



**KEEFEKTIFAN BAHAN AJAR
BERBASIS STEAM UNTUK MENINGKATKAN *LIFE SKILL* SISWA
KELAS IV SD NEGERI REJOSARI 1**

SKRIPSI

OLEH

**ERICA NURHIDAYAH ASTRIANI
NPM. 19120332**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2023



**KEEFEKTIFAN BAHAN AJAR
BERBASIS STEAM UNTUK MENINGKATKAN *LIFE SKILL* SISWA
KELAS IV SD NEGERI REJOSARI 1**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang
untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

OLEH

ERICA NURHIDAYAH ASTRIANI

NPM. 19120332

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

2023

SKRIPSI
KEEFEKTIFAN BAHAN AJAR BERBASIS STEAM UNTUK
MENINGKATKAN *LIFE SKILL* SISWA KELAS IV SD NEGERI
REJOSARI 1

Yang disusun dan diajukan oleh
ERICA NURHIDAYAH ASTRIANI
NPM 19120332

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan dihadapan Dewan
Penguji

Semarang, 23 Februari 2023

Pembimbing I,



Eka Sari Setianingsih, S.Pd.,M.Pd
NIP. 158501466

Pembimbing II,



Veryliana Purnamasari, S.Pd.,M.Pd
NIP.159101469

SKRIPSI

KEEFEKTIFAN BAHAN AJAR BERBASIS STEAM UNTUK
MENINGKATKAN LIFE SKILL SISWA KELAS IV SD NEGERI
REJOSARI 1

Yang disusun dan diajukan oleh
ERICA NURHIDAYAH ASTRANI
NPM 19120332

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Maret 2023
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Ketua,

Dr. Arri Handayani, S.Psi., M.Si.
NPP. 997401149

Dewan Penguji



Sekretaris,

Sukamto, S.Pd., M.Pd.
NPP. 987701131

Penguji I

Eka Sari Setianingsih, S.Pd., M.Pd.
NPP.158501466

Penguji II

Vervliana Purnamasari, S.Pd., M.Pd.
NPP. 159101469

Penguji III

Rofian, S.Pd., M.Pd.
NPP. 158601471

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

1. Membekali diri dengan banyak pengalaman (**Erica Nurhidayah Astriani**).
2. Hidup adalah suatu tantangan yang harus dihadapi. Perjuangan yang harus dimenangkan. Kesusahan yang harus diatasi. Rahasia yang harus digali. Tragedi yang harus dialami. (**Merry Riana**).
3. Sebaik-baik orang berguna bagi orang lain (**Ayah**).

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan rasa syukur Kepada Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayahnya. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua yang selalu mendukung dan memberikan semangat, doa, kasih sayang, perhatian, motivasi, dukungan setiap hari.
2. Almamater Universitas PGRI Semarang

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ERICA NURHIDAYAH ASTRIANI

NPM : 19120332

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Semarang, 23 Februari 2023

Yang membuat pernyataan,



ERICA NURHIDAYAH ASTRIANI

NPM 19120332

ABSTRAK

Erica Nurhidayah Astriani. NPM 19120332. “Keefektifan Bahan Ajar Berbasis STEAM Untuk Meningkatkan *Life Skill* Siswa SD Negeri Rejosari 1 Semarang Tahun 2022/2023. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Semarang 2023.

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah keefektifan bahan ajar berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skill* siswa SD Negeri Rejosari 1 dalam proses pembelajaran guru belum melakukan inovasi dalam mengembangkan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa yang dapat meningkatkan potensi *life skill* baik *generic life skill* maupun *specific life skill* hanya berpedoman pada penggunaan buku guru dan buku siswa sehingga pembelajaran di kelas terkesan monoton serta kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar berbasis STEAM terhadap *life skill* siswa SD Negeri Rejosari 1.

Jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif. Dalam bentuk *pre eksperimental design* dengan jenis *nonequivalent pretest and posttest control group*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A-D SD Negeri Rejosari 1. Sampel yang diambil adalah 51 siswa yaitu kelas eksperimen (IV B) 26 siswa dan kelas kontrol (IV C) 25 siswa. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil Paired sample t-test hasil *life skill* kelas eksperimen dan hasil *life skill* kelas kontrol didapatkan nilai sig.(2-tailed) sebesar ,000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya ada perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terhadap *life skill* siswa. Sedangkan uji mann whiteny hasil *life skill* kelas eksperimen dan hasil *life skill* kelas kontrol didapatkan nilai asymp sig (2-tailed) sebesar ,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata dari hasil nilai *life skill* siswa kelas eksperimen berbasis STEAM dengan kelas kontrol. Sehingga karena adanya perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa ada keefektifan penggunaan bahan ajar berbasis STEAM terhadap *life skill* siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keefektifan bahan ajar berbasis STEAM dapat memberikan pengalaman kepada siswa terhadap kecakapan hidup yang dimiliki siswa diantaranya kecakapan personal, kecakapan sosial, kecakapan akademik, dan kecakapan vokasi serta dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul “Keefektifan Bahan Ajar Berbasis STEAM Untuk Meningkatkan *Life Skill* Siswa SD Negeri Rejosari 1”. Penulisan skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam menyusun skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas PGRI Semarang Ibu Dr. Suciati, M. Hum. yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang ibu Dr.Arri Handayani,S.Psi.,M.Si yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang Bapak Sukamto, S.Pd.,M.Pd yang telah menyetujui skripsi penulis.
4. Ibu Eka Sari Setianingsih S.Pd.,M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 sekaligus dosen penguji 1 yang telah memberikan arahan, motivasi, ketelitian dan meluangkan waktunya dalam bimbingan skripsi.

5. Ibu Veryliana Purnamasari S.Pd.,M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 sekaligus dosen penguji 2 yang telah memberikan masukan, dukungan, dan selalu meluangkan waktunya dalam bimbingan skripsi.
6. Ibu Dr. Fenny Roshayanti, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen tim penelitian yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
7. Ibu Arfilia Wijayanti S.Pd.,M.Pd. selaku dosen tim penelitian yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Bapak Rofian, S.Pd.,M.Pd selaku dosen penguji 3 yang telah memberikan masukan dan saran terhadap skripsi saya.
9. Ibu Rustantiningsih,S.Pd.,M.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri Rejosari 1 yang telah memberikan izin peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Ibu Nuur Rahma Inayati S.Pd. selaku guru kelas yang telah memberikan izin untuk kelasnya digunakan sebagai objek penelitian.
11. Siswa kelas IV B dan IV C yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.
12. Untuk diri sendiri yang telah berjuang menyelesaikan srkripsi ini dari awal hingga akhir penuh dengan suka dan duka.
13. Kedua orang tua saya Bapak Nursalim dan Ibu Sulastri yang telah memberikan doa, semangat, dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi.
14. Teman-teman tim penelitian payung yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam melakukan penelitian.

15. Sahabatku SMA dan kuliah yang selalu memberi semangat dari awal hingga akhir proses penulisan skripsi.

16. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian maupun penulis skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan, ketidaksempurnaan dan kesalahan dalam penyusunan skripsi ini, maka kritik dan saran akan peneliti terima dengan segenap hati terbuka untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan semua pihak yang membutuhkan serta dapat menjadi amal ibadah yang diterima disisi-Nya. Amiiinn.

Semarang, 9 Februari 2023

Penulis,

Erica Nurhidayah Astriani
19120332

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK.....	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Landasan Teori	9
B. Kajian Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Berpikir	22
D. Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
A. Tempat dan Waktu Pelaksanaan	25
B. Variabel Penelitian	25
C. Metode dan Desain Penelitian	26

D. Populasi, Sampel dan Sampling	27
E. Teknik Pengumpulan Data	28
F. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Deskripsi Data	45
B. Analisis Data	47
C. Pembahasan	49
BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN KETERBATASAN PENELITIAN ...	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran	60
C. Keterbatasan Penelitian	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Berfikir	23
Tabel 3.1 Desain Penelitian	26
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi <i>Life Skill</i>	31
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Instrumen Angket <i>Life Skill</i>	33
Tabel 3.4 Hasil Validitas Observasi <i>Life Skill</i>	35
Tabel 3.5 Hasil Validitas Angket <i>Life Skill</i> Siswa	36
Tabel 3.6 Reliabilitas Observasi <i>Life Skill</i> Siswa.....	38
Tabel 3.7 Reliabilitas Angket <i>Life Skill</i> Siswa	38
Tabel 3.8 Kategori <i>Life Skill</i>	40
Tabel 3.9 Kategori Respon Siswa Terhadap Bahan Ajar	43
Tabel 4.1 Deskriptif Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	45
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas	47
Tabel 4.3 Hasil Paired Sample t-test	48
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas	48
Tabel 4.5 Hasil Uji Mann Whitney	49
Tabel 4.6 Karakteristik Bahan Ajar	53

DAFTAR GAMBAR

Grafik 4.1 Perbandingan <i>Life Skill</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	46
Gambar 4.1 Aktivitas Siswa Menggunakan Bahan Ajar	56
Gambar 4.2 Aktivitas Siswa Menggunakan Bahan Ajar	56
Gambar 1 Pengisian angket kelas eksperimen	186
Gambar 2 Pembuatan mading tema cinta lingkungan	186
Gambar 3 Kegiatan presentasi hasil karya	186
Gambar 4 Pengisian proyek taman mini	187
Gambar 5 Pembuatan proyek taman mini	187
Gambar 6 Foto bersama setelah membuat taman mini	187
Gambar 7 Membuat proyek montase	188
Gambar 8 Presentasi hasil karya montase	188
Gambar 9 Proyek membuat video pelestarian lingkungan	188
Gambar 10 Proses pembelajaran di dalam kelas	189
Gambar 11 Wawancara bersama guru kelas	189

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1	64
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2	80
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3	89
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 4	97
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 5	110
Lampiran 6 Cover Bahan Ajar	126
Lampiran 7 Bahan Ajar Pembelajaran 1	127
Lampiran 8 Bahan Ajar Pembelajaran 2	132
Lampiran 9 Bahan Ajar Pembelajaran 3	138
Lampiran 10 Bahan Ajar Pembelajaran 4	143
Lampiran 11 Bahan Ajar Pembelajaran 5	150
Lampiran 12 Kuesioner Validator Bahan Ajar	158
Lampiran 13 Kuesioner <i>Life Skill</i> Siswa	159
Lampiran 14 Lembar Penilaian Observasi Kelas Eksperimen	161
Lampiran 15 Kuesioner Angket Tanggapan Respon Siswa	163
Lampiran 16 Lembar Wawancara Guru	165
Lampiran 17 Hasil <i>Life Skill</i> Kelas Eksperimen	166
Lampiran 35 Surat Pengajuan Judul	170
Lampiran 36 Surat Keterangan Penelitian	174

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tantangan global pada saat ini telah memasuki era globalisasi yaitu era perubahan global yang telah mempengaruhi seluruh dunia. Di era globalisasi saat ini, pendidikan memegang peranan penting dalam proses modernisasi karena melalui pendidikan generasi penerus bangsa terbebas dari kebodohan. Dengan pesatnya globalisasi abad ke-21, setiap negara diharapkan dapat mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk eksistensi bangsanya.

Siti Zubaidah (2018) mengatakan bahwa di pembelajaran abad ke-21 ini siswa dituntut harus memiliki kecakapan-kecakapan untuk mempersiapkan diri di masa depan. Adapun kompetensi 4C yang harus dimiliki siswa meliputi 1) *critical thinking skill* (keterampilan berpikir kritis), 2) *creative and innovative thinking skill* (keterampilan berpikir kreatif dan inovatif), 3) *communication skill* (keterampilan komunikasi), dan 4) *collaboration skill* (keterampilan berkolaborasi).

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam suatu negara, karena tolak ukur keberhasilan suatu negara dapat dilihat dari segi pendidikan. Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang dapat mewujudkan proses pendewasaan kualitas peserta didik, yang dikembangkan dengan membebaskan peserta didik dari kebodohan dan ketidakmampuan. Dengan pendidikan yang

berkualitas, maka lahirlah generasi atau sumber daya manusia yang unggul di segala bidang kehidupan.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat bangsa, dan negara. Mudyahardjo (2012:3) mengatakan pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Sementara itu, menurut Aristoteles pendidikan adalah bekal hidup yang berpedoman oleh hukum sedemikian rupa sehingga sesuai dengan hasil analisis psikologis dan secara bertahap mengikuti baik fisik maupun mental.

Setiap anak yang dilahirkan mempunyai potensi dalam dirinya. Potensi-potensi yang ada dalam dirinya harus dikembangkan secara maksimal, sehingga anak dapat menjalani kehidupannya dengan lebih baik. Perlunya stimulasi pendidikan untuk mengembangkan potensi tersebut, salah satunya kecakapan hidup. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dewasa ini menuntut bagaimana siswa mampu memiliki pengetahuan yang luas dan memiliki kecakapan hidup (*life skill*) agar mampu beradaptasi serta dapat mengimbangi perkembangan perubahan zaman yang terjadi. Dengan demikian, siswa menjadi orang yang dapat memecahkan masalahnya dalam kehidupan

sehari-hari dan mampu berpikir kritis dalam mempertahankan eksistensinya. Realitas yang terjadi banyaknya siswa lulusan dari sekolah yang secara akademik cukup baik, tetapi tidak mampu mengaktualisasikan dirinya dalam masyarakat secara maksimal serta kurang mempunyai daya juang untuk hidup dikarenakan kegiatan pembelajaran masih terfokus pada pengembangan kemampuan akademis dan atau vokasional saja, belum menyentuh pada pembentukan kompetensi kepribadian dan sosial. Sehingga diperlukan model pendidikan yang mengintegrasikan pendidikan kecakapan hidup. Pendidikan yang berorientasi pada kecakapan hidup bagi peserta didik adalah sebagai bekal dalam menghadapi dan memecahkan masalah hidup dan kehidupan, baik sebagai pribadi yang tangguh dan mandiri, sebagai warga masyarakat maupun sebagai warga negara. Dalam Ancik Sutardi (2022, Jurnal Post, www.jurnalpost.com. Diakses pada 20 November 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru kelas IV SD Negeri Rejosari 1 yang bernama bu Rahma pada tanggal 19 September 2022, diperoleh data bahwa pembelajaran diterapkan menggunakan pendekatan tematik pada siswa sekolah dasar. Dalam implementasinya di lapangan masih terdapat beberapa permasalahan seperti guru dalam menyampaikan materi secara tekstual, hanya berpedoman pada penggunaan buku guru dan buku siswa dalam proses pembelajaran sehingga terkesan monoton dan kurang menarik, bahan ajar yang digunakan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa, cakupan materi yang terdapat di buku guru dan buku siswa masih terbatas, keterampilan guru dalam membuat bahan ajar belum ada, ketertarikan siswa dalam membaca buku masih

minim, bahan ajar yang dimiliki guru kurang mengajak siswa dalam memecahkan masalah yang terjadi di sekitarnya, serta siswa kurang mampu berpikir kritis, menganalisis, mencari solusi dari permasalahan yang terjadi di sekitarnya.

Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan perangkat pembelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan (Nurdyansyah, 2018). Bahan ajar dapat diartikan pula sebagai bahan yang harus dipelajari peserta didik sebagai sarana untuk belajar (Depdiknas, 2003). Bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran secara keseluruhan, menarik perhatian siswa untuk membaca, dan menginspirasi siswa untuk memperoleh pengetahuan.

Mengintegrasikan pembelajaran abad ke-21 membutuhkan pendekatan yang dapat bekerja dengan baik dalam kolaborasi. Pendekatan STEAM merupakan salah satu pendekatan yang sejalan dengan pembelajaran abad ke-21 STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*). Pendekatan ini jika dipertimbangkan sepenuhnya sangat kompleks dalam hal pengetahuan, teknologi, teknik, seni, dan matematika. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mempelajari pengetahuan mereka tentang membuat desain sebagai bentuk pemecahan masalah lingkungan dengan menggunakan teknologi (Permatasari, 2016).

Lindawati (2016) salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam pendekatan berbasis STEAM adalah bahan ajar yang berorientasi *life skill* dimana siswa memiliki kecakapan hidup sosial, mampu bersaing dalam masyarakat yang majemuk dan siap menghadapi berbagai permasalahan yang muncul tanpa suatu tekanan. Noor (2015:2) mengatakan kecakapan hidup atau *life skill* kemampuan yang mengembangkan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai tertentu yang direfleksikan dalam kehidupan siswa di masa mendatang. Peran guru dalam pembelajaran berorientasi *life skill* adalah menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi pertumbuhan perkembangan peserta didik untuk memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk hidup (Widiasworo,2020)

Berikut ini terdapat penelitian terdahulu penelitian yang dilakukan oleh Rian Anjarwati (2022) penelitian yang berjudul “Pengaruh Bahan Ajar Tematik Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering Art, and Mathematic*) Untuk Membekalkan *Life Skill* Siswa Sekolah Dasar” hasil penelitian menyatakan bahwa pengaruh bahan ajar berbasis STEAM mampu membawa dampak baik dan berpengaruh terhadap *life skill* yang dimiliki siswa kelas V yaitu yang terdiri dari kecakapan personal, kecakapan sosial kecakapan akademik dan kecakapan vokasi.

Berdasarkan observasi penelitian di SD Negeri Wonotingal pada tanggal 15 November 2021 diidentifikasi permasalahan seperti : belum menerapkan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang berbasis STEAM untuk mendukung *life skill* siswa, pembelajaran hanya mengacu pada buku saja, dan pada saat pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Berdasarkan

paparan yang diuraikan di atas, perlu dilakukan kajian mendalam tentang keefektifan bahan ajar berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skill* siswa. Sehingga peneliti merumuskan penelitian yang berjudul “Keefektifan Bahan Ajar Berbasis STEAM Untuk Meningkatkan *Life Skill* Siswa Kelas IV SD Negeri Rejosari 1”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya sumber belajar yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.
2. Kreativitas guru dalam membuat bahan ajar yang bermuatan *life skill* siswa masih minim.
3. Guru belum menerapkan model pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*).
4. Guru belum menggunakan metode pembelajaran yang menunjang *life skill* siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, peneliti membatasi masalah yang dibahas agar tidak meluas yaitu keefektifan bahan ajar berbasis STEAM.

D. Rumusan Masalah

Bagaimanakah keefektifan bahan ajar berbasis STEAM untuk meningkatkan *life Skill* Siswa Kelas IV SD Negeri Rejosari 1?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan bahan ajar berbasis STEAM terhadap *life skill* siswa SD Negeri Rejosari 1.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- 1) Memberikan pengetahuan baru untuk meningkatkan penelitian yang lebih mendalam di penelitian selanjutnya.
- 2) Memberikan pandangan tentang pengaruh bahan ajar berorientasi *life skill* berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skill* siswa kelas IV .

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Mengajak siswa untuk meningkatkan *life skill* melalui pembelajaran berbasis STEAM.
- 3) Memotivasi siswa untuk meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Memotivasi guru dalam mengembangkan kompetensinya membuat bahan ajar berorientasi *life skill* berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skill* siswa SD.
- 2) Mendukung guru agar kreatif dalam proses pembelajaran menggunakan bahan ajar yang kreatif dan inovatif.
- 3) Membantu guru dalam mengaplikasikan bahan ajar.

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Memberikan pengalaman kepada guru mengenai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan *life skill* siswa.
- 2) Memberikan kualitas sekolah dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Sistem Pendidikan di Indonesia

Kata sistem berasal dari bahasa Yunani *systema* yang berarti suatu kesatuan yang bagian-bagiannya atau unsur-unsurnya saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan. Dalam bahasa Inggris *system* berarti susunan, jaringan, cara. Sistem juga dapat diartikan sebagai strategi, cara berpikir atau model berpikir. Immegart mendefinisikan sistem sebagai satu kesatuan dengan bagian-bagian yang terorganisir secara sistematis, bagian-bagian tersebut saling berhubungan dan menjaga kesepakatan lingkungan.

