasi <i>power point</i>. Sebelumnya laptop sudah disediakan untuk masing-masing kelompok.</li> <li>❖ Guru memonitoring siswa dalam kerja kelompok</li> <li>❖ Setelah kerja kelompok, guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok masing-masing secara bergantian di depan kelas.</li> </ul>	140 menit

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru memberikan tanggapan hasil kerja kelompok <b>Ayo Mengamati</b></li> <li>❖ Guru menampilkan video tentang keanekaragaman profesi di Indonesia</li> <li>❖ Guru menjelaskan materi dan melakukan tanya jawab</li> <li>❖ Guru membagi kelompok secara acak menggunakan aplikasi <i>random number generator</i></li> <li>❖ Guru membagikan LKPD</li> <li>❖ Siswa belajar secara <i>outdoor</i> dengan mengamati dan mencatat profesi warga sekitar madrasah</li> <li>❖ Guru memonitoring siswa dalam kerja kelompok</li> <li>❖ Setelah kerja kelompok, guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok masing-masing secara bergantian di depan kelas.</li> <li>❖ Guru memberikan tanggapan hasil kerja kelompok</li> <li>❖ Masing-masing kelompok mengumpulkan LKPD yang sudah dikerjakan</li> <li>❖ Guru bersama siswa melakukan refleksi</li> <li>❖ Guru menginformasi rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pembelajaran berikutnya</li> <li>❖ Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam</li> </ul>	15 menit
------------------	--	----------

### C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan, presentasi, unjuk kerja atau hasil karya/ proyek dengan rubrik penilaian.

Mengetahui,  
Kepala Madrasah,



Shobirin, M.Pd.

Ajibarang, 17 April 2023  
Guru Kelas VA

Haniatul Laela, S.Pd.

**LAMPIRAN 1****A. MATERI PEMBELAJARAN**

- ✓ Menjelaskan manfaat persatuan dan kesatuan
- ✓ Menyajikan hasil diskusi menggunakan *power point*
- ✓ Menjelaskan peran ekonomi dalam upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat di Indonesia
- ✓ Menyajikan hasil analisis jenis kegiatan ekonomi yang paling banyak di tekuni oleh warga sekitar madrasah melalui kegiatan *outdoor*

**B. METODE PEMBELAJARAN**

- ✓ Pendekatan : STEAM
- ✓ Metode : *Project Based Learning*

**LAMPIRAN 2****RUBRIK PENILAIAN KERJA KELOMPOK**

Mata Pelajaran :  
 Kelas :  
 Hari/Tanggal :  
 Kelompok :  
 Nama Anggota :

No	Nama	Aspek				Total
		Keaktifan (1-25)	Kreatifitas (1-25)	Kolaborasi (1-25)	Ketekunan (1-25)	

Keterangan:

- Kurang dari 60 = Kurang  
 61 – 72 = Cukup  
 73 – 86 = Baik  
 87 – 100 = Sangat Baik

**LKPD**  
**MENGAMATI PROFESI**

Mata Pelajaran :  
Kelas :  
Hari/Tanggal :  
Kelompok :  
Nama Anggota :

Bersama Kelompokmu, silahkan amati berbagai macam jenis profesi yang ada di lingkungan sekitar madrasah. Kumpulkan sebanyak-banyaknya dalam waktu 30 menit. Kemudian catat hasil pengamatan kalian.

No	Nama	Jenis Profesi	Alamat

No	Jenis Profesi	Jumlah

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MI Modern Satu Atap Al Azhary  
 Kelas / Semester : VB/ Genap  
 Tema 9 : Benda-benda di sekitarku  
 Sub Tema 2 : Benda dalam Kegiatan Ekonomi  
 Muatan Terpadu : PKn, IPS  
 Pembelajaran ke : 2  
 Alokasi Waktu : 1 hari

#### D. TUJUAN PEMBELAJARAN

5. Dengan kegiatan membaca, siswa dapat menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.
6. Dengan kegiatan praktek membuat *power point*, siswa dapat menyajikan hasil pengamatan tentang manfaat persatuan dan kesatuan.
7. Dengan kegiatan mengamati video, siswa dapat menganalisis peran ekonomi dalam upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial budaya.
8. Dengan kegiatan praktek lapangan, siswa dapat menyajikan hasil analisis jenis kegiatan ekonomi yang paling banyak di tekuni oleh warga sekitar madrasah.