Zahara Idris dalam Satrio (2015:1) sistem adalah suatu kesatuan yang tersusun dari komponen-komponen atau elemen-elemen, atau unsur-unsur seperti sumber-sumber yang mempunyai hubungan fungsional yang teratur untuk mencapai suatu hasil. Wina Sanjaya (2011:49) mengatakan sistem ialah suatu kesatuan dari komponen berhubung/berkaitan satu dengan yang lainnya dan berinteraksi demi tercapainya suatu hasil yang diharapkan secara maksimal sesuai atas tujuan yang telah ditetapkan. Pendapat lain sistem menurut Arifin Rahman dalam Idas (2015:1) menyatakan bahwa sistem yaitu kumpulan pendapat-pendapat (*collection of opinions*), prinsip-prinsip (*principle*) dan lainnya yang membentuk satu kesatuan satu sama lain.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang sistem, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu keseluruhan dari beberapa unsur / komponen

yang dihubungkan menjadi satu kesatuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu secara efektif dan efisien. Unsur-unsur sistem terdiri dari (1) komponen (2) saling berhubungan, (3) setiap komponen saling terikat, (4) semuanya dirancang untuk mencapai tujuan bersama, dan (5) lingkungan.

Pendidikan adalah suatu proses interaksi antara manusia dengan lingkungannya, yang berlangsung secara sadar dan terencana dalam rangka mengembangkan seluruh potensi dirinya, baik jasmani (kesehatan fisik) dan rohani (pikir, rasa, karya, cipta, dan budi nurani) yang mengarah perubahan positif dan kemajuan, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang berlangsung secara terus-menerus untuk mencapai tujuan hidupnya.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa sistem pendidikan merupakan komponen dari keseluruhan pendidikan, yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Secara teori, sistem pendidikan terdiri dari komponen-komponen atau bagian-bagian yang menjadi inti pembelajaran.

Dalam aktivitas kegiatan terdapat komponen pendidikan yang dapat membentuk pola interaksi atau saling mempengaruhi namun komponen integrasinya terutama terletak pada pendidik dengan segala kemampuannya dan keterbatasannya.

Soegeng (2016:65) sebagai suatu sistem, pendidikan mencakup unsur-unsur (elemen, komponen) : (a) pendidik : subyek yang memberikan bimbingan, pesan, nilai-nilai, pengaruh atau pengetahuan; (b) peserta didik : manusia muda yang belum dewasa, sebagai masukan bahan mentah (*raw*

input); (c) tujuan pendidikan : ke arah manusia muda itu akan dibawa/dibimbing atau akan dijadikan apa, sebagai keluaran, hasil atau lulusan (*out put*); (d) materi pendidikan : nilai-nilai, pesan, pengaruh atau pengetahuan yang akan ditanamkan; (e) proses pendidikan : interaksi antar pendidik dan peserta didik; (f) sarana-prasarana pendidikan : kurikulum, metode, model, pendekatan, media, pusat sumber belajar yang dimanfaatkan (*instrumental input*); dan (g) tempat atau lingkungan pendidikan : di mana bimbingan itu dilaksanakan (*inviromental input*).

2. Bahan Ajar

a) Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan faktor terpenting dalam mencapai tujuan pembelajaran khususnya di sekolah dasar. Diketahui bahwa pengembangan bahan ajar di sekolah dasar masih dikatakan sangat minim. Dengan adanya bahan ajar, dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru.

Bahan ajar menurut Lestari dalam Alfiana dan Euis (2017:234) bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran kompetensi dasar yang telah ditentukan. Widodo dan Jasmadi dalam (Tritiyatma Hadinugrahaningsih, 2017) Lestari (2013:1) bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan

segala kompleksitasnya. Pendapat lain menurut Prastowo (2014:138) tentang bahan ajar merupakan bahan atau materi yang pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan alat pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Bahan ajar digunakan untuk menjembatani siswa dalam proses pembelajaran agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan. Bahan ajar juga berfungsi untuk melatih konsentrasi siswa dalam pemahaman materi.

b) Jenis Bahan Ajar

Bahan ajar berdasarkan bentuknya dapat dikelompokkan menjadi 4 yaitu:

1. Bahan ajar cetak (*printed*) antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, dll.
2. Bahan ajar dengar (*audio*) antara lain kaset, radio, piringan hitam, *compact disk*.
3. Bahan ajar pandang dengan (*audio visual*) seperti *compact disk*, film.
4. Bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*) antara lain *compact disk interactive*.

Dalam penelitian ini menggunakan jenis bahan ajar cetak berupa modul yang berisikan materi kelas IV tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup” subtema 3 “Ayo, Cinta Lingkungan” pembelajaran 1-5. Dengan bentuk penyajian materi yang lebih inovatif berbasis STEAM bermuatan

life skill. Pada bahan ajar tersebut mencakup materi tentang pembuatan video wawancara, pemanfaatan sumber daya alam, hak dan kewajiban, pembuatan montase, dan mading.

c) Tujuan Bahan Ajar

Tujuan penggunaan bahan ajar menurut Sukiman, dkk (2012 : 42) sebagai berikut :

1. Untuk mempermudah bagi guru / pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada siswa
2. Mendorong keingintahuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.
3. Proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan tepat dan berdaya guna.
4. Meminimalisir kesalahpahaman antara siswa yang satu dengan yang lain terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

3. Bahan Ajar berbasis STEAM berorientasi *life skill*

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan dirancang sesuai kurikulum yang berlaku. Sedangkan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic*) diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang terintegrasi untuk mendorong kreativitas dalam belajar.

Sehingga bahan ajar berbasis STEAM adalah suatu bahan ajar dimana dalam aktivitas pembelajaran terdiri dari beberapa proyek di dalamnya dengan mengintegrasikan komponen-komponen STEAM, yaitu *science*

menjelaskan tentang pengetahuan dimana dalam pembelajaran ini yaitu mengenai pemahaman konsep materi, *technology* menjelaskan mengenai penggunaan teknologi yang memudahkan siswa dalam aktivitas belajar, *engineering* menjelaskan tentang teknik-teknik yang digunakan siswa dalam penyelesaian proyek, *arts* memberikan ruang kepada siswa untuk memunculkan ide dan kreativitas siswa dalam mendesain proyek, dan *mathematics* berisikan perhitungan yang akan digunakan selama proses pembelajaran.

Dalam penyusunan bahan ajar berbasis STEAM ini juga disesuaikan dengan kebutuhan siswa di abad ke-21 berupa kecakapan hidup / *life skill*. Bahan ajar berbasis STEAM berorientasi *life skill* digunakan untuk membekali keterampilan siswa dalam menghadapi perubahan kehidupan yang nyata di masa mendatang. Keterampilan *life skill* dibedakan menjadi empat yaitu keterampilan personal, akademik, sosial, dan vokasi, Dari keempat keterampilan *life skill* tersebut memudahkan siswa dalam memecahkan permasalahannya sendiri, peka terhadap lingkungan di sekitarnya, serta dapat memberikan dampak pada diri siswa dalam menghadapi masa mendatang.

4. Science, Technology, Engineering, Art, dan Mathematics (STEAM)

Dianti (2019) mengatakan STEAM merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan lima bidang pengetahuan yaitu Sains (*Science*), Teknologi (*Technology*), Teknik (*Engineering*), Art (Seni/Keindahan) dan Matematika (*Math*). Estriyanto (2020) STEAM

merupakan sebuah inovasi pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk mendapat pengalaman belajar yang bermakna serta dapat memotivasi peserta didik untuk berpikir kritis, menyeluruh dan inovatif dalam upaya menyelesaikan permasalahan yang ditemukan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa STEAM merupakan suatu pendekatan ilmu yang menggabungkan lima bidang ilmu pengetahuan seperti *sains, technology, art, and mathematic* yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa dalam kehidupan yang nyata.

Yakman dalam Tritiyatma (2017:5) pembelajaran dengan pendekatan STEAM merupakan pembelajaran kontekstual dimana siswa diajak memahami fenomena-fenomena yang terjadi dekat dengan dirinya.

Pembelajaran melalui pendekatan STEAM dapat membuat siswa dalam mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki siswa dengan cara yang berbeda. STEAM memunculkan karya yang berbeda dan tidak terduga dari setiap individu atau kelompoknya. Selain itu, perlu adanya kerjasama, kolaborasi, komunikasi yang terencana dalam proses pembelajaran karena pendekatan ini dilakukan secara berkelompok.

Triyatma dalam Lucas (2007:28) menyatakan bahwa tahapan pendekatan pembelajaran STEAM yang terintegrasi berbasis proyek terdapat 6 langkah pembelajaran yaitu :

a) Memulai dengan pertanyaan esensial

Pertanyaan digunakan untuk memberikan gambaran tentang pengetahuan awal yang dimiliki siswa, pertanyaan esensial ini digunakan sebagai bahan eksplorasi guru tentang pemahaman konsep yang akan ditanamkan dengan melakukan tanya jawab di depan kelas.

b) Membuat Rencana Proyek

Siswa melakukan perencanaan proyek dengan mencari berbagai informasi tentang bagaimana cara penyelesaian proyek yang diberikan, mendiskusikan secara berkelompok tentang rancangan tahapan penyelesaian proyek, mencari informasi mengenai penyelesaian dan kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan proyek, waktu maksimal yang diperlukan dalam penyelesaian proyek dan desain proyek yang akan dikerjakan oleh siswa dengan mengintegrasikan komponen STEAM. Dalam membuat rencana proyek yang akan dijalankan, siswa dapat menggunakan beberapa sumber belajar sebagai fasilitas dalam perencanaan proyek dan memudahkan siswa mencari informasi selama pelaksanaan aktivitas pembelajaran.

c) Menyusun jadwal

Dalam menyusun jadwal penyelesaian proyek, siswa harus diarahkan untuk membuat timeline jadwal agar mudah direncanakan. Siswa harus mampu menyelesaikan proyek dengan waktu yang telah disepakati. Siswa dapat mendiskusikan jadwal ini bersama

kelompoknya. Timeline bertujuan untuk mengatur penjadwalan agar lebih mudah dan terarah sesuai dengan tahapan proyek yang telah disepakati.

d) Memonitor siswa dan kemajuan proyek

Selama siswa bekerjasama untuk menyelesaikan proyek, guru memonitor kemajuan proyek yang siswa lakukan. Guru harus melihat kesesuaian waktu saat penyelesaian proyek. Monitor aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan melihat perkembangan proyek siswa dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat menyelesaikan proyek yang telah ditetapkan sesuai dengan timeline yang telah dibuat. Tahapan monitoring siswa dan kemajuan proyek terdapat dalam pertemuan pertama hingga terakhir pembelajaran berbasis proyek masih berlangsung.

e) Menguji dan Menilai Hasil

Tahapan ini dilakukan dengan cara guru menguji dan mengevaluasi produk yang dihasilkan oleh siswa. Siswa mengujikan produk-produk yang telah diselesaikan dan penilaian terhadap produk yang telah dibuat oleh siswa. Pengujian dapat dilakukan dengan cara kelompok lain yang menguji atau setiap kelompok menguji sendiri. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan proyek yang dijalankan oleh siswa.

f) Mengevaluasi Pengalaman

Tahap evaluasi pengalaman dilakukan oleh siswa dengan mengungkapkan perasaan dan pengalaman siswa selama menyelesaikan pembelajaran berbasis proyek. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas pembelajaran dan hasil proyek yang telah dilaksanakan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya pendekatan STEAM (*Sains, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) memiliki pengaruh bagi siswa tidak hanya dalam aspek kognitif saja tetapi juga siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan sebagai bekal dalam menghadapi tantangan di masa mendatang. Dan juga melatih siswa untuk berpikir kritis, mengembangkan kreativitas siswa, kolaborasi, komunikasi, dan inovatif dalam menemukan hal-hal baru.

5. Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skill Education*)

Pendidikan kecakapan hidup atau yang lebih dikenal dengan *life skill* adalah suatu bekal keterampilan yang harus dimiliki seseorang bukan hanya bersifat fisik tetapi dalam segala aspek kehidupan untuk menghadapi dan menyelesaikan setiap permasalahan atau kenyataan kehidupan di masa mendatang.

Rulsyansah dan Sholihati (2018) Pendidikan kecakapan hidup atau *life skill education* dapat diartikan sebagai pendidikan yang bertujuan mengembangkan kemampuan belajar siswa, mengurangi semua tindakan yang termasuk dalam kategori salah, mengembangkan keterampilan yang

dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, dan juga bertujuan untuk membantu siswa, untuk memecahkan masalah.

Di dukung pendapat lain mengenai pendidikan kecakapan hidup Ifnald (2021) pendidikan kecakapan hidup adalah keterampilan yang secara praktis dapat mengajarkan siswa menghadapi berbagai masalah kehidupan dalam memenuhi tuntutan perkembangan zaman,

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kecakapan hidup / *life skill* adalah suatu keterampilan yang dimiliki oleh setiap orang untuk dapat dikembangkan dalam membekali dirinya untuk menghadapi masa yang akan datang.

Depdiknas (2003) Ciri pembelajaran *life skill* adalah : (1) terjadi proses identifikasi kebutuhan belajar, (2) terjadi proses penyadaran untuk belajar bersama, (3) terjadi keselarasan kegiatan belajar untuk mengembangkan diri, belajar, usaha, mandiri, usaha bersama, (4) terjadi proses penguasaan kecakapan personal, sosial, vokasional, akademik, manajerial, kewirausahaan, (5) terjadi proses pemberian pengalaman dalam melakukan pekerjaan dengan benar, menghasilkan produk bermutu, (6) terjadi proses interaksi saling belajar dari ahli, (7) terjadi proses penilaian kompetensi, dan (8) terjadi pendampingan teknis untuk bekerja atau membentuk usaha bersama.

Didukung pendapat oleh Tim *Broad Based Education* Depdikbud unsur-unsur kecakapan hidup antara lain : (1) kecakapan personal (*personal skill*) yang mencakup kecakapan mengenal diri (*self awareness*) dan kecakapan

berfikir rasional (*thinking skill*), (2) kecakapan sosial (*academic skill*), (3) kecakapan akademik (*academic skill*), dan (4) kecakapan vokasional (*vocational skill*).

Adapun manfaat pendidikan berorientasi kecakapan hidup (*life skill*) pada siswa sekolah dasar adalah memberi bekal dasar kepada siswa agar dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar, mendorong siswa dalam berpikir kritis, mengajak siswa dalam menemukan inovasi baru, memberikan keterampilan dalam menjalankan kehidupannya, serta memberikan pengalaman berupa proyek kepada siswa sebagai pedoman di masa mendatang.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh (I Made Putra Wirawan, I Gusti Agung Ayu Wulandari, Gusti Ngurah Sastra Agustina, 2022) dengan judul : “Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan penilaian ahli isi mata pelajaran diperoleh hasil dengan presentase sangat baik, hasil ahli desain pembelajaran kategori baik. hasil ahli media pembelajaran kategori sangat baik, uji coba perorangan kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil yaitu kategori baik dan untuk uji lapangan yaitu kategori baik. Dapat disimpulkan media bahan ajar interaktif terbukti efektif secara signifikan

dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik mata pelajaran IPS pada siswa kelas V di SD.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Faisal Fazri Akmal, Mohammad Asikin, 2022) dengan judul : “Kelayakan Bahan Ajar Inovatif Berbasis STEAM pada Materi Segiempat dan Segitiga”. Hasil penelitian menunjukkan bahan ajar inovatif berbasis STEAM pada materi segiempat dan segitiga dinyatakan memenuhi kesesuaian karakteristik bahan ajar sebagai sumber belajar, serta memiliki tingkat kelayakan sangat layak (89,09%). Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar inovatif berbasis STEAM pada materi segiempat dan segitiga dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Kurniati Fadhilah, Fenny Roshayanti, Veryliana Purnamasari, 2021) dengan judul : “Profile of Thematic Learning Viewed from STEAM in the 2013 Curriculum for Grade IV Elementary School”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat fakta yang sudah berpotensi STEAM dan fakta yang dipotensikan STEAM dengan rata-rata 80% potensi STEAM dari banyaknya pembelajaran pada tema 1-9. Jadi, hasil analisis buku guru dan buku tema revisi 2017 kelas IV sekolah dasar sudah berpotensi STEAM. Namun, terdapat beberapa pembelajaran yang memang belum terdapat fakta STEAM, sehingga pembelajaran tersebut tidak berpotensi STEAM.
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Fenny Roshayanti, Arfilia Wijayanti, Veryliana Purnamasari, Eka Sari Setianingsih) dengan judul : “Analysis of

Understanding and Readiness of Elementary School Teachers on the Implementation of the STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) Approach”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru tidak sepenuhnya memahami konsep atau praktik pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM meskipun telah menyampaikan proyek berdasarkan STEAM.

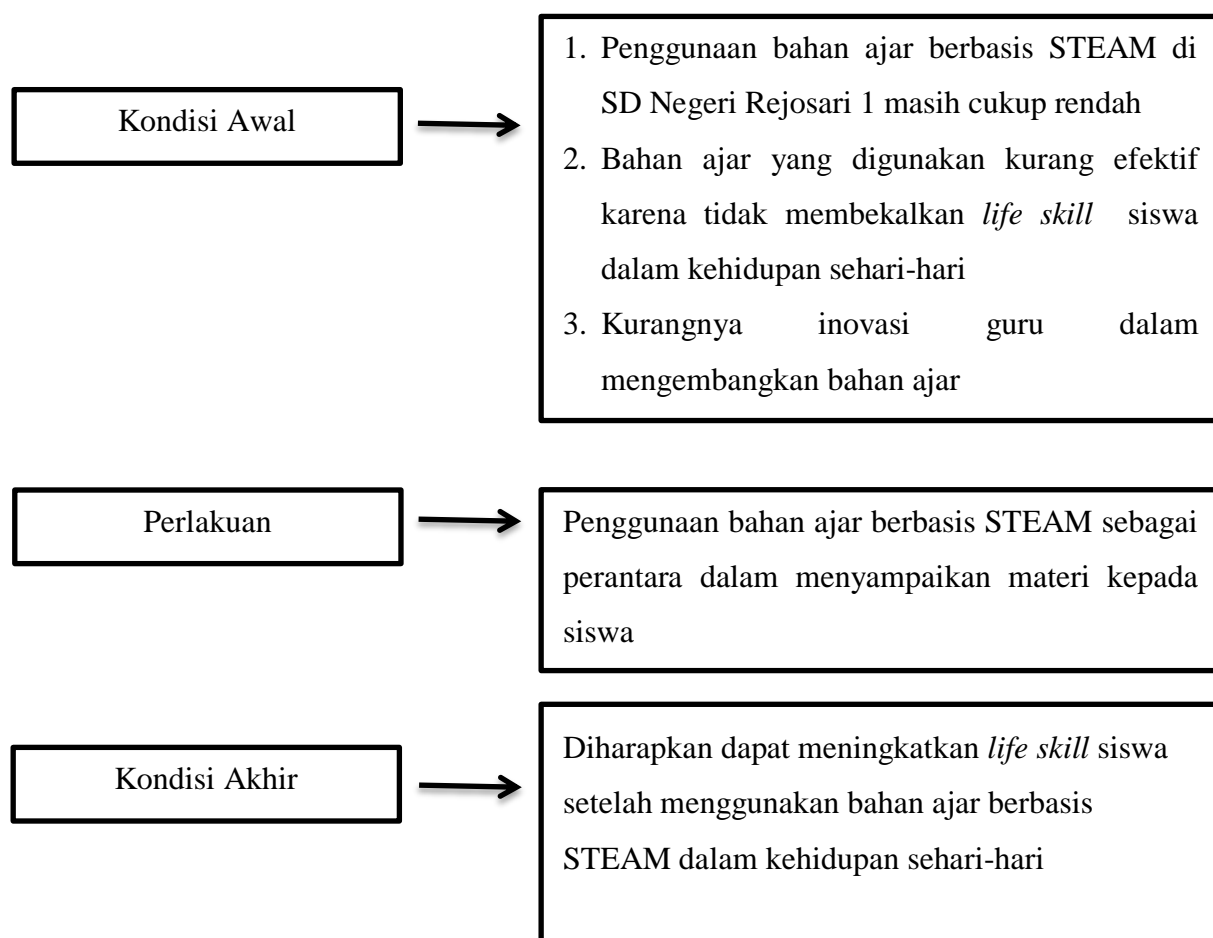
5. Penelitian yang dilakukan oleh (Muhammad Ilyas Thamrin Tahir, Miranda Miranda, Muhammad Hasan, Muhammad Ihsan Said Ahmad, Muhammad Dinar, 2021) dengan judul : “Pendidikan Kecakapan Hidup Pada Sekolah Dasar Berbasis Kewirausahaan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di sekolah dasar negeri 72 pakalu II belum memahami secara mendalam terkait dengan pendidikan kecakapan hidup berbasis kewirausahaan dan juga belum menanamkan pendidikan kecakapan hidup khususnya yang terkait dengan kecakapan hidup general.

C. Kerangka Berpikir

Keterampilan yang harus dimiliki guru saat ini adalah mengembangkan sebuah bahan ajar / modul ajar yang dapat meningkatkan *life skill* siswa sesuai dengan kompetensi atau tujuan pembelajaran yang dicapai. Dalam meningkatkan *life skill* siswa dapat dilakukan dengan berbagai macam bahan ajar, salah satunya dengan menggunakan bahan ajar berbasis STEAM bermuatan *Life Skill* dapat menekankan dalam mendapatkan pengetahuan dan pemahaman melalui pengamatan langsung secara mendalam, tidak hanya menekankan keaktifan

siswa pada aspek fisik namun juga pada aspek intelektualnya dan memudahkan siswa dalam menerapkan *life skill* siswa di kehidupan sehari-hari. Berikut Tabel kerangka berfikir

Tabel 2.1 Kerangka Berfikir



D. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2017:96) mengatakan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Berdasarkan kerangka berpikir diatas maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

Ho : Bahan Ajar berbasis STEAM dapat berpengaruh terhadap *life skill* siswa

Ha : Bahan Ajar berbasis STEAM tidak dapat berpengaruh terhadap *life skill* siswa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Rejosari 1 yang terletak di jalan Rejosari VII No 6-8, Rejosari, Kec.Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah. Peneliti melakukan penelitian di kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C sebagai kelas kontrol.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2022/2023 semester ganjil yaitu pada bulan Juli–September yang meliputi observasi, penyusunan proposal, pengambilan data sampai diajukan.

B. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:61) mengatakan “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu :

1. Variabel bebas (x) : bahan ajar berbasis STEAM

Sugiyono (2018:39) mengatakan “variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependen*), yang disimbolkan dengan simbol (x)”.

2. Variabel terikat (y) : *life skill* siswa pada pembelajaran berbasis STEAM di kelas IV SD Negeri Rejosari 1, kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang
- Sugiyono (2018:39) mengatakan “variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas yang disimbolkan dengan simbol (y)”.

C. Metode dan Desain Penelitian

Penelitian dengan judul “Keefektifan Bahan Ajar Berbasis STEAM Untuk Meningkatkan *Life Skill* Siswa Kelas IV SD Negeri Rejosari 1” ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Karena data penelitian ini berupa angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian ini menggunakan *Pre Eksperimental Design*. Yaitu bentuk *non equivalent pretest and posttest control group* dimana dalam prosesnya memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan tertentu, serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan oleh peneliti. Untuk menguji hipotesis tersebut, peneliti perlu melakukan identifikasi variabel-variabel yang menjadi fokus penelitian ini. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Desain *Pretest and Posttest Control Group*

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	Y1	X1	X2
Kontrol	Y1	X2	Y2

Keterangan :

X_1 = dengan penggunaan *leaflet* sebagai bahan ajar

X_2 = dengan pembelajaran konvensional

Y_1 = *pretest*

Y_2 = *posttest*

D. Populasi, Sampel, dan Sampling

1. Populasi

Sugiyono (2017:117) mengatakan “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A-D SD Negeri Rejosari 1 yang berjumlah 105 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2017:118).

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B berjumlah 26 siswa dan kelas IV C berjumlah 25 siswa SD Negeri Rejosari 1 Semarang.

3. Sampling

Sugiyono (2017:118) mengatakan “Sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam

penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan dalam penelitian”. Teknik sampling yang digunakan adalah *Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik *Probability sampling* merupakan jenis sampling jenuh. Pada penelitian ini semua anggota populasi yang berada di kelas IV A-D berjumlah 105 siswa SD Negeri Rejosari 1 Semarang.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara dilakukan bersama guru dan siswa. Wawancara penelitian ini digunakan untuk mengetahui kualitas bahan ajar tematik yang sudah diterapkan terhadap kemampuan *life skill* siswa.

Wawancara ini dilakukan oleh peneliti bersama guru dan siswa kelas IV SD Negeri Rejosari 1. Bertujuan untuk mengetahui adanya keefektifan penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain (Sugiyono, 2017:203).

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dimana data diambil setiap 10 menit sekali untuk melihat keaktifan dan keterampilan *life skill* siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

3. Kuesioner / Angket

Sugiyono (2017:199) mengatakan “kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”.

Kuesioner atau angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui adanya kecakapan *life skill* yang dimiliki oleh setiap siswa.

4. Dokumentasi

Pengambilan data yang dilakukan dengan cara mengambil dokumen berupa foto dan video kegiatan pelaksanaan penelitian di kelas, dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

5. Instrumen penelitian

Sugiyono (2019:156) mengatakan “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”.

Instrumen berupa tes dan lembar observasi digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data. Dalam penelitian ini, bentuk tes yang digunakan yaitu berupa angket untuk mengetahui *life skill* yang dimiliki siswa oleh siswa sebelum diberi perlakuan dengan pembelajaran bahan ajar tematik berbasis STEAM yang dilakukan di kelas eksperimen.

Sugiyono (2013:160) mengatakan “supaya penyusunan instrumen lebih sistematis, mudah dikontrol, dikoreksi, dan dikonsultasikan pada ahli, maka sebelum instrument disusun perlu dibuat kisi-kisi instrumen.

Dalam penelitian kuantitatif kisi-kisi instrumen menjadi tolak ukur yang penting dalam mencapai keberhasilan peneliti dalam menjabarkan variabel-variabel penelitian. Kisi-kisi instrumen penelitian dibuat untuk mengetahui keefektifan bahan ajar berorientasi *life skill* berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skill* siswa.

a) Instrumen Observasi *Life Skill* Siswa

Observasi *life skill* ditunjukkan kepada siswa yang mendapatkan perlakuan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk melihat keaktifan dan keterampilan *life skill* yang dimiliki setiap siswa. Instrumen ini dinilai oleh pengamat dari (4) aspek yaitu : (1) kecakapan personal, (2) kecakapan sosial, (3) kecakapan akademik, dan (4) kecakapan vokasi. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan untuk merespon tanggapan siswa disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi *Life Skill*

No	Aspek	Indikator	Deskripsi
1	Kecakapan Personal	<ul style="list-style-type: none"> - Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial (KP 1) - Kemampuan untuk melihat potensi diri (KP 2) - Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya (KP 3) 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa berdoa sesuai dengan keyakinan agama masing-masing. - Siswa mengenali kepribadian diri sendiri - Siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang dijumpai
2	Kecakapan Sosial	<ul style="list-style-type: none"> - Kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan (KS 1) - Kecakapan mengelola konflik dan mengendalikan emosi (KS 2) - Kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi (KS 3) 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa memberikan pendapat / bertanya kepada guru saat pembelajaran - Siswa meminta pendapat orang lain dalam menyelesaikan masalah - Siswa dapat menyelesaikan tugas secara berkelompok

No	Aspek	Indikator	Deskripsi
3	Kecakapan Akademik	<ul style="list-style-type: none"> - Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskannya pada suatu fenomena tertentu (KA 1) - Merumuskan hipotesis terhadap suatu rangkaian kejadian (KA 2) - Merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keingintahuan (KA 3) 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa dapat merumuskan suatu permasalahan yang dijumpai - Siswa dapat menyusun suatu perencanaan proyek - Siswa dapat membuktikan suatu permasalahan yang dijumpai
4	Kecakapan Vokasi	<ul style="list-style-type: none"> - Kecakapan dalam bidang tertentu (KV 1) - Kecakapan menciptakan membuat produk (KV 2) - Kecakapan berwirausaha (KV 3) 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa dapat mengenali bakat dan minat dalam diri sendiri - Siswa dapat membuat suatu produk

b) Instrumen Angket *Life Skill* Siswa

Angket *life skill* ditunjukkan kepada siswa yang sudah memperoleh perlakuan untuk mengetahui adanya kecakapan *life skill* yang dimiliki oleh setiap siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di kelas. Instrumen ini akan dinilai oleh siswa dari 4 (empat) aspek yaitu : (1) kecakapan

personal, (2) kecakapan sosial, (3) kecakapan akademik, dan (4) kecakapan vokasi. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan untuk merespon tanggapan siswa disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket *Life Skill*

No	Variabel	Aspek	Indikator	Butir Soal
1.	<i>Life skill</i> siswa pada pembelajaran STEAM di kelas	Kecakapan personal	Mensyukuri anugerah tuhan YME	1
			Selalu dimulai dengan berdoa sebelum memulai pelajaran	2
		Kecakapan Sosial	Menerapkan 3S di kehidupan sehari-hari	3,4
			Berperilaku baik di kehidupan sehari-hari	5
		Kecakapan Personal	Berpenampilan rapi di kehidupan sehari-hari	6,7
		Kecakapan Sosial	Menerapkan kata tolong dan terima kasih	8
		Kecakapan Personal	Mengenali kepribadian diri sendiri	9,10,11,12, 13
		Kecakapan Akademik	Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki	14
		Kecakapan Personal	Menambah informasi dalam menyelesaikan masalah	15,16
		Kecakapan Sosial	Meminta pendapat orang lain dalam menyelesaikan masalah	20
			Memperhatikan guru dalam pembelajaran	21
		Kecakapan Akademik	Mengulang materi pelajaran yang diberikan oleh guru	22

No	Variabel	Aspek	Indikator	Butir Soal
		Kecakapan Personal	Gaya belajar siswa	23
			Bosan saat belajar di kelas	24
			Kesulitan dalam memahami materi pelajaran	25
			Tidak disiplin dalam menyelesaikan tugas	26
			Berusaha memahami kemampuan diri sendiri	27
		Kecakapan Akademik	Membuat ringkasan materi pelajaran	28
		Kecakapan Sosial	Bertanya kepada guru apabila ada kesulitan materi yang belum dipahami	29
		Kecakapan Akademik	Mengukur pemahaman siswa melalui kuis dan proyek	30,31
		Kecakapan Sosial	Memahami informasi dari lawan bicara	32
			Bertukar pendapat dengan orang lain	33, 34, 35, 36
			Partisipasi kegiatan sekolah	37
			Gotong royong	38
		Kecakapan Vokasi	Mengikuti kegiatan ekstrakurikuler	39
			Mengenali bakat dan minat diri sendiri	40

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Kualitas Data

a) Uji validitas person Product moment

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui kevalidan atau kesesuaian kuesioner yang digunakan oleh peneliti dalam mengukur dan memperoleh data penelitian dari para responden. Dasar pengambilan keputusan jika nilai sig < 0,05 maka dikatakan valid dan jika nilai sig > lebih dari 0,05 maka tidak valid.

Hal yang dilakukan sebelum menunjukkan bahwa semua pertanyaan layak dijadikan instrumen penelitian adalah melakukan uji sampel 26 siswa. Tingkat signifikansi 5% jika nilai signifikansi < 0,05 maka pertanyaan tersebut valid. Sedangkan jika nilai signifikansi > 0,05 maka pertanyaan tersebut tidak valid. Berikut ini adalah hasil uji validitas.

Tabel 3.4 Hasil Validitas Observasi *Life Skill* Siswa

Item Pertanyaan	Sig	Keterangan	
Respon <i>Life Skill</i> Siswa Sebelum diberikan perlakuan	Pb 1	1	Valid
	Pb 2	,012	Valid
	Pb 3	,079	Valid
	Pb 4	,993	Valid
	Pb 5	,008	Valid

Berdasarkan tabel 3.4 tersebut hasil uji validitas observasi *life skill* siswa dengan jumlah responden 26 siswa sebelum dan saat diberikan perlakuan dari pembelajaran 1-5 diketahui bahwa dinyatakan valid karena dilihat dari nilai

signifikansi $< 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa lembar observasi *life skill* siswa dapat dikatakan layak sebagai instrumen untuk mengukur data penelitian.

Tabel 3.5 Hasil Validitas Angket *Life Skill* Siswa

Item Pertanyaan		Sign	Keterangan
Respon <i>Life Skill</i>	P1	1	Valid
Siswa Setelah	P2	,108	Tidak Valid
Diberikan	P3	,352	Valid
Perlakuan	P4	1,000	Valid
	P5	,062	Tidak Valid
	P6	,019	Tidak Valid
	P7	,006	Tidak Valid
	P8	,062	Tidak Valid
	P9	,508	Valid
	P10	,582	Valid
	P11	,171	Tidak Valid
	P12	,492	Valid
	P13	,637	Valid
	P14	,946	Valid
	P15	,082	Tidak Valid
	P16	,107	Tidak Valid
	P17	,252	Tidak Valid
	P18	,773	Valid
	P19	,332	Tidak Valid
	P20	,414	Valid
	P21	,635	Valid
	P22	,492	Valid
	P23	,231	Tidak Valid
	P24	,156	Tidak Valid

P25	,070	Valid
P26	,712	Valid
P27	,740	Valid
P28	,830	Valid
P29	,290	Tidak Valid
P30	,271	Tidak Valid
P31	,437	Tidak Valid
P32	,067	Valid
P33	,817	Valid
P34	,290	Tidak Valid
P35	,276	Tidak Valid
P36	,587	Valid
P37	,346	Tidak Valid
P38	,392	Tidak Valid
P39	,392	Tidak Valid
P40	,906	Valid

Hasil : Olah data SPSS21

Berdasarkan tabel 3.5 tersebut hasil uji validitas *life skill* siswa setelah diberikan perlakuan dengan jumlah responden 26 siswa dapat diketahui bahwa 20 (dua puluh) angket dinyatakan valid sedangkan 20 (dua puluh) angket dinyatakan tidak valid karena dilihat dari nilai signifikansi $< 0,05$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa seluruh pernyataan yang ada dalam angket tersebut dapat dikatakan layak sebagai instrumen untuk mengukur data penelitian.

b) Uji reliabilitas bach alpha

Uji reliabilitas digunakan untuk melihat apakah angket memiliki konsistensi apabila pengukuran dilakukan dengan angket tersebut secara

berulang. Dasar pengambilan keputusan angket dikatakan reliabel jika nilai cronbach alpha $> 0,6$.

Hal yang dilakukan setelah menunjukkan bahwa semua pertanyaan layak dijadikan instrument penelitian adalah melakukan uji sampel sebanyak 26 responden siswa pertanyaan dapat dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,6$. Berikut ini adalah hasil uji reliabel.

Tabel 3.6 Reliabilitas Observasi *Life Skill* Siswa

	Cronbach's Alpha	Keterangan
Respon Siswa terhadap Observasi <i>Life Skill</i>	,649	Reliabel

Hasil : Olah data SPSS21

Berdasarkan tabel 3.6 hasil uji reliabilitas dari 26 responden siswa dapat diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha dari respon siswa terhadap *life skill* (kecakapan hidup) sebelum dan saat diberikan perlakuan sebesar ,649 sehingga dapat disimpulkan bahwa lembar observasi *life skill* siswa dikatakan reliabel karena memenuhi nilai yang ditentukan yaitu nilai Cronbach's Alpha $> 0,6$.

Tabel 3.7 Reliabilitas Angket *Life Skill* Siswa

	Cronbach's Alpha	Keterangan
Respon <i>Life Skill</i> Siswa Setelah diberikan Perlakuan	0,421	Tidak Reliabel

Hasil : Olah data SPSS21

Berdasarkan tabel 3.7 hasil uji reliabilitas dari 26 responden siswa dapat diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha dari respon siswa terhadap *life skill* (kecakapan hidup) setelah diberikan perlakuan sebesar 0,421 sehingga dapat disimpulkan bahwa semua pernyataan dikatakan reliabel karena telah memenuhi nilai yang ditentukan yaitu nilai Cronbach's Alpha > 0,6.

2. Analisis Data

a) Deskriptif Data

Analisis deskriptif adalah suatu metode analisis statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkait subjek penelitian berdasarkan data variabel yang diperoleh dari kelompok subjek tertentu. Analisis deskriptif data disajikan dalam bentuk tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, dan sebagainya.

b) Pengolahan hasil *life skill* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Penelitian ini menggunakan *life skill* dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase penilaian (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Berikut intepetasi kriteria *life skill* yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.8 Kategori Life Skill Siswa

Kriteria Nilai	Persentase (%)	Kategori
4	76 – 100	Sangat Baik
3	51 – 75	Baik
2	26 – 50	Cukup Baik
1	0 – 25	Kurang Baik

c) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan sebuah uji analisis data yang digunakan untuk melihat apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data normal adalah syarat mutlak sebelum dilakukan analisis statistic parametric (Uji *Paired sample t-test* dan uji *Indeendent simple t-test*). Dalam statistic parametrik terdapat 2 macam uji normalitas yang sering digunakan yaitu uji *kolmogorov-smimov* dan uji *shapiro walk*. Sampel berdistribusi normal jika $\text{sig} > 0,05$. Sebaliknya dikatakan tidak normal jika $< 0,05$. Pengujian ini menggunakan program SPSS versi 21. Jika hasil pengujian menunjukkan sampel berdistribusi normal maka uji beda yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji parametik (*paired sampe t-test*).

Dasar pengambilan keputusan dari pengujian ini berdasarkan nilai probabilitas :

Jika probabilitas $> 0,05$, maka data berdistribusi normal

Jika probabilitas $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal

d) Uji paired sample t-test

Uji paired sample t-test adalah uji parametric yang dapat digunakan pada dua data berpasangan. Tujuan dari uji paired sample t-test yaitu untuk melihat apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua sampel yang saling berpasangan atau berhubungan.

Dasar pengambilan keputusan dari pengujian ini berdasarkan nilai probabilitas :

Jika $\text{sig (2 tailed)} < 0,05$, maka ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan terhadap *life skill* siswa

Jika $\text{sig (2 tailed)} > 0,05$, maka tidak ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan terhadap *life skill* siswa

e) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk membuktikan bahwa data penelitian yang digunakan berasal dari populasi yang sama (homogen). Berdasarkan uji normalitas distribusi data *Pretest* dan *Posttest* kedua data berdistribusi normal sehingga analisis dilanjutkan dengan menguji homogenitas. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *statistic inferensial test of homogeneity of variances* dengan menggunakan program SPSS 21 for windows dengan kriteria apabila nilai signifikansi $p > 0,05$ maka data dikatakan varians populasi adalah sama (homogen), akan tetapi apabila nilai signifikansi $p < 0,05$ maka data dikatakan varians populasi adalah tidak sama (homogen).

f) Uji Mann Whitney

Uji mann whitney digunakan pada *pretest and posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji mann whitney bertujuan untuk mengetahui tidak adanya perbedaan yang sesungguhnya antara kedua kelompok data dan dimana data tersebut berasal dari sampel yang tidak terkait. Uji mann whitney juga digunakan sebagai alternatif dari uji *independent sampel t-test* apabila data penelitian tidak berdistribusi normal.

Jika $Asymp.sig < 0,05$, maka ada perbedaan *life skill* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Jika $Asymp.sig > 0,05$, maka tidak ada perbedaan *life skill* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

g) Pengolahan Angket Respon Siswa

Penelitian ini menggunakan Skala likert 5 yang berupa pernyataan sangat mudah bernilai 5, mudah bernilai 4, cukup mudah bernilai 3, kurang mudah bernilai 2, dan sulit bernilai 1. Angket responden dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase penilaian (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Berikut intrepetasi angket respon siswa terhadap bahan ajar berbasis STEAM yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut

Tabel 3.9 Kategori Respon Siswa Terhadap Bahan Ajar

Kriteria Nilai	Persentase (%)	Kategori
5	81 – 100	Sangat Baik
4	61 – 80	Baik
3	41 – 60	Cukup Baik
2	21 – 40	Kurang Baik
1	0 – 20	Tidak Baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Rejosari 1 Jalan Rejosari VII No 6-8, Rejosari, Kec.Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah. Peneliti melakukan penelitian di kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C sebagai kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran berbasis STEAM dengan bantuan bahan ajar. Sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberikan perlakuan melainkan hanya menggunakan model konvensional. Peneliti menggunakan rancangan penelitian *pre experimental design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh kelas IV SD Negeri Rejosari 1 kelas IV B yang berjumlah 26 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol.