#### E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa (Orientasi)</li> <li>❖ Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman siswa (Apersepsi)</li> <li>❖ Memberikan gambaran tentang manfaat dan tujuan mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Motivasi)</li> </ul> <p><b>Ayo Membaca dan Membuat Power Point</b></p>	15 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok</li> <li>❖ Guru meminta siswa untuk duduk membentuk lingkaran sesuai kelompoknya masing-masing</li> <li>❖ Guru meminta siswa membaca materi yang ada di LKS</li> <li>❖ Guru menjelaskan materi</li> <li>❖ Guru meminta siswa mendeskripsikan contoh kegiatan persatuan dan kesatuan yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal siswa</li> <li>❖ Siswa mengerjakan tugas menggunakan aplikasi <i>power point</i>. Sebelumnya laptop sudah disediakan untuk masing-masing kelompok.</li> <li>❖ Guru memonitoring siswa dalam kerja kelompok</li> <li>❖ Setelah kerja kelompok, guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok masing-masing secara bergantian di depan kelas.</li> </ul>	140 menit

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru memberikan tanggapan hasil kerja kelompok <b>Ayo Mengamati</b></li> <li>❖ Guru menampilkan video tentang keanekaragaman profesi di Indonesia</li> <li>❖ Guru menjelaskan materi dan melakukan tanya jawab</li> <li>❖ Guru membagi kelompok secara acak menggunakan aplikasi <i>random number generator</i></li> <li>❖ Guru membagikan LKPD</li> <li>❖ Siswa belajar secara <i>outdoor</i> dengan mengamati dan mencatat profesi warga sekitar madrasah</li> <li>❖ Guru memonitoring siswa dalam kerja kelompok</li> <li>❖ Setelah kerja kelompok, guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok masing-masing secara bergantian di depan kelas.</li> <li>❖ Guru memberikan tanggapan hasil kerja kelompok</li> <li>❖ Masing-masing kelompok mengumpulkan LKPD yang sudah dikerjakan</li> <li>❖ Guru bersama siswa melakukan refleksi</li> <li>❖ Guru menginformasi rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pembelajaran berikutnya</li> <li>❖ Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam</li> </ul>	15 menit
------------------	--	----------

#### F. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan, presentasi, unjuk kerja atau hasil karya/ proyek dengan rubrik penilaian.

Mengetahui,  
Kepala Madrasah,



Shobirin, M.Pd.

Ajibarang, 17 April 2023  
Guru Kelas VB

Yuli Rohayati, S.Pd.

**LAMPIRAN 1****C. MATERI PEMBELAJARAN**

- ✓ Menjelaskan manfaat persatuan dan kesatuan
- ✓ Menyajikan hasil diskusi menggunakan *power point*
- ✓ Menjelaskan peran ekonomi dalam upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat di Indonesia
- ✓ Menyajikan hasil analisis jenis kegiatan ekonomi yang paling banyak di tekuni oleh warga sekitar madrasah melalui kegiatan *outdoor*

**D. METODE PEMBELAJARAN**

- ✓ Pendekatan : STEAM
- ✓ Metode : *Project Based Learning*

**LAMPIRAN 2****RUBRIK PENILAIAN KERJA KELOMPOK**

Mata Pelajaran :  
 Kelas :  
 Hari/Tanggal :  
 Kelompok :  
 Nama Anggota :

No	Nama	Aspek				Total
		Keaktifan (1-25)	Kreatifitas (1-25)	Kolaborasi (1-25)	Ketekunan (1-25)	

Keterangan:

- Kurang dari 60 = Kurang  
 61 – 72 = Cukup  
 73 – 86 = Baik  
 87 – 100 = Sangat Baik



### Dokumen Foto Kegiatan Pembelajaran



Pembelajaran di kelas VA pada tanggal 17 April 2023 pukul 08.30 WIB sampai 10.00 WIB (PKn, menyajikan manfaat persatuan dan kesatuan menggunakan *power point*)



Pembelajaran di kelas VB tanggal 17 April 2023 pukul 10.05 WIB sampai 12.25 WIB. (IPS, menganalisis jenis pekerjaan warga sekitar MI Modern Satu Atap Al Azhary)



Pembelajaran di kelas VA pada tanggal 25 April 2023 pukul 10.05 WIB sampai 12.25 WIB.  
(SBdP, praktek membuat hasta karya dari gips)



Pembelajaran di kelas VB pada tanggal 12 April 2023 pukul 11.15 WIB sampai 14.30 WIB (IPA,  
Praktek Zat Tunggal dan Zat Campuran)



Pembelajaran di kelas VA pada tanggal 12 April 2023 pukul 08.30 WIB sampai 10.40 WIB  
(B.Indonesia, Praktek membuat logo dalam paparan iklan)



Evaluasi dalam bentuk ulangan pada pembelajaran tematik tema 9 kelas VB



Wawancara dengan Bapak Shobirin, M.Pd  
(Kepala MI Modern Satu Atap Al Azhary)



Wawancara dengan Ibu Haniatul Laela, S.Pd dan Ibu Yuli Rohayati, S.Pd.  
(Guru Kelas VA dan VB MI Modern Satu Atap Al Azhary)



Wawancara dengan Ibu Daffa Agthia Hastiningrum, S.Pd  
(Kordinator Bidang Kurikulum, Pendidikan, dan Prestasi)