Pada saat proses pembelajaran di kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C sebagai kelas kontrol di SD Negeri Rejosari 1 mempunyai perbedaan dalam menyampaikan materi pelajaran. Dimana kelas IV B sebagai kelas eksperimen menggunakan pendekatan STEAM (*science, technology, engineering, art, and mathematics*). Pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan memberikan salam, berdoa, menanyakan kabar, memberikan penguatan menyanyikan lagu nasional, apersepsi, motivasi dan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti terbagi menjadi tiga fase setiap proyek. Pada pembelajaran 1 proyek pertama membuat video pelestarian lingkungan di sekitar dan proyek kedua membuat taman mini terbagi menjadi tiga fase yaitu fase pertama orientasi peserta didik pada masalah yaitu siswa diberikan tayangan video kemudian mengidentifikasi isi dari video tersebut, fase kedua mengorganisasikan peserta didik untuk belajar yaitu siswa berdiskusi secara berkelompok untuk mengerjakan LKPD, dan fase ketiga membimbing penyelidikan secara individu atau kelompok yaitu siswa membuat rancangan proyek dan mempresentasikan rancangan proyek yang dibuat.

Pada pembelajaran 2 proyek ketiga membuat montase dan penugasan mading terbagi menjadi tiga fase yaitu fase pertama orientasi peserta didik pada masalah yaitu siswa disajikan tayangan video pelestarian lingkungan, fase kedua mengorganisasikan peserta didik untuk belajar yaitu memahami penjelasan guru terkait cara membuat mading dan montase, serta fase ketiga membimbing penyelidikan secara individu yaitu siswa berdiskusi mengerjakan LKPD rancangan mading dan montase.

Pada pembelajaran 3 fase keempat dan kelima melanjutkan dari pembelajaran 1. Fase keempat mengembangkan dan menyajikan hasil karya (proyek pertama dan proyek kedua) yaitu melakukan pembuatan proyek, fase kelima mengevaluasi dan menganalisis pemecahan masalah yaitu melakukan evaluasi kegiatan hari ini.

Pada pembelajaran 4 melanjutkan dari pembelajaran 2 yaitu penugasan membuat majalah dinding (mading) dan menyajikan laporan hasil wawancara

video pelestarian lingkungan sekitar. Fase keempat mengembangkan dan menyajikan hasil karya yaitu membuat mading secara berkelompok serta mengerjakan LKPD membuat laporan hasil wawancara. Fase kelima mengevaluasi dan menganalisis pemecahan masalah yaitu mempresentasikan dan memberikan penilaian terhadap hasil karya berupa mading dan laporan hasil wawancara.

Pada pembelajaran 5 melanjutkan dari pembelajaran kedua yaitu pembuatan proyek ketiga montase fase keempat dan kelima. Fase keempat memonitor keaktifan dan perkembangan proyek yaitu siswa mengapresiasi dan menilai hasil karya kelompok lain, serta fase kelima menguji hasil yaitu mempresentasikan hasil karya seni di hadapan kelompok lain.

Kegiatan penutup berisikan refleksi terhadap pembelajaran hari ini, memberikan penguatan materi, menyampaikan materi untuk pembelajaran berikutnya, mengingatkan untuk menaati protokol kesehatan, serta berdoa sebelum menutup pembelajaran.

Sedangkan pada kelas IV C sebagai kelas kontrol hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Dimana di kegiatan pendahuluan dimulai dengan membuka salam, berdoa, menanyakan kabar, melakukan presensi, apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti guru menjelaskan materi pelajaran menggunakan buku siswa tema 3 peduli terhadap makhluk hidup serta siswa mengerjakan soal yang ada di buku siswa tersebut. Pada kegiatan penutup merefleksikan materi pembelajaran hari ini serta sebelum menutup pembelajaran berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan peneliti di SD Negeri Rejosari 1 pada saat proses pembelajaran peneliti menggunakan bahan ajar tematik berbasis STEAM bermuatan *life skill* untuk kelas eksperimen yang dibantu oleh pengamat dalam menyampaikan materi dan proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah untuk kelas kontrol mengalami adanya perbedaan dalam aktivitas belajar dan *life skill* siswa melalui proyek-proyek di antaranya menyusun rancangan taman mini, membuat taman mini di sekolah, membuat mading tema cinta lingkungan, menyusun daftar pertanyaan wawancara tema pelestarian lingkungan, membuat video pelestarian lingkungan di sekitar, mempresentasikan video pelestarian lingkungan di sekitar, serta membuat montase tema cinta lingkungan yang terdapat pada bahan ajar berbasis STEAM bermuatan *life skill* pada tema 3 peduli makhluk hidup subtema 3 ayo cinta lingkungan.

Dari hasil pengamatan peneliti pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran membuat proses pembelajaran di kelas cenderung kurang efektif, siswa lebih cepat bosan, kurangnya aktivitas belajar yang mendukung keaktifan siswa di dalam kelas, serta kurang mendukung kemampuan keterampilan siswa melalui aktivitas pada saat pembelajaran berlangsung sehingga kecakapan hidup yang dimiliki oleh siswa kurang dapat dilihat oleh peneliti. Sedangkan di kelas IV B (eksperimen), dalam proses pembelajaran menggunakan bahan ajar STEAM bermuatan *life skill* di dukung pula aktivitas kelompok yang mendukung pembelajaran berlangsung siswa terlihat aktif dalam proses pembelajaran, antusias dalam menyelesaikan setiap

proyek, saling berkolaborasi bersama kelompok, terlihat senang dan bahagia mendapatkan pengalaman baru, serta kecakapan personal, kecakapan sosial, kecakapan akademik, maupun kecakapan vokasi siswa dapat terlihat melalui pembelajaran tersebut.

Tabel 4.1 Deskriptif Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

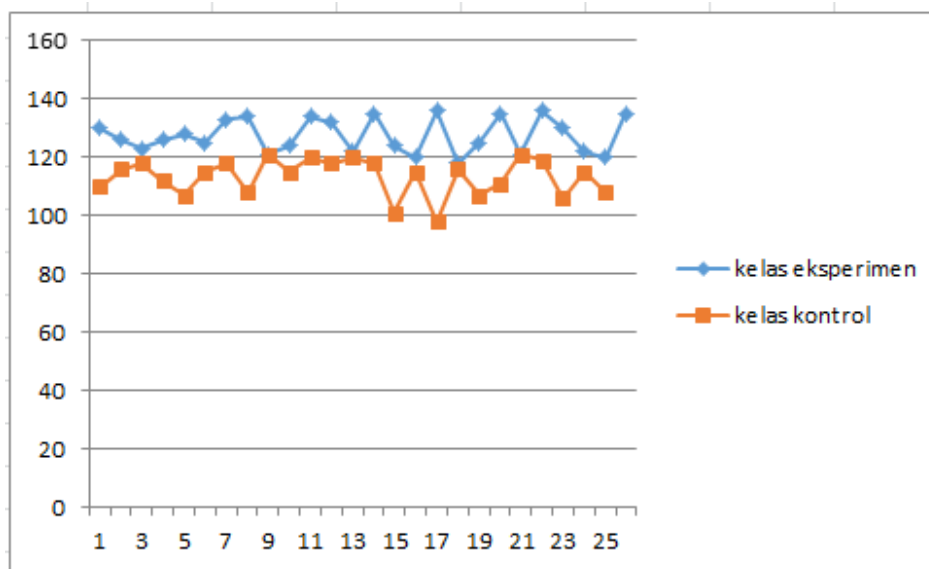
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Skor maksimal	136	121
Skor minimal	118	98
Mean	127,50	113,32
Std.Deviation	5,901	6,283
Jumlah hasil nilai life skill	3.315	2.833

Hasil : olahdata SPSS21

Tabel 4.1 menunjukkan rata-rata hasil *life skill* siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil *life skill* kelas eksperimen yang dilakukan setelah menggunakan metode STEAM (*science, technology, engginering, art, mathematic*) yaitu pada kelompok eksperimen diperoleh skor hasil nilai *life skill* siswa tertinggi 136 dan terendah 118. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 127,50 standar deviation 5,901 serta jumlah hasil nilai *life skill* 3.315.

Sedangkan hasil *life skill* kelas kontrol yang dilakukan tanpa menggunakan metode STEAM (*science, technology, engginering, art, mathematic*) yaitu pada kelas kontrol diperoleh hasil nilai *life skill* siswa tertinggi 121 dan terendah 98. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 113,32 standar deviation 6,283 serta jumlah hasil nilai *life skill* 2.833.

Grafik 4.1 Perbandingan *Life Skill* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Berdasarkan grafik 4.1 perbandingan *life skill* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat bahwa hasil *life skill* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan keefektifan bahan ajar terhadap *life skill* dimana kedua kelas mempunyai perbedaan, terlihat bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran STEAM siswa cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran daripada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional kurangnya keaktifan siswa sehingga pembelajaran di kelas menjadi pasif. Sehingga menunjukkan keefektifan kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Di dalam proses pembelajaran kelas eksperimen dibantu menggunakan buku bahan ajar berbasis STEAM (*science, technology, engineering, art, and mathematics*). Dianti (2019) STEAM merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan lima bidang ilmu pengetahuan yaitu *science*

(sains), *technology* (teknologi), *art* (seni / keindahan), and *mathematics* (matematika).

Buku bahan ajar berbasis STEAM di dalamnya berisikan sekumpulan materi dan proyek yang diberikan guru kepada siswa diselesaikan secara berkelompok. Dalam buku bahan ajar berbasis STEAM dilengkapi dengan pemetaan kompetensi dasar, indikator *life skill*, materi pelajaran, STEAM Corner, glosarium, dan evaluasi.

Adapun proyek STEAM yang diberikan di dalam bahan ajar tersebut di antaranya proyek 1 membuat video pelestarian lingkungan di sekitar. STEAM yang termuat dalam pembuatan video pelestarian lingkungan sekitar di antaranya a) *science* menjelaskan macam-macam jenis pelestarian lingkungan di sekitar, b) *technology* menjelaskan penggunaan media handphone, c) *engineering* menjelaskan merancang daftar pertanyaan dan mendesain alur video / storyboard editing, d) *Art* menjelaskan kreativitas siswa dalam membuat video, d) *mathematics* menentukan durasi dalam membuat video.

Dalam pembuatan proyek video pelestarian lingkungan di sekitar alat dan bahan yang dibutuhkan yaitu handphone, tripod, earphone, dan aplikasi editing berupa kinemaster, capcut, dll. Proyek tersebut dilakukan secara berkelompok dengan melakukan wawancara bersama masyarakat sekitar terkait pelestarian lingkungan di daerah tempat tinggal masing-masing.

Proyek 2 yang diberikan oleh guru yaitu membuat taman mini di lingkungan sekolah. STEAM yang termuat dalam membuat taman mini antara lain : a) *science* menjelaskan berbagai jenis tanaman hidup, b) *technology*

mengaplikasikan alat dan bahan menanam, c) *engineering* menjelaskan cara mendesain taman mini, d) art kreativitas siswa dalam menanam, e) *mathematics* terkait penempatan tanaman sesuai ukuran tinggi rendah tanaman.

Tujuan proyek membuat taman mini yaitu untuk menggunakan lahan kosong untuk dapat dimanfaatkan menjadi taman yang indah sehingga lingkungan sekolah menjadi nyaman. Alat yang dibutuhkan berupa cetok, ember, celemek, dan kuas. Sedangkan bahan yang dibutuhkan semen, tanah, lahan taman, pupuk, batu alam, tanaman, cat, dan tiner. Dilakukan secara berkelompok. Guru menyediakan tiga jenis tanaman yang ingin ditanam seperti sayuran, buah, dan apotik hidup. Dari ketiga jenis tanaman tersebut setiap kelompok memilih salah satu tanaman yang ingin ditanam.

Proyek 3 yang diberikan guru kepada siswa yaitu membuat montase. STEAM yang termuat dalam membuat montase di antaranya : a) *science* menjelaskan mengaitkan pelestarian lingkungan, b) *technology* cara menggunting bahan, c) *engineering* menjelaskan menempel gambar sesuai yang di inginkan, d) *art* terkait kreativitas siswa, e) *mathematics* cara menempel sesuai dengan jarak gambar.

Pembuatan montase bertujuan membuat karya seni baru dengan memanfaatkan bahan bekas seperti koran, majalah, dan sebagainya. Alat yang dibutuhkan gunting, lem, papan, dan spidol warna. Sedangkan bahan yang dibutuhkan kertas buffalo, kertas origami, gambar tempel majalah / koran, mika, dan tali. Pembuatan montase dilakukan secara berkelompok.

Dalam buku bahan ajar berbasis STEAM yang di dalamnya terdapat sekumpulan materi dan proyek juga ada penugasan yang termuat dalam STEAM yaitu membuat majalah dinding (mading) tema cinta lingkungan. STEAM yang termuat dalam pembuatan mading di antaranya : a) *science* menjelaskan hak dan kewajiban terhadap lingkungan, b) *technology* terkait menggunakan alat yang diperlukan, c) *engineering* terkait teknik menempelkan bahan, d) *art* terkait kreativitas siswa dalam membuat mading, e) *mathematics* terkait jarak antara gambar satu dengan yang lain.

Tujuan dalam membuat mading yaitu siswa mengetahui hak dan kewajiban melestarikan lingkungan. Adapun alat yang dibutuhkan dalam membuat majalah dinding (mading) yaitu gunting, pensil, spidol warna, kraket, dan tembakan lem. Sedangkan bahan yang dibutuhkan yaitu papan bingkai mading, kertas origami, gambar sesuai dengan tema, dan lem.

Dari beberapa proyek dan penugasan yang diberikan termuat dalam STEAM Corner di buku bahan ajar berbasis STEAM memuat empat indikator kecakapan *life skill* yang dapat meningkatkan keefektifan terhadap *life skill* siswa. Adapun empat indikator kecakapan *life skill* di antaranya : a) kecakapan personal, b) kecakapan sosial, c) kecakapan akademik, dan d) kecakapan vokasional.

Beberapa proyek seperti membuat video pelestarian lingkungan sekitar, membuat taman mini, dan membuat montase. Serta penugasan dalam membuat majalah dinding (mading) sudah disesuaikan dengan empat indikator *life skill* yang dapat meningkatkan keefektifan terhadap *life skill* siswa.

Keempat indikator kecakapan *life skill* tersebut di aplikasikan dalam proses pembelajaran di antaranya : a) kecakapan personal dimana siswa dapat mengenali kepribadian diri sendiri serta dapat menyelesaikan permasalahan yang ditemukan di lapangan, b) kecakapan sosial dimana siswa memberikan pendapat / bertanya kepada guru serta dapat menyelesaikan proyek secara berkelompok, c) kecakapan akademik dimana siswa dapat menyusun rancangan proyek serta membuktikan suatu permasalahan yang dijumpai, dan d) kecakapan vokasional dimana siswa dapat mengenali bakat dan minat dalam diri sendiri, serta membuat suatu produk.

B. Analisis Data

1. Analisis data awal

a. Uji Normalitas

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas

KELAS	KOLMOGOROV Sig	SHAPIRO WILK Sig
Hasil <i>life skill</i> kelas kelas eksperimen	,200	,052
Hasil <i>life skill</i> kelas kontrol	,008	,041

Hasil : Olahdata SPSS21

Berdasarkan hasil di atas, diketahui nilai signifikan (sig) untuk hasil *life skill* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada uji Kolmogorov-smirnov dan Shapiro Wilk $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi NORMAL sehingga pengujian berikutnya menggunakan Uji Paired sample t-test.

b. Uji Paired sample t-test

Tabel 4.3 Hasil Paired sample t-test

	Hasil <i>Life Skill</i> Eksperimen – Kontrol
Sig. (2-tailed)	,000

Hasil : Olahdata SPSS21

Berdasarkan hasil di atas, *life skill* kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai sig-(2-tailed) sebesar ,000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terhadap *life skill* siswa dengan menggunakan metode STEAM maupun metode ceramah.

2. Analisis data akhir

a. Uji Homogenitas

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas

Hasil	Life skill eksperimen dan kontrol
Based on mean sig	,968

Hasil :olahdata SPSS21

Berdasarkan hasil di atas Based on mean sig *life skill* eksperimen dan kontrol sebesar ,968 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *life skill* eksperimen dan kontrol adalah sama atau homogeny sehingga pengujian selanjutnya menggunakan uji Mann whitney u-test.

b. Uji Mann Whitney

Tabel 4.5 Hasil Uji Mann Whitney

	<i>Life skill</i> eksperimen dan kontrol
Asymp.Sig.(2-tailed)	,000

Hasil:olahdataSPSS21

Berdasarkan hasil di *life skill* eksperimen dan kontrol di atas di dapatkan nilai asymp sig (2-tailed) sebesar $,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil nilai *life skill* siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga karena terdapat perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis STEAM berpengaruh terhadap keefektifan *life skill* siswa.

C. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan di SD Negeri Rejosari 1 dilaksanakan di kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C sebagai kelas kontrol. Peneliti bertujuan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar berbasis STEAM terhadap *life skill* siswa SD Negeri Rejosari 1. Pembahasan terhadap hasil penelitian dilakukan berdasarkan analisis data.

a. Karakteristik Bahan Ajar Tematik Berbasis STEAM terhadap *life skill* siswa

Bahan ajar dalam penelitian ini memiliki perbedaan karakteristik dengan bahan ajar yang digunakan biasanya. Bahan ajar dalam penelitian ini digunakan dalam mata pelajaran tematik untuk siswa kelas IV. Bahan

ajar disusun berdasarkan kurikulum inti dan kompetensi dasar dari kurikulum 2013, yaitu terdapat materi Bahasa Indonesia, SBdp, IPA, PPKN, dan IPS yang dirancang dalam satu tema yaitu tema 4 “peduli terhadap makhluk hidup” subtema 3 “ayo, cinta lingkungan”. Di dalam bahan ajar ini terdapat STEAM Corner yang memuat sistematis aktivitas siswa dengan berbasis STEAM bermuatan *life skill* yang harus dikerjakan setiap siswa secara berkelompok.

Pada pembelajaran 1 lembar pertama terdapat KD pembelajaran dengan materi Bahasa Indonesia tentang daftar pertanyaan wawancara, IPA tentang pentingnya penghijauan, serta IPS tentang pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam. Pada lembar berikutnya terdapat indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator *life skill*, serta glosarium.. Penyajian materi pada materi bahasa Indonesia di lembar bahan ajar menjelaskan tentang pengertian wawancara dan cara menyusun daftar pertanyaan wawancara disertai dengan contoh pelaksanaan kegiatan wawancara. Permasalahan pada pembelajaran 1 yaitu bagaimana cara memanfaatkan sumber daya alam berupa lahan kosong yang dapat dimanfaatkan dengan baik. Materi Bahasa Indonesia siswa diminta untuk membuat video wawancara tema pelestarian lingkungan di sekitar tempat tinggal. Materi IPA dan IPS siswa diminta untuk membuat rancangan pembuatan taman mini di sekolah sebagai wujud melaksanakan kegiatan penghijauan serta pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar.

Pada pembelajaran 2 lembar kedua terdapat KD pembelajaran dengan materi PPKN tentang hak dan kewajiban warga masyarakat, serta SBDP terkait karya seni montase. Permasalahan pada pembelajaran 2 yaitu perbedaan pemandangan lingkungan yang ada di desa maupun kota mengakibatkan lingkungan di desa lebih hijau dan bersih sedangkan lingkungan di kota penuh dengan polusi udara serta berkurangnya udara yang segar. Materi PPKN siswa diminta untuk membuat rancangan majalah dinding (mading) dengan tema cinta lingkungan. Sedangkan materi SDBP siswa diminta untuk membuat rancangan montase dengan tema cinta lingkungan.

Pada pembelajaran 3 lembar ketiga terdapat KD pembelajaran dengan materi Bahasa Indonesia tentang presentasi hasil wawancara, dan IPA tentang hijaunya lingkungan. Permasalahan pada pembelajaran 3 yaitu lahan kosong yang tidak terawat membuat lingkungan menjadi kurang sedap dipandang sehingga perlunya memanfaatkan lahan kosong di sekolah sebagai wujud peduli lingkungan. Materi Bahasa Indonesia siswa diminta untuk mempresentasikan video wawancara yang telah dibuat bersama kelompoknya. Materi IPA siswa diminta untuk membuat taman mini secara berkelompok di lingkungan sekolah.

Pada pembelajaran 4 lembar keempat terdapat KD pembelajaran Bahasa Indonesia tentang menyajikan laporan hasil wawancara serta PPKN tentang melalaikan hak dan kewajiban menjaga lingkungan. Permasalahan pada pembelajaran 4 yaitu banyaknya masyarakat yang

tidak sadar dengan kebersihan lingkungan di sekitarnya sehingga menyebabkan lingkungan menjadi kotor, banjir, dan menimbulkan penyakit. Materi PPKN siswa diminta untuk membuat majalah dinding (mading) bersama kelompoknya. Materi Bahasa Indonesia siswa diminta untuk membuat laporan hasil wawancara yang telah dibuat sebelumnya.




Pada pembelajaran 5 lembar kelima terdapat KD pembelajaran IPS tentang wujud cinta terhadap lingkungan serta SBDP tentang montase. Permasalahan pada pembelajaran 5 yaitu kurangnya kesadaran dalam menjaga keseimbangan dan menjaga kelestarian lingkungan. Materi IPS siswa diminta untuk membuat diagram frayer menjaga keseimbangan dan kelestarian lingkungan. Materi SBDP siswa diminta untuk mengapresiasi karya seni montase antar kelompok.

Tujuan dari penyusunan bahan ajar ini adalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap science, technology, engineering, art, and mathematic, membekali siswa dalam menyelesaikan permasalahan di kehidupan sehari-hari, serta mendorong siswa untuk berpikir secara kritis. Di dalam bahan ajar berbasis STEAM ini sudah disesuaikan dengan indikator *life skill* yaitu kecakapan personal, kecakapan sosial, kecakapan akademik, dan kecakapan vokasi. Bahan ajar STEAM bermuatan *life skill* dapat meningkatkan keefektifan aktivitas belajar siswa sehingga bahan ajar disusun berdasarkan kebutuhan siswa untuk mengembangkan potensi-potensi dan keterampilan yang dimiliki setiap siswa. Sehingga bahan ajar ini bertujuan agar menarik ketertarikan siswa dan semangat belajar dalam

mengikuti proses pembelajaran di kelas. Berikut tabel karakteristik bahan ajar tematik berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skill* siswa.

Tabel 4.6 Karakteristik Bahan Ajar

Gambar	Karakteristik
	<p>Cover berbentuk menarik, kreatif, dan inovatif dengan judul bahan ajar “berbasis STEAM bermuatan <i>life skill</i>”</p>
	<p>Terdapat pemetaan KD materi di setiap pembelajaran</p>
	<p>Terdapat indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai</p>
	<p>Terdapat indikator <i>life skill</i></p>

	<p>Materi dikemas secara menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan, disertai dengan gambar yang membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam belajar</p>
	<p>Terdapat STEAM Corner yang dikerjakan oleh siswa secara berkelompok</p>
	<p>Terdapat glosarium dalam memudahkan siswa mencari kata kunci yang belum dipahami di setiap pembelajaran</p>

Bahan ajar berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skill* siswa relevan dengan teori Sadjati (2017) jenis bahan ajar ini termasuk ke dalam bentuk bahan ajar cetak berupa modul pembelajaran yang berisikan substansi materi di dalamnya. Karakteristik bahan ajar berbasis STEAM berorientasi *life skill* sejalan dengan teori Triyatma dalam Lucas (2007:28) mengatakan bahwa tahapan pendekatan pembelajaran STEAM terdapat 6 tahapan di antaranya (a) memulai dengan pertanyaan esensial, (b) membuar rencana proyek, (c) menyusun jadwal, (d) Memonitor siswa dan kemajuan proyek, (e) menguji dan menilai hasil, dan (f) mengevaluasi

pengalaman. Selain itu, berdasarkan penelitian sebelumnya I Made Putra Wirawan (2022) yang meneliti bahan ajar interaktif berbasis pendekatan STEAM dilengkapi dengan materi, gambar, permasalahan dalam proses pembelajaran serta cara penyelesaian dari permasalahan yang diberikan dalam materi dapat membantu siswa semangat dalam belajar.

Berdasarkan paparan di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa bahan ajar berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skill* siswa memiliki keterkaitan hubungan karakteristik bahan ajar secara relevan dengan teori dan penelitian terdahulu yang telah dijelaskan sebelumnya. Bahan ajar berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skill* siswa berbentuk bahan ajar cetak berupa modul pembelajaran berbeda dengan bahan ajar pada umumnya karena bahan ajar ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik, pemilihan warna tulisan yang unik, glosarium, latihan soal, perencanaan proyek, warna buku yang cerah sehingga membuat siswa menjadi tertarik dalam mempelajari bahan ajar tersebut.

b. Keefektifan Bahan Ajar Berbasis STEAM terhadap *life skill* siswa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skill* siswa.

Selama proses pembelajaran berlangsung di kelas eksperimen menggunakan bahan ajar tematik berbasis STEAM bermuatan *life skill*. Penggunaan bahan ajar tersebut memberikan pengaruh terhadap siswa dikarenakan bahan ajar tersebut disajikan dalam bentuk yang menarik disertai dengan gambar yang mendukung yang membuat siswa menjadi

lebih antusias, aktif, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Bahan ajar berbasis STEAM bermuatan *life skill* dilakukan dengan tiga tahapan yaitu penyajian materi, penyajian proyek dan pemecahan masalah. Setelah siswa sudah dibagikan per kelompok, masing-masing kelompok diberikan lembar diskusi siswa. Setiap anggota kelompok harus bekerja sama dalam satu tim untuk menyelesaikan permasalahan atau proyek diberikan. Apabila terdapat kesulitan dalam menyelesaikan proyek maka harus diselesaikan secara bersama-sama dalam satu kelompoknya. Berikut adalah gambar penggunaan bahan ajar pada saat pembelajaran di kelas.



Gambar 4.1 Aktivitas Siswa Menggunakan Bahan Ajar



Gambar 4.2 Aktivitas Siswa Menggunakan Bahan Ajar

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa di kelas eksperimen yang menggunakan bahan ajar berbasis STEAM bermuatan *life skill* dapat memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa membuat siswa menjadi lebih aktif, semangat, dan tertarik dalam menyelesaikan setiap proyek yang diberikan. Bahan ajar ini sangat berpengaruh terhadap *life skill* siswa, karena melalui STEAM corner yang terdapat pada bahan ajar tersebut memberikan pengalaman kepada siswa terhadap kecakapan hidup yang dimiliki siswa diantaranya yaitu kecakapan personal, kecakapan sosial, kecakapan akademik, dan kecakapan vokasi.

Pengujian dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri Rejosari 1. Pada tahap awal sebelum peneliti memberikan perlakuan kedua kelas yaitu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti memberikan angket *life skill* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar terhadap *life skill* siswa dengan uji paired sample t-test dan Uji Mann Whitney menggunakan SPSS 21.

Berdasarkan hasil perhitungan uji deskriptif data pada kelas eksperimen, hasil *life skill* tertinggi sebesar 136 dan terendah sebesar 118. Sedangkan pada hasil perhitungan uji deskriptif kelas kontrol hasil *life skill* siswa tertinggi sebesar 121 dan terendah sebesar 98. Dari hasil kedua data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, dimana hasil *life skill* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil Paired sample t-test pada hasil *life skill* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol di dapatkan nilai sig.(2-tailed) sebesar ,000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya ada perbedaan sebelum dan sesudah diberikan

perlakuan terhadap *life skill* siswa. Dari hasil tersebut kelas eksperimen dalam proses pembelajaran diberikan perlakuan menggunakan bahan ajar berbasis STEAM bermuatan *life skill*, di dalam bahan ajar tersebut terdapat STEAM Corner yang harus diselesaikan oleh setiap siswa sehingga dalam aktivitas belajar di kelas dapat memberikan dampak baik berupa pengalaman langsung kepada siswa untuk dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan metode ceramah. Dalam proses pembelajaran guru hanya memberikan materi menggunakan buku pelajaran yang digunakan siswa sehari-hari.

Berdasarkan uji mann whitney di dapatkan hasil nilai *life skill* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol nilai asymp sig, (2-tailed) sebesar ,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata dari hasil nilai *life skill* siswa kelas eksperimen berbasis STEAM dengan kelas kontrol. Sehingga karena adanya perbedaan yang signifikan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh keefektifan penggunaan bahan ajar berbasis STEAM terhadap *life skill* siswa.

Bahan ajar berbasis STEAM berorientasi *life skill* ini relevan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rian Anjarwati (2022) didapatkan bahwa bahan ajar berbasis STEAM bermuatan *life skill* dapat membekalkan potensi *life skill* siswa namun belum maksimal. Selain itu, relevan dengan penelitian lain yang dilakukan Faisal Fazri Akmal (2022) menyatakan bahwa bahan ajar inovatif berbasis STEAM efektif digunakan sebagai sumber belajar pada materi segiempat dan segitiga namun perlu adanya penelitian lebih lanjut.

Dari paparan data di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skill* Siswa Kelas IV SD Negeri Rejosari 1 dapat dikatakan efektif dan layak untuk dijadikan alternatif sumber belajar dalam proses pembelajaran karena disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Di dalam bahan ajar tersebut terdapat kecakapan hidup yang dapat meningkatkan potensi *life skill* siswa di antaranya kecakapan personal, kecakapan sosial, kecakapan akademik, dan kecakapan vokasi.

Bahan ajar berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skill* siswa ini berisikan sekumpulan materi dan proyek-proyek yang harus diselesaikan secara berkelompok sehingga memberikan pengalaman siswa secara langsung dalam mendapatkan ilmu pengetahuan baru, kolaborasi sesama teman, inovatif, kreatif, serta berpikir kritis dalam menyelesaikan setiap proyek yang diberikan.

Sehingga, penggunaan bahan ajar berbasis STEAM dapat meningkatkan *life skill* siswa berpengaruh terhadap keefektifan dalam memahami materi tema 4 “peduli terhadap makhluk hidup” subtema 3 “ayo, cinta lingkungan” yang dapat di aplikasikan siswa di kehidupan sehari-hari.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN KETERBATASAN PENELITIAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis STEAM (*science, technology, engineering, arts, and mathematic*) untuk meningkatkan *life skill* siswa dikatakan efektif dan layak digunakan sebagai alternatif sumber belajar. Bahan ajar berbasis STEAM dapat meningkatkan keefektifan terhadap *life skill* siswa kelas IV SD Negeri Rejosari 1.

Penggunaan bahan ajar berbasis STEAM dapat meningkatkan *life skill* siswa karena membuat siswa menjadi lebih aktif, kolaborasi secara berkelompok, berpikir secara kritis, inovatif, kreatif, mandiri, memunculkan ide untuk bertanya kepada guru, saling memberikan pendapat antar kelompok sehingga membuat suasana pembelajaran di dalam kelas terasa menyenangkan, tidak membosankan, adanya semangat dalam belajar serta ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sangat tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan sebagai berikut :

1. Bagi Guru

- a) Guru menggunakan alternatif pembelajaran disesuaikan dengan materi yang hendak disampaikan agar kemampuan dan kompetensi siswa tercapai dengan baik.

b) Guru hendaknya berinovasi dalam membuat bahan ajar dan media pembelajaran yang dapat mendukung aktivitas belajar siswa di dalam kelas.

2. Bagi Siswa

a) Siswa hendaknya memiliki semangat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas

b) Siswa harus ikut terlibat dalam keaktifan di dalam proses pembelajaran sehingga dapat mendukung *life skill* yang dimiliki oleh siswa.

3. Bagi Peneliti

a) Peneliti sebaiknya terlebih dahulu menganalisis kembali untuk disesuaikan penerapannya dalam hal alokasi waktu, fasilitas pendukung termasuk media pembelajaran dan karakteristik serta kebutuhan siswa di sekolah tersebut.

C. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian yang telah dilaksanakan di satu sekolah yaitu SD Negeri Rejosari 1 pada kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C sebagai kelas kontrol. Penelitian ini hanya dibatasi pada kelas IV SD Negeri Rejosari 1 apabila penelitian diadakan di tempat lain maka hasil yang di dapatkan dari penelitian akan berbeda dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri Rejosari 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarwati, R. (2022). Pengaruh Bahan Ajar Berbasis STEAM (science,technology,engineering,art,and,mathematic) Untuk Membekalkan Life Skill Siswa Sekolah Dasar.
- Dianti Yunia Sari, A. R. (2019). Meningkatkan Pemahaman Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Dengan Pendekatan STEAM Melalui Program Home Visit. *Vol.5 no.2*, 93-105.
- Estriyanto, Y. (2020). Menanamkan Konsep Pembelajaran Berbasis STEAM (science,technology,engineering,art,and,mathematic) Pada Guru-Guru Sekolah Dasar di Pacitan. 68-74.
- Faisal Fazri Akmal, M. A. (2022). Kelayakan Bahan Ajar Inovatif Berbasis STEAM pada Materi Segiempat dan Segitiga. *Vol.5* (pp. 512-519). Semarang : Jurusan Matematika Universitas Negeri Semarang .
- Fatimah, S. R. (2021). Implementasi Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun. 9-21.
- Fenny Roshayanti, A. W. (2022). Analysis of Understanding and Readiness of Elementary School Teachers on the Implementation of the STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) Approach. *Volume 2022*, 125-135.
- I Made Putra Wirawan, I. G. (2022). Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD. *Volume 6, Number 1, Tahun 2022, pp. 152-161*, 1-10.
- Iim Halimatul Mu'minah, Y. s. (2020). Implementasi STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) Dalam Pembelajaran Abad 21. *Volume 5, Nomor 1,*, 65-73.
- Irmayani Limbong, M. M. (n.d.). Perencanaan Pembelajaran PAUD Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics). 1-10.
- Kurniati Fadhilah, F. R. (2021). Profile of Thematic Learning Viewed from STEAM in the 2013 Curriculum for Grade IV Elementary School. *Volume 5, Number 2*, 334-341.
- Lindawati. (2016). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Kecakapan Hidup (Life Skill) Untuk Siswa Kelas V SD Tahun 2016. *Volume 18, Nomor 1,*, 68-77.
- Miranda, M. H. (2021). Pendidikan Kecakapan Hidup Pada Sekolah Dasar Berbasis Kewirausahaan . *Vol. 12, No. 2*, 231-238.

- Najamuddin, R. F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. *Volume 6 Nomor 1*, 954-964.
- Najamuddin, R. F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. *Vol 6 No 1 Tahun 2022*, 954-964.
- Indah Arsy, S. (2021). Pengaruh Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) Terhadap Kreativitas Peserta Didik. *ISSN: 2406-8233; EISSN: 2406-8241 Volume 8 No. 1 Pebruari 2021*, 1-3.
- Nurdyansyah, N. M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.
- Nurhelfi Risman Dani, F. F. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Life Skill dengan Menggunakan Model Project Based Learning di Sekolah Dasar. *olume 5 Nomor 5 Tahun 2021*, 3431 -3444.
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika. *Vol. 1 No. 2 April 2019 hal. 41-50*, 41-50.
- Prastowo, A. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Tematik. Yogyakarta: Viva Press.
- Prof.Dr.A.Y Soengeng Ysh., M. (2016). Filsafat Pendidikan . Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama .
- Prof.Dr.Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan . Bandung : Alfabeta, cv.
- Sadjati, I. (2017). Hakikat Bahan Ajar . Vol.3 Issue 1.
- Sutardi, A. (2022). Pendidikan Berbasis Kecakapan Hidup di SD. Kabupaten Manggarai NTT: Jurnal Post.
- Tritiyatma Hadinugrahaningsih, M. R. (2017). Keterampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) Project Dalam Pembelajaran Kimia Jakarta: LPPM Universitas Negeri Jakarta.
- Widiasworo, E. (2017). Inovasi Pembelajaran . Yogyakarta : Ar-Ruzz Media .
- Zubaidah, S. (2017). STEAM (Science, Technology, Arts, and Mathematics) Pembelajaran Untuk Memberdayakan Keterampilan Abad Ke-21. 1-16.
- Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills Untuk Menghadapi Era. *Seminar "2nd Science Education National Conference* (pp. 1-18). Madura : Universitas Trunojoyo .

LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN REJOSARI 1
Kelas / Semester	: IV / 1 (satu)
Tema	: 3.Peduli Terhadap Makhluk Hidup
Subtema	: 3.Ayo, Cinta Lingkungan
Pembelajaran	: 1. (Bahasa Indonesia, IPS, IPA)
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

Muatan Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	3.3.1 Menggali informasi melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan

4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.	4.3.1 Menyajikan laporan tertulis hasil wawancara menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif
---	--

Muatan IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota / kabupaten sampai tingkat provinsi	3.1.1 Menjelaskan pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi	4.1.1 Menyajikan informasi tentang pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam

Muatan IPA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	3.8.1 Menjelaskan penting penghijauan sebagai salah satu upaya pelestarian sumber daya alam
4.8 Melestarikan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya	4.8.1 Melakukan kegiatan menanam tanaman sebagai upaya pelestarian sumber daya alam dan lingkungan

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui tayangan video youtube wawancara dengan seorang petani, siswa dapat menyebutkan kalimat pertanyaan wawancara dengan tepat.
2. Setelah memahami kalimat pertanyaan wawancara, siswa dapat membuat rancangan daftar pertanyaan wawancara dengan kosakata baku secara tepat.
3. Dengan mengamati lingkungan sekolah, siswa dapat mengelompokkan jenis-jenis sumber daya alam hayati bagi kesejahteraan masyarakat dengan tepat.

4. Setelah mengetahui jenis-jenis sumber daya alam hayati, siswa dapat membuat rancangan taman mini secara tepat.
5. Setelah mengamati lingkungan sekolah, siswa dapat memahami pentingnya pelestarian sumber daya alam dengan percaya diri.

D. INDIKATOR *LIFE SKILLS*

Dimensi	Indikator	PB 1
Kecakapan Personal	<ul style="list-style-type: none"> - Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial (KP 1) - Kemampuan untuk melihat potensi diri (KP 2) - Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya (KP 3) 	 ✓ ✓
Kecakapan Sosial	<ul style="list-style-type: none"> - Kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan (KS 1) - Kecakapan mengelola konflik dan mengendalikan emosi (KS 2) - Kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi (KS 3) 	 ✓ ✓
Kecakapan Akademik	<ul style="list-style-type: none"> - Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu (KA 1) - Merumuskan hipotesis terhadap suatu rangkaian kejadian (KA 2) 	 ✓ ✓

	- Merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keingintahuan (KA 3)	
Kecakapan Vokasi	- Kecakapan dalam bidang tertentu (KV 1) - Kecakapan menciptakan membuat produk (KV 2) - Kecakapan berwirausaha (KV 3)	✓

TABULASI LIFESKILL

PB	KP (Kecakapan Personal)			KS (Kecakapan Sosial)			KA (Kecakapan Akademik)			KV (Kecakapan Vokasi)		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	✓		✓	✓		✓	✓		✓	✓		
	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	✓			✓		✓	✓	✓			✓	
Jumlah	4			7			7			4		

IMPLEMENTASI PROFIL PELAJAR PANCASILA

Profil Pelajar Pancasila	Elemen	PB 1
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	1. Akhlak beragama 2. Akhlak pribadi 3. Akhlak kepada manusia 4. Akhlak kepada alam 5. Akhlak bernegara	
Berkebinekaan Global	1. Mengenal dan menghargai budaya	

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Kemampuan komunikasi intercultural dalam berinteraksi dengan sesama 3. Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan. 	
Gotong Royong	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kolaborasi 2. Kepeduliaan 3. Berbagi 	
Mandiri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi. 2. Regulasi diri. 	
Bernalar Kritis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan. 2. Menganalisis dan mengevaluasi penalaran. 3. Merefleksi pemikiran dan proses berpikir. 4. Mengambil keputusan. 	
Kreatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan gagasan yang orisinal. 2. Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal. 	