Wawancara dengan Siswa Kelas VA

MI Modern Satu Atap Al Azhary



Wawancara dengan Anggar Rahma Susanti



Wawancara dengan M. Wilson Dwiana



Wawancara dengan Hanifa Helmi Asiyah



Wawancara dengan Rifqi Zakaria



Wawancara dengan Rangsang Wisesa Banyubiru

Wawancara dengan Siswa Kelas VB  
MI Modern Satu Atap Al Azhary



Wawancara dengan  
Danendra Abiyarta Rizal



Wawancara dengan  
Fathreza Khailya Adnanyta



Wawancara dengan  
M. Sultan Adyastha Prasraya



Wawancara dengan  
Affarsya Zahynishofa



Wawancara dengan  
Waftah Mazaya Tafrij

## Lampiran V



# YAYASAN AJI YUMIKA

## MADRASAH IBTIDAIYAH MODERN SATU ATAP AL AZHARY

TERAKREDITASI  
Madrasah Modern Berbasis Al-Qur'an, Bahasa, dan Teknologi Informasi

Alamat: Jl. Pancurendang No.15 RT 02 RW 04 Lesmana Kec. Ajibarang, Kab. Banyumas, Jawa Tengah  
Email: [mi.alazhary@gmail.com](mailto:mi.alazhary@gmail.com), website: [www.mialazhary.sch.id](http://www.mialazhary.sch.id), Telp (0281) 571491 WhatsApp 085291325520

### SURAT KETERANGAN

Nomor: 02.14/S.Ket/V/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shobirin, M.Pd.  
Jabatan : Kepala Madrasah  
Tempat Tugas : MI Modern Satu Atap Al Azhary  
Menerangkan bahwa  
Nama : Indah Ayu Lestari  
NIM : 214120300002  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Lembaga Pendidikan : UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto  
Waktu Penelitian : 14 November 2022 s.d 4 Mei 2023

Mahasiswa tersebut di atas telah melakukan penelitian dengan judul "Implementasi Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic) Berbasis *Life Skills* dalam Pembelajaran Tematik di MI Modern Satu Atap Al Azhary Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas" dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lesmana, 8 Mei 2023

Kepala Madrasah,



Shobirin, M.Pd.

NIP. -

## Lampiran VI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-535624, 628250, Fax : 0281-626553  
Website : www.pps.uinsatku.ac.id Email : pps@uinsatku.ac.id

**SURAT KEPUTUSAN DIREKTUR PASCASARJANA  
NOMOR 1714 TAHUN 2022  
Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING TESIS**

**DIREKTUR PASCASARJANA UNIVERSTAS ISLAM NEGERI PROFESOR KIAI HAJI  
SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**

- Menimbang** : a. Bahwa dalam rangka pelaksanaan penelitian dan penulisan tesis, perlu ditetapkan dosen pembimbing.  
b. Bahwa untuk penetapan dosen pembimbing tesis tersebut perlu diterbitkan surat keputusan.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.  
2. Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Perguruan Tinggi.  
3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.  
4. Permenristekdikti Nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.  
5. Peraturan Presiden RI Nomor 41 tahun 2021 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto menjadi Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

**MEMUTUSKAN:**

- Menetapkan** :
- Pertama** : Menunjuk dan mengangkat Saudara **Dr. Abu Dharin, M.Pd.** sebagai Pembimbing Tesis untuk mahasiswa **Indah Ayu Lestari NIM 214120300002** Program Studi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.**
- Kedua** : Kepada mereka agar bekerja dengan penuh tanggungjawab sesuai bidang tugasnya masing-masing dan melaporkan hasil tertulis kepada pimpinan.
- Ketiga** : Proses Pelaksanaan Bimbingan dilaksanakan selama 3 (tiga) semester dan berakhir sampai **1 Juni 2024.**
- Keempat** : Semua biaya yang timbul sebagai akibat keputusan ini, dibebankan pada dana anggaran yang berlaku.
- Kelima** : Keputusan ini akan ditinjau kembali apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya, dan berlaku sejak tanggal ditetapkan.



Ditetapkan di : Purwokerto  
Pada tanggal : 1 Desember 2022  
Direktur,  
Saifuddin Zuhri

- TEMBUSAN:**  
1. Wakil Rektor I  
2. Kabiro AUPK

**Lampiran VII****DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. DATA PRIBADI**

1. Nama : Indah Ayu Lestari
2. Tempat / Tanggal Lahir : Banyumas, 14 November 1992
3. Agama : Islam
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Warga Negara : Indonesia
6. Pekerjaan : Guru Madrasah Ibtidaiyah
7. Alamat : Ajibarang Kulon RT 03 RW 06  
Kec. Ajibarang, Kab. Banyumas
8. Email : [anakiaclemirakusuma@gmail.com](mailto:anakiaclemirakusuma@gmail.com)
9. Nomor HP : 085729232755

**B. PENDIDIKAN FORMAL**

1. SD Negeri 2 Karangkemiri
2. SMP Negeri 1 Ajibarang
3. SMA Negeri Ajibarang
4. SI IAIN Purwokerto

Demikian biodata penulis, semoga dapat menjadi perhatian dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Hormat saya,

Indah Ayu Lestari