E. MATERI PEMBELAJARAN

Bahasa Indonesia : Teks Wawancara

IPS : Pemanfaatan Sumber Daya Alam

IPA : Pelestarian Sumber Daya Alam

F. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : STEAM (science, technology, engineering, art, mathematic)

Model : PJBL (project based learning)

Metode : Ceramah, berdiskusi, tanya jawab, penugasan proyek


G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
A. Kegiatan Pendahuluan		
Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> Kelas dimulai dengan membuka salam, mengkondisikan kelas siap belajar. Berdoa, menanyakan kabar dan melakukan presensi. <i>(Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial) (KP 1)</i> Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin. <i>(Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya) (KP 3)</i> Guru memberikan penguatan bernyanyi lagu ibu kita kartini dan menanamkan pentingnya semangat nasionalisme. <i>(Kecakapan dalam bidang tertentu) (KV 1)</i> 	5 Menit
Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> Guru mengajukan pertanyaan pendahuluan. Apa saja kegiatan yang dapat dilakukan masyarakat untuk menjaga pelestarian lingkungan sekitar tempat tinggalmu? Jawaban yang diharapkan : <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> - Kerja bakti - Gotong royong - Merawat taman </div> 	3 Menit
Motivasi	Siapa disini yang bercita-cita ingin menjadi youtuber / tiktok / konten kreator. Untuk dapat mewujudkan cita-cita tersebut, kita harus membuat konten	3 Menit

	<p>yang menarik. Bagaimana cara membuat konten yang menarik. Pada pembelajaran kali ini kita akan membuat proyek video pelestarian lingkungan di sekitar tempat tinggalmu. Sebelumnya kita akan melihat video tentang wawancara dengan seorang petani. (<i>Kecakapan mengelola konflik dan mengendalikan emosi</i>) (KS 2)</p>	
<p>Acuan Pembelajaran</p>	<p>1. Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari hari ini yaitu tentang “Tema 3 Peduli Makhluk Hidup, Subtema 3 Ayo Cinta Lingkungan, Pembelajaran 1”</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px;"> <p>Kompetensi Dasar Muatan Bahasa Indonesia 3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan 4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.</p> <p>Kompetensi Dasar Muatan IPA 3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. 4.8 Melestarikan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya</p> <p>Kompetensi Dasar Muatan IPS 3.3 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota /</p> </div>	<p>4 Menit</p>

	<p>kabupaten sampai tingkat provinsi</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi</p> <p>2. Peserta didik mendapat informasi dari guru mengenai tujuan, manfaat, dan metode pembelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none">1. Melalui tayangan video youtube wawancara dengan seorang petani, siswa dapat menyebutkan kalimat pertanyaan wawancara dengan tepat.2. Setelah memahami kalimat pertanyaan wawancara, siswa dapat membuat rancangan daftar pertanyaan wawancara dengan kosakata baku secara tepat.3. Dengan mengamati lingkungan sekolah, siswa dapat mengelompokkan jenis-jenis sumber daya alam hayati bagi kesejahteraan masyarakat dengan tepat.4. Setelah mengetahui jenis-jenis sumber daya alam hayati, siswa dapat membuat rancangan taman mini secara tepat.5. Setelah mengamati lingkungan sekolah, siswa dapat memahami pentingnya pelestarian sumber daya alam dengan percaya diri.	
--	--	--

	<p>3. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan hari ini.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Langkah-langkah Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diberikan proyek 1 membuat video pelestarian lingkungan di sekitar tempat tinggal dan penugasan membuat laporan hasil wawancara. 2. Siswa mengumpulkan video pelestarian lingkungan di pembelajaran ke-3 dan penugasan laporan hasil wawancara dikumpulkan di pembelajaran ke-4. 3. Siswa diberikan proyek 2 membuat taman mini yang dilaksanakan di pembelajaran ke-3. </div> <p>4. Guru mengorganisir siswa terkait kelompok, bahan ajar, lkpd, dan media yang digunakan.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Guru memastikan siswa sudah berada dalam kelompoknya dan guru memastikan kelengkapan bahan ajar, LKPD, serta media yang digunakan.</p> </div>	
B. Kegiatan Inti		
PROYEK I	VIDEO PELESTARIAN LINGKUNGAN	
FASE 1 Orientasi Peserta Didik pada Masalah	1. Siswa disajikan tayangan video wawancara dengan seorang petani. <i>(Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu) (KA 1)</i>	15 Menit

	 <p>2. Siswa mengidentifikasi isi tayangan video wawancara dengan seorang petani. (<i>Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu</i>) (KA 1)</p> <p>3. Siswa diberi masalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tindakan apa saja yang dapat dilakukan oleh masyarakat di sekitar tempat tinggalmu dalam melestarikan lingkungan <p>4. Siswa diberikan proyek membuat video pelestarian lingkungan di sekitar tempat tinggal serta penugasan laporan hasil wawancara.</p>	
<p>FASE 2</p> <p>Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar</p>	<p>1. Siswa dibagikan LKPD 1.1 tentang membuat daftar pertanyaan wawancara.</p> <p>2. Siswa berdiskusi membuat daftar pertanyaan wawancara dengan memperhatikan unsur-unsur 5W+1H (apa,siapa,dimana,kapan, mengapa, bagaimana). (<i>Kecakapan</i></p>	<p>30 Menit</p>

	<p><i>berkomunikasi secara lisan dan tulisan) (KS 1)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> apa topik wawancara yang akan dibahas? Siapa narasumber yang ingin diwawancarai? Kapan wawancara akan dilaksanakan? Mengapa masyarakat sekitar harus menjaga lingkungan tempat tinggal masing-masing? Bagaimana cara masyarakat dalam menjaga lingkungan di sekitar tempat tinggal? <p>3. Siswa mengerjakan LKPD 1.1 dan bahan ajar halaman 4 membuat daftar pertanyaan wawancara.</p>	
<p>FASE 3 Membimbing Penyelidikan Secara Individu atau Kelompok</p>	<p>1. Siswa membuat rancangan video pelestarian lingkungan di sekitar tempat tinggal bersama dengan kelompok. (<i>Merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keingintahuan (KA 3), Kecakapan menciptakan membuat produk (KV 2), dan kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi (KS 3) (STEAM berorientasi life skills)</i>)</p>	<p>45 Menit</p>



S = Macam-macam jenis pelestarian lingkungan di sekitar.
T= Menggunakan media berupa handphone
E= Merancang daftar pertanyaan dan mendesain alur video
A = Kreativitas siswa dalam membuat video
M = Menentukan durasi dalam membuat video

2. Siswa berdiskusi membahas job desk dalam mengerjakan proyek video pelestarian lingkungan di sekitar tempat tinggal dan penugasan laporan hasil wawancara.
3. Siswa bersama kelompok melakukan presentasi rancangan video pelestarian lingkungan di sekitar tempat tinggal.
4. Siswa diberi pemahaman terkait cara membuat dan mengedit video pelestarian lingkungan di sekitar tempat tinggal.
5. Siswa diberi informasi mengenai pengumpulan video pelestarian lingkungan di sekitar tempat tinggal dikumpulkan di pembelajaran ke 3 serta laporan hasil wawancara dikumpulkan di pembelajaran ke 4.

PROYEK II	MEMBUAT TAMAN MINI	
<p>FASE 1</p> <p>Orientasi Peserta Didik pada Masalah</p>	<p>1. Siswa disajikan tayangan video pemanfaatan sumber daya alam. <i>(Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu) (KA 1)</i></p> <p>2. Siswa melakukan tanya jawab isi video berdasarkan tayangan video pemanfaatan sumber daya alam. <i>(Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu) (KA 1)</i></p> <p>3. Siswa diberi masalah : - Apakah warga sekolah SDN Rejosari 1 sudah memanfaatkan sumber daya alam dengan baik?</p> <p>4. Siswa diberikan proyek secara berkelompok membuat taman mini.</p>	15 Menit
<p>FASE 2</p> <p>Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar</p>	<p>1. Siswa dibagikan LKPD 1.2 terkait proyek membuat taman mini.</p> <p>2. Siswa berdiskusi menjawab pertanyaan LKPD 1.2 mengapa dan bagaimana mengenai masalah yang disajikan. <i>(Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial (KP 1), Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu (KA 1), dan</i></p>	30 Menit

	<p><i>Kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan (KS 1)</i></p> <p>a. Mengapa melestarikan lingkungan di sekolah itu sangat penting bagi kita?</p> <p>b. Bagaimana cara kita untuk melestarikan sumber daya alam di lingkungan sekolah kita secara baik?</p> <p>3. Siswa mengerjakan LKPD 1.2 terkait proyek taman mini.</p>	
<p>FASE 3</p> <p>Membimbing Penyelidikan Secara Individu atau Kelompok</p>	<p>1. Siswa diminta untuk membuat rancangan taman mini upaya pelestarian sumber daya alam bersama dengan kelompok. (<i>Merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keingintahuan (KA 3), Kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi (KS 3), dan Kecakapan menciptakan membuat produk (KV 2) (STEAM berorientasi life skills)</i>)</p> <div data-bbox="619 1518 1098 1960" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center; background-color: #e0ffe0; border-radius: 10px; display: inline-block; padding: 2px 10px;">PROYEK 2</p> <p>Setelah kalian mengamati lingkungan sekolah, menurutmu lingkungan sekolah yang bersih dan cantik itu bagaimana.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buatlah rancangan konsep taman mini bersama dengan kelompokmu serta tuliskan alat dan bahan yang kamu butuhkan. 2. Presentasikan hasil rancangan taman mini tinggal di depan kelas. </div>	<p>45 Menit</p>

	<p style="text-align: center;">↓</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>S = Berbagai jenis tanaman hidup T= Mengaplikasikan alat dan bahan menanam E= Mendesain taman mini A = Kreativitas siswa dalam menghias taman M = Penempatan tanaman sesuai ukuran tinggi rendah tanaman.</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa berdiskusi menentukan jenis tanaman yang diinginkan. 3. Siswa bersama kelompok melakukan presentasi rancangan taman mini. 4. Siswa diberi pemahaman terkait cara membuat taman mini. 5. Siswa diberi informasi tentang pelaksanaan membuat taman mini dilaksanakan di pembelajaran ke 3. 	
C. Kegiatan Penutup		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan refleksi terhadap proses kegiatan pembelajaran dengan arahan guru. (<i>Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu</i>) (KA 1) 2. Peserta didik mengajukan pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran hari ini. (<i>Merumuskan hipotesis terhadap suatu rangkaian kejadian</i>) (KA 2) 	5 Menit

	<p>3. Peserta didik mendapatkan informasi untuk pertemuan berikutnya (<i>Membuat video pelestarian lingkungan di sekitar membuat taman mini dan penugasan membuat laporan hasil wawancara</i>)</p> <p>4. Peserta didik diingatkan untuk tetap mematuhi protokol kesehatan.</p> <p>5. Peserta didik dipersilahkan untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang telah diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa kepada kita. (<i>Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial</i>) (<i>KP 1</i>)</p>	
--	---	--

H. Assesment (Penilaian)

No	Aspek	Instrumen Penilaian	Bentuk
1.	Sikap	Observasi (terlampir)	Lembar observasi
2.	Pengetahuan	Tes terlampir	Uraian
3.	Keterampilan	Non tes terlampir	Proyek

Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Rejosari 1
Kelas/ semester	: IV/ 1 (satu)
Tema	: 3. Peduli Terhadap makhluk Hidup
Sub Tema	: 3. Ayo, Cinta Lingkungan
Pembelajaran	: 2 (PPKn, Matematika,SBdP)
Alokasi Waktu	: 1 hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianut nya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga,teman,guru, dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan aktual dengan cara mengamati [Mendengar,Melihat,Membaca] dengan menanya berdasar rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatan nya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah,disekolah dan tempat bermain
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

Muatan PPKn

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	3.2.1 Menunjukkan hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari 3.2.2 Mematuhi hak dan kewajiban

	sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari
4.2 menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	4.2.1 Menganalisis hak dan kewajiban dari masalah menjaga lingkungan yang diberikan 4.2.2 Memberikan contoh tindakan yang bisa dilakukan untuk melaksanakan hak dan kewajiban dalam kaitannya menjaga lingkungan

Muatan SBdP

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.4 memahami karya seni rupa teknik tempel	3.4.1 Menjelaskan teknik membuat montase
4.4 membuat karya kolase,montase,aplikasi, dan mozaik	4.4.1 Membuat montase dari bahan bekas

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah diberikan masalah, siswa mampu menganalisis hak dan kewajiban masyarakat terhadap lingkungan dengan terperinci.
2. Setelah berdiskusi, siswa memberikan 4 contoh tindakan yang biasa dilakukan untuk menjaga lingkungannya (melaksanakan hak dan kewajiban) dengan benar.
3. Setelah mengamati montase, siswa mampu menjelaskan teknik membuat montase dengan benar.
4. Setelah berdiskusi, siswa mampu membuat montase dari bahan bekas dengan kreatif..

D. Indikator *Life Skills*

Dimensi	Indikator	PB 2
- Kecakapan Personal	- Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial (KP 1) - Kemampuan untuk melihat potensi diri (KP 2)	√

	- Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya (KP 3)	√
- Kecakapan Sosial	- Kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan (KS 1) - Kecakapan mengelola konflik dan mengendalikan emosi (KS 2) - Kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi (KS 3)	√ √
- Kecakapan Akademik	- Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu (KA 1) - Merumuskan hipotesis terhadap suatu rangkaian kejadian (KA 2) - Merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keingintahuan (KA 3)	√ √
- Kecakapan Vokasi	- Kecakapan dalam bidang tertentu (KV 1) - Kecakapan menciptakan membuat produk (KV 2) - Kecakapan berwirausaha (KV 3)	√ √

PROFIL PELAJAR PANCASILA

Profil Pelajar Pancasila	Elemen
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	6. Akhlak beragama 7. Akhlak pribadi 8. Akhlak kepada manusia 9. Akhlak kepada alam 10. Akhlak bernegara
Berkebinekaan Global	4. Mengenal dan menghargai budaya 5. Kemampuan komunikasi intercultural dalam berinteraksi dengan sesama 6. Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman

	kebhinekaan.
Gotong Royong	4. Kolaborasi 5. Kepeduliaan 6. Berbagi
Mandiri	3. Kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi. 4. Regulasi diri.
Bernalar Kritis	5. Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan. 6. Menganalisis dan mengevaluasi penalaran. 7. Merefleksi pemikiran dan proses berpikir. 8. Mengambil keputusan.
Kreatif	3. Menghasilkan gagasan yang orisinal. 4. Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.

E. Materi Pembelajaran

- PPKn : Cara Menjaga Lingkungan
- SBdP : Montase karya siswa dinilai dengan rubrik

F. Pendekatan,, Model, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : STEAM (*science, technology, engineering, art, mathematic*)


Model : *Problem Based Learning* (PBL)



Metode : Tanya jawab, ceramah, diskusi, penugasan proyek.

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
A. Kegiatan Pendahuluan		
Orientasi	1.Kelas dimulai dengan membuka salam, mengkondisikan kelas siap belajar. (<i>KS 1 kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan</i>) 2.Berdoa, menanyakan kabar dan melakukan presensi. (<i>KP 1 kesadaran diri terhadap hamba allah ,mahluk sosial</i>)	10 menit

	<p>3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin. (KP 3 kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkan)</p> <p>4. Guru memberikan penguatan bernyanyi lagu Garuda Pancasila dan menanamkan pentingnya semangat nasionalisme. (KV 1 kecakapan dalam bidang tertentu)</p> <p>5. guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 4 siswa (KS 1 kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan)</p> <p>6. siswa bergabung dengan kelompok yang sudah ditentukan tanpa membedakan satu dengan yang lain (KS 3 Kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi)</p>	
Apersepsi	<p>Pada pembelajaran sebelumnya kita telah mempelajari tentang wawancara pelestarian lingkungan dan pentingnya penghijauan. Pada suatu daerah terjadi bencana banjir yang mengakibatkan kerusakan lingkungan, apakah penyebab terjadinya banjir? Jika kalian melihat sampah apa yang kalian lakukan? Membuang sampah pada tempatnya merupakan hak atau kewajiban? Jawaban:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. membuang sampah sembarangan 2. mengambil lalu membuangnya ke tempat sampah 3. kewajiban (KP 3 kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkan) 	10 menit
Motivasi	<p>Selain membuang sampah pada tempatnya, kegiatan apalagi yang bisa kita lakukan?</p> <p>Guru memotivasi peserta didik dengan menayangkan video lagu "MENJAGA KEBERSIHAN"</p>	10 menit
Acuan	<p>1. Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari hari ini yaitu tentang "Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema 3 Ayo Cinta Lingkungan"</p> <p>KD PPKn:</p> <p>3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.2 menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai masyarakat dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>KD SBdP:</p> <p>3.4 memahami karya seni rupa teknik tempel</p> <p>4.4 membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik</p> <p>Tujuan pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah diberikan masalah, siswa mampu menganalisis hak dan kewajiban masyarakat terhadap lingkungan 	10 menit

	<p>dengan terperinci.</p> <ol style="list-style-type: none"> Setelah berdiskusi, siswa memberikan 4 contoh tindakan yang biasa dilakukan untuk menjaga lingkungannya (melaksanakan hak dan kewajiban) dengan benar. Setelah mengamati montase, siswa mampu menjelaskan teknik membuat montase dengan benar Setelah berdiskusi, siswa mampu membuat montase dari bahan bekas dengan kreatif. <p>Langkah-langkah:</p> <ol style="list-style-type: none"> guru mempersilahkan siswa untuk memulai perancangan mading sesuai kelompok yang sudah ditentukan siswa dapat merancang desain montase pada LKPD... 	
B. Kegiatan Inti		
<p>FASE 1 Orientasi Peserta Didik pada masalah</p>	<p>PENUGASAN MADING:</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa disajikan tayangan video pelestarian lingkungan (KS 3 kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi)  <p>https://youtu.be/GbBwRtdNs1I</p> <ol style="list-style-type: none"> apa yang akan terjadi jika warga tidak melakukan hak dan kewajiban secara benar? Siswa berdiskusi mengenai rancangan mading pelestarian lingkungan (KA 3 merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan gagasan) <p>PROYEK MONTASE :</p> <ol style="list-style-type: none"> siswa diberi contoh karya seni montase “cinta Lingkungan” (KS 3) Siswa berdiskusi mengenai rancangan montase cinta lingkungan (KA 3 merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan gagasan) 	40 menit
<p>FASE 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</p>	<p>PENUGASAN MADING:</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa mengamati contoh mading pelestarian lingkungan (KP 3 dan KA 1 kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkan dan kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungan pada suatu fenomena tertentu) 	40 menit

	 <ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa menyimak arahan guru dengan teliti (<i>KS 3 kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi</i>) 3. Siswa dapat merancang mading dengan dibantu LKPD <p>PROYEK MONTASE:</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan tata cara membuat karya seni montase melalui PPT 2. Siswa diberi tugas untuk merancang montase 3. Siswa Menyimak arahan guru dengan teliti (<i>KS 3 kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi</i>) 													
<p>FASE 3 Membimbing penyelidikan secara individu atau kelompok.</p>	<p>PENUGASAN MADING:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati contoh mading pelestarian lingkungan. (<i>KP 3 dan KA 1 kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkan, kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungan pada suatu fenomena tertentu</i>) 2. Siswa bersama kelompok berdiskusi membuat rancangan mading pelestarian lingkungan (<i>KA 1,KS1 kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungan, kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan</i>) <table border="1" data-bbox="539 1525 1224 1749"> <thead> <tr> <th>Nama anggota kelompok</th> <th>Slogan tentang hak dan kewajiban</th> <th>Arti slogan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa mempresentasikan rancangan mading di depan kelas (<i>KS 1 kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan</i>) 4. Ketika kelompok yang lain melakukan presentasi siswa dapat bertanya dikelompok tersebut (<i>KS 1 kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan</i>) 	Nama anggota kelompok	Slogan tentang hak dan kewajiban	Arti slogan										80 menit
Nama anggota kelompok	Slogan tentang hak dan kewajiban	Arti slogan												

	<p>PROYEK MONTASE: 1. Setiap siswa membuat rancangan montase “cinta lingkungan” dibantu LKPD.....(<i>KV 3 kecakapan menciptakan membuat produk</i>)</p> <p>NAMA:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>RANCANGAN CERITA SINGKAT DAN GAMBAR.</p> </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">S</th> <th style="width: 20%;">T</th> <th style="width: 20%;">E</th> <th style="width: 20%;">A</th> <th style="width: 20%;">M</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>mengaitkan pelestarian lingkungan</td> <td>Siswa menggantung bahan</td> <td>Siswa menempel gambar sesuai yang diinginkan</td> <td>Kreatifitas siswa</td> <td>Siswa dapat menempel sesuai dengan jarak gambar</td> </tr> </tbody> </table>	S	T	E	A	M	mengaitkan pelestarian lingkungan	Siswa menggantung bahan	Siswa menempel gambar sesuai yang diinginkan	Kreatifitas siswa	Siswa dapat menempel sesuai dengan jarak gambar	
S	T	E	A	M								
mengaitkan pelestarian lingkungan	Siswa menggantung bahan	Siswa menempel gambar sesuai yang diinginkan	Kreatifitas siswa	Siswa dapat menempel sesuai dengan jarak gambar								
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> 1. siswa melakukan refleksi terhadap proses kegiatan pembelajaran hari ini sesuai arahan guru. (<i>KA 1 kecakapan melalui identifikasi variabel dan menjelaskan hubungan pada suatu fenomena tertentu</i>) 2. Guru menjelaskan dan mengingatkan untuk membawa kembali alat dan bahan di pembelajaran ke 4 (<i>KS 1 kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan</i>) 3. siswa diingatkan untuk tetap mematuhi protokol kesehatan. (<i>KS 1 kecakapan komunikasi secara lisan dan tulisan</i>) 4. Peserta didik dipersilahkan untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang telah diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa kepada kita. (<i>KP 1 kesadaran diri terhadap hamba allah dan makhluk sosial</i>) 	10 menit										

PEMETAAN INDIKATOR LIFESKILL

PB	KP			KS			KV			KA		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
2	V		III	VII		VI	II	II		VII	I	II

H. Assesment (Penilaian)

No	Aspek	Instrumen Penilaian	Bentuk
1.	Sikap	Observasi (terlampir)	Lembar observasi
2.	Pengetahuan	Tes terlampir	Uraian
3.	Keterampilan	Non tes terlampir	Proyek

Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Rejosari 1
Kelas/ semester	: IV/ 1 (satu)
Tema	: 3. Peduli Terhadap makhluk Hidup
Sub Tema	: 3. Ayo, Cinta Lingkungan
Pembelajaran	: 3 (Bahasa Indonesia , IPA)
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

- Muatan Bahasa Indonesia

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	3.3.4 Menggali informasi melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan
4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.	4.3.4 Menyajikan laporan tertulis hasil wawancara menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif

- Muatan IPA

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	3.8.6 Menjelaskan penting penghijauan sebagai salah satu upaya pelestarian sumber daya alam
4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya	4.8.6 Melakukan kegiatan menanam tanaman sebagai upaya pelestarian sumber daya alam dan lingkungan

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menggunakan daftar pertanyaan, siswa mampu menggali informasi melalui kegiatan wawancara dengan tepat.
2. Dengan melakukan wawancara, siswa mampu menyajikan laporan tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dengan sistematis.
3. Dengan observasi dan diskusi, siswa mampu menjelaskan penting penghijauan sebagai salah satu upaya pelestarian sumber daya alam dengan lengkap.
4. Dengan kegiatan menanam tanaman, siswa mampu melakukan praktek nyata untuk melestarikan sumber daya alam dan lingkungan mandiri.

D. Indikator *Life Skills*

Dimensi	Indikator	PB 3
- Kecakapan Personal	<ul style="list-style-type: none"> - Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial (KP 1) - Kemampuan untuk melihat potensi diri (KP 2) - Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya (KP 3) 	<p>√</p> <p>√</p>
- Kecakapan Sosial	<ul style="list-style-type: none"> - Kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan (KS 1) - Kecakapan mengelola konflik dan mengendalikan emosi (KS 2) 	√

	- Kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi (KS 3)	√
- Kecakapan Akademik	- Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu (KA 1) - Merumuskan hipotesis terhadap suatu rangkaian kejadian (KA 2) - Merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keingintahuan (KA 3)	√ √ √
- Kecakapan Vokasi	- Kecakapan dalam bidang tertentu (KV 1) - Kecakapan menciptakan membuat produk (KV2) - Kecakapan berwirausaha (KV 3)	√ √

E. Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Elemen
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	1. Akhlak beragama 2. Akhlak pribadi 3. Akhlak kepada manusia 4. Akhlak kepada alam 5. Akhlak bernegara
Berkebinekaan Global	1. Mengenal dan menghargai budaya 2. Kemampuan komunikasi intercultural dalam berinteraksi dengan sesama 3. Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan.
Gotong Royong	1. Kolaborasi 2. Kepeduliaan 3. Berbagi
Mandiri	1. Kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi.

	2. Regulasi diri.
Bernalar Kritis	1. Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan. 2. Menganalisis dan mengevaluasi penalaran. 3. Merefleksi pemikiran dan proses berpikir. 4. Mengambil keputusan.
Kreatif	1. Menghasilkan gagasan yang orisinal. 2. Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.

F. Materi Pembelajaran

- Bahasa Indonesia : Menulis dan Memperbaiki Laporan Hasil Wawancara
- IPA : Cara Mencintai Tumbuhan

G. Pendekatan,, Model, dan Metode Pembelajaran



- Pendekatan : STEAM (*science, technology, engineering, art, mathematic*)
- Model : **Project Based Learning** (PJBL)
- Metode : Tanya jawab, ceramah, diskusi, penugasan proyek.

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
A. Kegiatan Pendahuluan		
Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan membuka salam, mengkondisikan kelas siap belajar. (KP 1) Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial 2. Berdoa, menanyakan kabar dan melakukan presensi. (KP 1) Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin. (KP 3) Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya 4. Guru memberikan penguatan bernyanyi lagu Indonesia Raya dan menanamkan pentingnya semangat nasionalisme. (KV 1) Kecakapan dalam bidang tertentu 	3 menit
Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya tugas di PB 1 dan PB 2 mengenai pembuatan proyek video , menanam , dan karya montase. Kecakapan mengelola konflik dan mengendalikan emosi (KS 2) 2. Guru memberikan pertanyaan pematik : (KP 2) 	2 menit

	<p>Kemampuan untuk melihat potensi diri</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Suatu tempat yang ditumbuhi beragam jenis pohon besar yang dapat menyuplai oksigen ke seluruh dunia. Selain itu, adanya berbagai jenis pohon juga menyebabkan banyak hewan yang hidup di dalamnya , disebut dengan apa anak – anak ? ➤ Apabila tidak ada pohon, atau pohon di hutan ini terbakar atau ditebang secara liar maka, hutan akan kehilangan fungsinya sebagai penghasil oksigen bagi makhluk hidup , Biasanya dengan kejadian tersebut kita melakukan ? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Disebut dengan paru-paru dunia • Dengan cara penghijauan , membuang sampah pada tempatnya , menanam dan menjaga lingkungan </div>	
Motivasi	<p>Nah kalian apakah sudah tau ? Bahwa tanah pun tak mampu lagi menahan air apabila tidak ada pohon, akibatnya akan fatal. Bisa menyebabkan banjir bandang di perumahan penduduk di sekitar hutan tersebut , Mari kita ermati tayangan tentang merawat lingkungan berikut ini !</p> <p>Guru memotivasi peserta didik dengan menayangkan video lagu “<i>Manfaat Menanam Pohon</i>” - (KS 1) Kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan https://youtu.be/BVwTsmfOUV8</p>	5 Menit
Acuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Menginformasikan tema yang akan dipelajari hari ini yaitu tentang ” Tema 3. Peduli Terhadap makhluk Hidup , Sub Tema 3 Ayo, Cinta Lingkungan” (KP 3) Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya 2. Siswa dapat berkomunikasi dengan artikulasi yang jelas dan kosakata yang benar. (KS 1) Kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan 3. Siswa dapat menceritakan kembali isi video. (KA 1) Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu 4. Guru dapat mengetahui kreatifitas siswa dalam pembuatan video. (KP 2) Kemampuan untuk 	3 menit

	<p>melihat potensi diri</p> <p>5. Meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan hidup . (KP 3) Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya</p> <p>6. Siswa dapat mengetahui manfaat tanaman bagi lingkungan. (KV 1) Kecakapan dalam bidang tertentu</p> <p>7. Siswa dapat memahami proses menanam. (KP 3) Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya</p>											
B. Kegiatan Inti												
Lanjutan dari Fase I – III , yang berada di PB 1.												
<p>Fase IV , Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (Proyek 1 dan Proyek 2)</p>	<p>Proyek 1 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anggota kelompok dipersilahkan untuk memaparkan video hasil wawancara. (KA 1) Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu 2. Perwakilan kelompok menjelaskan isi video , setelah menayangkan video hasil wawancara. (KA 2) Merumuskan hipotesis terhadap suatu rangkaian kejadian 3. Anggota kelompok lain dipersilahkan untuk memberi tanggapan / pendapat pada kelompok yang memaparkan hasil video. (KA 3) Merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keingintahuan (<i> Didukung KLPD)</i> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">S</th> <th style="width: 20%;">T</th> <th style="width: 20%;">E</th> <th style="width: 20%;">A</th> <th style="width: 20%;">M</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Macam – macam jenis pelestarian lingkungan</td> <td>Menggunakan media handphone</td> <td>Merancang daftar pertanyaan dan design alur video.</td> <td>Kreativitas siswa dalam pembuatan video</td> <td>Menentukan durasi dalam pembuatan video.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Proyek 2 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anggota kelompok dipersilahkan untuk memilih tanaman yang akan ditanam (KP 3) Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya 	S	T	E	A	M	Macam – macam jenis pelestarian lingkungan	Menggunakan media handphone	Merancang daftar pertanyaan dan design alur video.	Kreativitas siswa dalam pembuatan video	Menentukan durasi dalam pembuatan video.	60 Menit
S	T	E	A	M								
Macam – macam jenis pelestarian lingkungan	Menggunakan media handphone	Merancang daftar pertanyaan dan design alur video.	Kreativitas siswa dalam pembuatan video	Menentukan durasi dalam pembuatan video.								

	 <p>2. Anggota kelompok dipersilahkan melaksanakan pembuatann taman mini pada tempat yang sudah disediakan. (KS 3) Kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi</p> <p>3. Peserta didik menuliskan simpulan. (<i>Didukung KLPD</i>) (KA 1) Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu</p>  <table border="1" data-bbox="619 1003 1262 1408"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>T</th> <th>E</th> <th>A</th> <th>M</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Berbagai jenis – jenis tanaman hidup</td> <td>Aplikasi alat dan bahan menanam</td> <td>Design taman</td> <td>Kreativitas siswa dalam menghias taman</td> <td>Penempatan tanaman sesuai ukuran tinggi rendah tanaman</td> </tr> </tbody> </table>	S	T	E	A	M	Berbagai jenis – jenis tanaman hidup	Aplikasi alat dan bahan menanam	Design taman	Kreativitas siswa dalam menghias taman	Penempatan tanaman sesuai ukuran tinggi rendah tanaman	
S	T	E	A	M								
Berbagai jenis – jenis tanaman hidup	Aplikasi alat dan bahan menanam	Design taman	Kreativitas siswa dalam menghias taman	Penempatan tanaman sesuai ukuran tinggi rendah tanaman								
<p>Fase V Mengevaluasi dan menganalisis Pemecahan masalah</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan refleksi terhadap proses kegiatan pembelajaran dengan arahan guru. (KA 1) Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan apa yang kamu pelajari hari ini? • Apakah di tempat tinggalmu warga sudah menjaga lingkungan? 2. Peserta didik mengajukan pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran hari ini. Komunikasi (KA 2) Merumuskan hipotesis terhadap suatu rangkaian kejadian 3. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, 	5 menit										
C. Penutup												

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan dan memberikan penugasan untuk membuat laporan sederhana yang akan dilaksanakan di PB 4 Siswa melakukan refleksi atas kegiatan yang dilakukan secara kritis. (KP 3) Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya 2. Peserta didik diingatkan untuk tetap mematuhi protokol kesehatan. KA 1 kecakapan melalui identifikasi variabel dan menjelaskan hubungan pada suatu fenomena tertentu 3. Peserta didik dipersilahkan untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang telah diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa kepada kita. (KP 1) Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial 	5 menit
--	--	---------

I. PEMETAAN INDIKATOR LIFESKILL

PB 3	KP			KS			KA			KV		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	III	II	VI	II	I	I	IV	III	I	II	-	-
JML	XI			IV			VIII			II		

J. Assesment (Penilaian)

No	Aspek	Instrumen Penilaian	Bentuk
1.	Sikap	Observasi (terlampir)	Lembar observasi
2.	Pengetahuan	Tes terlampir	Uraian
3.	Keterampilan	Non tes terlampir	Proyek

Mengetahui

Semarang,.....

Kepala Sekolah,

Guru Kelas 4,

Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Pandean Lamper 02
Kelas/ semester : V/ 1 (satu)
Tema : 3. Peduli Terhadap Makhluk Hidup
Sub Tema : 4. Ayo, Cinta Lingkungan
Pembelajaran : 3. (PPKn dan Bahasa Indonesia)
Alokasi Waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

Muatan PPKn

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Menjelaskan dampak dari melalaikan kewajiban menjaga lingkungan dengan terperinci lewat madding

4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.1 Membuat proyek madding. 4.2.1 Menyajikan proyek madding kesadaran masyarakat menjaga lingkungan di tempat tinggalnya dengan runtut.
---	--

Muatan Bahasa Indonesia

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.	3.4.1 Memberikan pendapat terhadap video yang ditulis oleh teman dengan terperinci.
4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.	4.3.1 Menyimpulkan informasi yang terdapat dalam wawancara lingkungan bersama tokoh masyarakat.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati gambar, siswa mampu menjelaskan dampak dari melalaikan kewajiban menjaga lingkungan dengan terperinci.
2. Setelah mengetahui dampak dari melalaikan kewajiban menjaga lingkungan, siswa mampu membuat madding.
3. Setelah melakukan pengamatan, siswa mampu menyajikan laporan kesadaran masyarakat menjaga lingkungan di tempat tinggalnya dengan runtut.
4. Setelah menulis laporan, siswa mampu memberikan pendapat terhadap laporan yang ditulis oleh teman dengan terperinci.
5. Setelah berdiskusi, siswa mampu memperbaiki tulisan pada laporannya menggunakan kalimat efektif dengan sistematis

D. Indikator *Life Skills*

Dimensi	Indikator	PB 3
Kecakapan Personal	• Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial (KP 1)	√
	• Kemampuan untuk melihat potensi diri (KP 2)	
	• Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya (KP 3)	√

Kecakapan Sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan (KS 1) • Kecakapan mengelola konflik dan mengendalikan emosi (KS 2) • Kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi (KP 3) 	√ √
Kecakapan Akademik	<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu (KA 1) • Merumuskan hipotesis terhadap suatu rangkaian kejadian (KA 2) • Merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keingintahuan (KA 3) 	√ √
Kecakapan Vokasi	<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan dalam bidang tertentu (KV 1) • Kecakapan menciptakan membuat produk (KV 2) • Kecakapan berwirausaha (KV 3) 	√ √

TABULASI *LIFESKILL*

PB	KP (Kecakapan Personal)			KS (Kecakapan Sosial)			KA (Kecakapan Akademik)			KV (Kecakapan Vokasi)		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	√		√				√			√		
				√		√	√	√		√	√	
	√			√		√	√	√			√	
Jumlah	3			5			4			4		

Implementasi Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Elemen	PB 4
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME,	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akhlak beragama 2. Akhlak pribadi 3. Akhlak kepada manusia 4. Akhlak kepada alam 5. Akhlak bernegara 	

Berkebinekaan Global	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal dan menghargai budaya 2. Kemampuan komunikasi intercultural dalam berinteraksi dengan sesama 3. Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan. 	
Kebinekaan Global	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal dan menghargai budaya 2. Kemampuan komunikasi intercultural dalam berinteraksi dengan sesama 3. Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan. 	
Gotong- royong	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kolaborasi 2. Kepeduliaan 3. Berbagi 	
Mandiri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi. 2. Regulasi diri. 	
Bernalar kritis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan. 2. Menganalisis dan mengevaluasi penalaran. 3. Merefleksi pemikiran dan proses berpikir. 4. Mengambil keputusan. 	
Kreatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan gagasan yang orisinal. 2. Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal. 	

E. Materi Pembelajaran

PPKn : Kewajiban Menjaga Lingkungan

Bahasa Indonesia : Laporan Wawancara


F. Pendekatan,, Model, dan Metode Pembelajaran


Pendekatan : STEAM (*science, technology, engineering, art, mathematic*)

Model : *Problem Based Learning* (PBL)


Metode : Tanya jawab, ceramah, diskusi, penugasan proyek.

G. Kegiatan Pembelajaran


Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
A. Kegiatan Pendahuluan		
Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan membuka salam, mengkondisikan kelas siap belajar. 2. Berdoa, menanyakan kabar dan melakukan presensi. (<i>KP 1 = Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial</i>) 3. Peserta didik diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin. (<i>KP 3 = Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya</i>) 4. Guru memberikan penguatan bernyanyi lagu satu nusa satu bangsa dan menanamkan pentingnya semangat nasionalisme. (<i>KV 1 = Kecakapan dalam bidang tertentu</i>) 	3 menit
Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 5. Secara mandiri siswa mengamati gambar dampak dari melalaikan kewajiban menjaga lingkungan. (<i>KA 1=Kecakapan melakukan indentifikasi variable dan menjelakan hubungannya dengan suatu fenomena tertentu</i>) <div style="text-align: center;">  </div>	2 menit

	 <p>6. Guru mengajukan pertanyaan pendahuluan. “apa yang akan terjadi apabila anak-anak tidak melaksanakan tanggung jawab dalam menjaga lingkungan? Siswa diberi kesempatan untuk bercerita hal-hal yang sudah mereka lakukan untuk menjaga lingkungannya.</p>	
Motivasi	7. Guru mengaitkan materi yang telah dipelajari sebelumnya tentang kewajiban menjaga lingkungan dengan materi yang akan dipelajari mengenai dampak dari melalaikan kewajiban menjaga lingkungan.	2 menit
Acuan	<p>8. Peserta didik mendapat informasi dari guru mengenai tujuan, manfaat yang akan diperoleh dari materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari yaitu tentang <i>Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup, Subtema 3 Ayo, Cinta Lingkungan, Pembelajaran 4</i>. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>9. Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari hari ini yaitu tentang <i>Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup, Subtema 3 Ayo, Cinta Lingkungan, Pembelajaran 4</i>.</p> <div style="background-color: #e67e22; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Kompetensi Dasar muatan PPKn 3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.</p> </div> <p>Kompetensi Dasar Muatan Bahasa</p>	3 menit

	<p>Indonesia</p> <p>3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.</p> <p>4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.</p> <p>10. Peserta didik mendapat informasi dari guru mengenai tujuan, manfaat, dan metode pembelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah mengamati gambar, siswa mampu menjelaskan dampak dari melalaikan kewajiban menjaga lingkungan dengan terperinci. 2. Setelah mengetahui dampak dari melalaikan kewajiban menjaga lingkungan, siswa mampu membuat madding. 3. Setelah melakukan pengamatan, siswa mampu menyajikan laporan kesadaran masyarakat menjaga lingkungan di tempat tinggalnya dengan runtut. 4. Setelah menulis laporan, siswa mampu memberikan pendapat terhadap laporan yang ditulis oleh teman dengan terperinci. 5. Setelah berdiskusi, siswa mampu memperbaiki tulisan pada laporannya menggunakan kalimat efektif dengan sistematis. <p>11. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan hari ini.</p> <p>(kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran ke-4 ini, peserta didik akan membuat karya madding. Selain itu, siswa akan membuat laporan hasil wawancara yang sudah dilakukan anak-anak pada tugas pembelajaran 1)</p>	
--	---	--

	<p>12. Guru mengorganisir siswa terkait kelompok, bahan ajar, lkpd, dan media yang digunakan.</p> <p>(guru memastikan siswa sudah berada dalam kelompoknya dan guru memastikan kelengkapan bahan ajar, LKPD, alat bahan media yang digunakan.</p>	
B. Kegiatan Inti		
Non-Proyek Madding		
Fase 1 Orientasi Peserta Didik Terhadap Masalah	<p>13. Guru menayangkan video tentang kerusakan lingkungan akibat sampah https://www.youtube.com/watch?v=nNFhY-rKcZA</p>  <p>14. Guru menyampaikan pertanyaan tentang keterkaitan antara dampak melalaikan kewajiban manusia terhadap lingkungan berdasarkan pengamatan video. Berdasarkan tayangan tersebut. “mengapa terjadi lautan sampah yang ada di sungai kelurahan Bahagia Bekasi? Apa yang akan terjadi seandainya lautan sampah tersebut terjadi di lingkungan rumahmu? Bagaimana caramu dalam menanggulangi dampak pencemaran lingkungan tersebut?”</p>	10 menit
Fase 2 Mengorganisa sikan peserta didik	<p>15. Guru membimbing peserta didik berpendapat mengenai solusi dari masalah yang ditemukan.</p> <p>16. Guru menyajikan powerpoint materi tentang “Dampak dari Melalaikan Kewajiban Menjaga Lingkungan”</p>	35 menit
Fase 3	17. Guru menjelaskan proyek madding yang akan	

<p>Membimbing Penyelidikan Kelompok</p>	<p>dilakukan dalam pembelajaran ini.</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; background-color: #d4edda; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>LKPD 4.1 Non-Proyek</p> <p style="text-align: center;">Membuat Madding</p> <p>Setelah kalian mengamati video lingkungan yang kotor dan tercemar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buatlah madding dengan tema melestarikan lingkungan dan dampak dari lalai menjaga keseimbangan lingkungan. 2. Presentasikan hasil karyamu di depan </div> <p>18. Peserta didik berkonsultasi dengan guru jika ada hal-hal yang kurang jelas.</p> <p>19. Guru mengawasi dan memonitoring jalannya kegiatan peserta didik dalam menyelesaikan proyek madding tentang dampak dari melalaikan kewajiban menjaga lingkungan.</p>	
<p>Fase 4 Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya</p>	<p>20. Peserta didik kerjasama kelompok dalam menyusun madding tentang melestarikan lingkungan dan dampak dari melalaikan kewajiban menjaga lingkungan secara cermat dan tanggung jawab. . (<i>KS 3 = Kecakapan berkerjasama dan berpartisipasi</i>) dan (<i>KV 2 = Kecakapan menciptakan membuat produk</i>)</p> <p>21. Guru memberikan bantuan yang diperlukan yang terdapat dalam proyek madding tentang dampak dari melalaikan kewajiban menjaga lingkungan.</p> <p>22. Guru meminta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil karya madding tentang dampak dari melalaikan kewajiban menjaga lingkungan. (<i>KS 1 = Kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan</i>)</p>	10 menit
<p>Fase 5 Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</p>	<p>23. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan tentang pentingnya menjaga keseimbangan dan pelestarian lingkungan dan dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>24. Guru memberikan penguatkan bahwa ketika manusia bersikap tidak bijak kepada lingkungan, maka lingkungan akan rusak. Kerusakan lingkungan akan membawa dampak buruk bagi</p>	5 menit

	<p>kita semua. Guru terus memotivasi siswa untuk meningkatkan kepedulian dan tanggung jawab terhadap lingkungan.</p> <p>25. Peserta didik saling menukarkan informasi yang mereka dapatkan dan saling memberikan komentar positif dan saran perbaikan.</p>	
Non-Pyoyek Laporan Hasil Wawancara		
Fase 1 Orientasi Peserta Didik Terhadap Masalah	<p>1. Siswa menyimak video contoh kegiatan wawancara, siswa membahas mengenai sistematika hasil wawancara yang terdapat di video pembelajaran tersebut https://www.youtube.com/watch?v=xEpM9JBHYBw</p>  <p>2. Siswa dan guru merumuskan masalah “bagaimana cara menulis hasil wawancara dalam video tersebut dalam bentuk tertulis”</p> <p>3. Siswa dan guru berpendapat mengenai bentuk laporan wawancara yang sistematis.</p>	5 menit
Fase 2 Membimbing Penyelidikan Kelompok	<p>4. Guru membimbing peserta didik merumuskan solusi dari masalah yang ditemukan. bagaimana cara menulis hasil wawancara dalam video tersebut.</p>	5 menit
Fase 3 Mengorganisa sikan peserta didik	<p>5. Guru menyajikan slide powerpoint tentang penulisan laporan yang sistematis (Secara klasikal guru kembali membahas ciri-ciri laporan yang baik).</p> <p>6. Peserta didik dapat berdiskusi untuk menyusun laporan hasil wawancara yang sudah dilakukan pada penugasan pembelajaran ke 2.</p>	10 menit
Fase 4 Mengembang	<p>1. Siswa bersama-sama kelompoknya menyusun laporan wawancara sederhana yang sistematis.</p>	15 menit

<p>kan dan Menyajikan Hasil Karya</p>	<p><i>(KV 1 = Kecakapan menciptakan membuat produk)</i></p> <p>LKPD 4.2 Non- Proyek Laporan Hasil Wawancara</p> <p>Setelah kalian melakukan kegiatan wawancara yang ditugaskan pada penugasan di PB 1.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buatlah laporan hasil wawancara secara sistematis, penulisan, isi, dan bahasa yang digunakan. 2. Presentasikan hasil laporanmu di depan teman-teman <hr/> <p style="text-align: center;">LAPORAN HASIL WAWANCARA</p> <p style="text-align: right;">Tanggal Wawancara:.....</p> <p>Nama Anggota :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. <p>Latar belakang Topic wawancara Pewawancara : Narasumber : Waktu Pelaksanaan : Tema Wawancara : Tujuan Wawancara : Hasil wawancara Kesimpulan</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #90EE90;"> <th>No</th> <th>Pertanyaan</th> <th>Hasil Wawancara</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #90EE90;">1</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #90EE90;">2</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #90EE90;">3</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #90EE90;">4</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="background-color: #90EE90;">5</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	No	Pertanyaan	Hasil Wawancara	1			2			3			4			5			<p>STEAM</p> <p>S = macam-macam jenis pelestarian lingkungan. T= menggunakan media berupa Handphone (HP). E = menrancang daftar pertanyaan dan mendesain alur video video (storyboard) editing A = kreativitas peserta didik dalam membuat/ mengedit video. M = menentukan durai video</p>
No	Pertanyaan	Hasil Wawancara																		
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				

Fase 5 Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menyajikan laporan tentang keseradan masyarakat menjaga lingkungan ditempat tinggalnya secara sistematis, penulisan, isi, dan bahasa yang digunakan. 3. Guru memberikan konfirmasi pada hasil kerjaan yang sudah dikerjakan oleh peserta didik. 4. Refleksi dari keseluruhan proses pelaksanaan proyek. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan isi tabel wawancara 	5 menit
C. Kegiatan Penutup		
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan refleksi terhadap proses kegiatan pembelajaran dengan arahan guru. (<i>KA 1 = Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskannya pada suatu fenomena tertentu</i>) 2. Peserta didik mengajukan pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi dampak dari melalaikan kewajiban menjaga lingkungan 3. Peserta didik membuat rangkuman (simpulan) atau melakukan refleksi terhadap proses kegiatan pembelajaran dengan arahan Guru. (<i>KA 1 = Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskannya pada suatu fenomena tertentu</i>) 4. Peserta didik mendapatkan informasi untuk pertemuan berikutnya yaitu tentang menjaga keseimbangan dan kelestarian lingkungan yang merupakan wujud dari cinta lingkungan. 5. Peserta didik diingatkan untuk tetap mematuhi protokol kesehatan. 6. Peserta didik dipersilahkan untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang telah diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa kepada kita. (<i>KP 1 = Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial</i>) 	5 menit

H. Assesment (Penilaian)

No	Aspek	Instrumen Penilaian	Bentuk
1.	Sikap	Observasi (terlampir)	Lembar observasi
2.	Pengetahuan	Tes terlampir	Uraian
3.	Keterampilan	Non tes terlampir	Proyek

Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Rejosari 01 Semarang

Kelas/ semester : IV/ 1 (satu)

Tema : 3. Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Sub Tema : 3. Ayo, Cinta Lingkungan

Pembelajaran : 5. (IPS dan SBDP)

Alokasi Waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

Muatan IPS

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.1 Menjelaskan informasi pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar mereka dengan runtut.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1.1 Menyajikan informasi tentang pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar mereka dengan sistematis.
--	---

Muatan SBdP

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.4 Memahami karya seni rupa teknik tempel.	3.4.1 Menjelaskan cara mengapresiasi karya seni montase dengan runtut.
4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik.	4.4.1 Membuat proyek karya montase. P2

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati gambar, membaca teks dan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan informasi pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar mereka dengan runtut.
2. Setelah mengamati gambar, membaca teks, dan berdiskusi, siswa mampu menyajikan informasi tentang pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar mereka dengan sistematis.
3. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dan diberikan panduan pertanyaan, siswa mampu menjelaskan cara mengapresiasi karya seni montase dengan runtut.
4. Setelah siswa mendengarkan penjelasan guru, siswa mampu membuat produk contoh montase

D. Indikator *Life Skills*

Dimensi	Indikator	PB 3
26. Kecakapan Personal	<ul style="list-style-type: none"> • Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial (KP 1) • Kemampuan untuk melihat potensi diri (KP 2) • Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya (KP 3) 	√ √

<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan Sosial 	<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan (KS 1) • Kecakapan mengelola konflik dan mengendalikan emosi (KS 2) • Kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi (KP 3) 	<p>√</p> <p>√</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan Akademik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu (KA 1) 2. Merumuskan hipotesis terhadap suatu rangkaian kejadian (KA 2) 3. Merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keingintahuan (KA 3) 	<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan Vokasi 	<ol style="list-style-type: none"> 7. Kecakapan dalam bidang tertentu (KV 1) 8. Kecakapan menciptakan membuat produk (KV 3) 9. Kecakapan berwirausaha (KV 3) 	<p>√</p> <p>√</p>

TABULASI *LIFESKILL*

PB 5	KP (Kecakapan Personal)			KS (Kecakapan Sosial)			KA (Kecakapan Akademik)			KV (Kecakapan Vokasi)		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	√		√							√		
				√		√	√√	√		√√	√√	
							√				√	
	√						√	√			√	
Jumlah	3			5			4			4		

Implementasi Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Elemen	PB 4
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME,	<ol style="list-style-type: none"> 7. Akhlak beragama 8. Akhlak pribadi 9. Akhlak kepada manusia 10. Akhlak kepada alam 11. Akhlak bernegara 	
Berkebinekaan Global	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal dan menghargai budaya 2. Kemampuan komunikasi intercultural dalam berinteraksi dengan sesama 3. Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan. 	
Kebinekaan Global	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal dan menghargai budaya 2. Kemampuan komunikasi intercultural dalam berinteraksi dengan sesama 3. Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan. 	
Gotong- royong	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kolaborasi 2. Kepeduliaan 3. Berbagi 	
Mandiri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi. 2. Regulasi diri. 	
Bernalar kritis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan. 2. Menganalisis dan mengevaluasi penalaran. 3. Merefleksi pemikiran dan proses berpikir. 4. Mengambil keputusan. 	

Kreatif	6. Menghasilkan gagasan yang orisinal. 7. Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.	
---------	---	--

E. Materi Pembelajaran

IPS : Menjaga kelestarian dan keseimbangan lingkungan

SBdP : Membuat karya montase

F. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : STEAM (*science, technology, engineering, art, mathematic*)

Model : *Project Based Learning* (PJBL) dan
Discovery Learning (DI)


Metode : Tanya jawab, ceramah, diskusi, penugasan proyek.


G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
A. Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)		
Orientasi	1. Kelas dimulai dengan membuka salam, mengkondisikan kelas siap belajar. 2. Berdoa, menanyakan kabar dan melakukan presensi. (<i>KP 1 = Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial</i>) 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin. (<i>KP 3 = Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya</i>) 4. Guru memberikan penguatan bernyanyi lagu dan menanamkan pentingnya semangat nasionalisme. (<i>KV 1 = Kecakapan dalam bidang tertentu</i>)	5 menit

Apersepsi	<p>5. Guru mengajukan pertanyaan pendahuluan.</p> <p>D. Sudahkan kalian menjaga dan melestarikan lingkungan?</p> <p>E. Tindakan apa yang menurutmu termasuk dalam menjaga keseimbangan dan kelestarian lingkungan?</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Jawaban yang diharapkan:</p> <p>F. IYA sudah atau BELUM Sesuai dengan pengetahuan siswa</p> </div>	3 menit
Motivasi	<p>6. Guru mengaitkan materi yang telah dipelajari sebelumnya (Dampak dari melalaikan kewajiban menjaga lingkungan) dengan melakukan tanya jawab tentang pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang harus kita lakukan terhadap sumber daya alam agar tetap lestari? • Apa yang terjadi jika sumberdaya alam tersebut tidak dilestarikan? </div> <p>7. Guru memotivasi siswa untuk meningkatkan kepedulian mereka terhadap lingkungan karena hal itu merupakan wujud cinta terhadap lingkungan.</p>	3 menit
Acuan	<p>6. Peserta didik mendapat informasi dari guru mengenai tujuan, manfaat yang akan diperoleh dari materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari yaitu tentang <i>Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup, Subtema 3 Ayo, Cinta Lingkungan, Pembelajaran 5.</i> Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>7. Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari hari ini yaitu tentang <i>Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup, Subtema 3 Ayo, Cinta Lingkungan, Pembelajaran 4.</i></p>	4 menit

	<p>Kompetensi Dasar muatan SBdP</p> <p>3.4 Memahami karya seni rupa teknik tempel.</p> <p>4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik</p> <p>Kompetensi Dasar muatan IPS</p> <p>3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.</p> <p>8. Peserta didik mendapat informasi dari guru mengenai tujuan, manfaat, dan metode pembelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>Tujuan Pembelajaran:</p> <p>4. Setelah mengamati gambar, membaca teks dan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan informasi pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar mereka dengan runtut.</p> <p>5. Setelah mengamati gambar, membaca teks, dan berdiskusi, siswa mampu menyajikan informasi tentang pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar mereka dengan sistematis.</p> <p>6. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dan diberikan panduan pertanyaan, siswa mampu menjelaskan cara mengapresiasi karya seni montase dengan runtut.</p> <p>7. Setelah siswa mendengarkan penjelasan guru, siswa mampu membuat produk contoh montase</p>	
--	--	--


	<p>9. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan hari ini.</p> <p>(kegiatan yang akan dilakukan pada pembelajaran ke-5 ini, peserta didik akan membuat karya montase yang telah dirancang pada PB 2. Selain itu, siswa akan membuat penugasan pada LKPD 5.2 laporan hasil wawancara yang sudah dilakukan anak-anak pada tugas pembelajaran 2)</p> <p>10. Guru mengorganisir siswa terkait kelompok, bahan ajar, lkpd, dan media yang digunakan.</p> <p>(guru memastikan siswa sudah berada dalam kelompoknya dan guru memastikan kelengkapan bahan ajar, LKPD, alat bahan media yang digunakan.</p>	
B. Kegiatan Inti		
Proyek 3 Montase		
<p>Tahap I, II dan III ada di PB 2</p> <p>Tahap IV Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyajikan gambar contoh karya montase. Siswa dapat mengamati kedua gambar. 	<p>25 menit</p> <p>STEAM</p> <p>S = pelestarian lingkungan. T = menempel E = cara menggunakan alat dan bahan A = merancang (storyboard) M = mengatur jarak antar</p>

	 <p>Berdasarkan pada gambar yang diamati “apa makna yang tersirat pada 2 gambar karya montase tersebut?”</p> <p>Membimbing Tugas Proyek</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru mengawasi dan memonitor jalannya kegiatan siswa dalam menyelesaikan proyek montase. <p>LKPD 5.1 Proyek</p> <p>Montase</p> <p>Setelah kalian mengamati gambar. Buatlah karya membuat rancangan membuat montase.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Buatlah karya montase sesuai tema yang ditentukan.2. Siapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam membuat montase	<p>gambar</p>
--	---	---------------

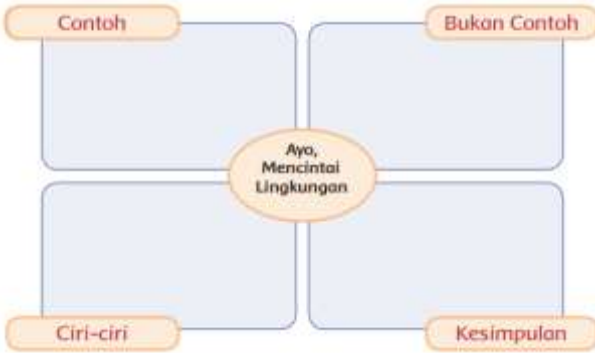
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuat montase sesuai dengan rencana. (KV2 = Kecakapan menciptakan membuat produk) • Guru menguatkan bahwa kerapian, perpaduan warna, perpaduan gambar yang ditempel adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat montase. • Guru menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan atau siswa diminta membawa alat dan bahan tersebut di pertemuan sebelumnya. • Siswa mencari gambar yang sesuai bertema cinta lingkungan dengan kreasi mereka. Guru memotivasi untuk menempel dengan rapi dan memperhatikan komposisi (baik warna maupun bentuk). (KV 1= Kecakapan dalam bidang tertentu) <ul style="list-style-type: none"> • Guru mendorong dan memotivasi peserta didik secara aktif untuk menyelesaikan karya montase secara berkelompok. (KS 3 = Kecakapan berkerja sama dan berpartisipasi) • Guru memberikan bantuan terhadap peserta didik jika mengalami kesulitan. 	
Tahap V Menguji Hasil	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta perwakilan dari peserta didik untuk memaparkan hasil proyek montase (presentasi tersebut dilaksanakan untuk mengetahui hasil karya montase yang telah dibuat apakah sesuai dengan tema yang ditentukan). 	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyajikan informasi penting yang saling berkaitan antara menjaga keseimbangan dan kelestarian lingkungan dengan karya montase dipresentasikan dikelas bersama dengan kelompok. (<i>KA 1 = Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskannya pada suatu fenomena tertentu dan KS 1= Kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan</i>) • Peserta didik menyajikan dalam bentuk karya yaitu hasil karya montase (<i>KV 2 = Kecakapan menciptakan dan membuat produk</i>) • Presentasi hasil desain atau rancangan monase yang telah dibuat. • Setiap peserta didik diminta mengamati hasil karya teman-temannya dan memberikan komentar sebagai bentuk apresiasi. <ul style="list-style-type: none"> • Setiap peserta didik diminta mengamati hasil karya teman-temannya dan memberikan komentar sebagai bentuk apresiasi. Peserta didik menuliskan apresiasai pada lembar observasi pada pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah disiapkan oleh guru. <div style="background-color: #d4edda; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">LKPD 5.2 Apresiasi Karya</p> <p>Amati hasil karya teman-temanmu tersebut dan beri komentar sebagai bentuk apresiasimu.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tuliskan pada lembar kerja peserta didik (LKPD) yang telah disiapkan oleh guru. 2. Pilih salah satu hasil karya temanmu yang menurutmu paling menarik. 3. Tuliskan apresiasimu atas hasil karya tersebut dengan menjawab pertanyaan yang terdapat pada lembar LKPD. </div>	
--	--	--

	<p>APRESIASI KARYA</p> <p>Nama Pengapresiasi: Nama Teman :</p> <p>Amati hasil karya teman-temanmu tersebut dan beri komentar sebagai bentuk apresiasimu.</p> <p>9. Tuliskan pada potongan kertas yang telah disediakan di setiap meja.</p> <p>10. Pilih salah satu hasil karya temanmu.</p> <p>11. Tulis apresiasimu atas hasil karya tersebut dengan menjawab pertanyaan berikut.</p> <p>Pertanyaan: Apa yang kamu ketahui tentang hasil karya temanmu tersebut?</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/> <p>Apa makna yang terkandung dalam karya seni montase tersebut?</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/> <p>Bagaimana pendapatmu tentang hasil karya temanmu tersebut?</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/> <p>Menurutmu, bagian mana yang menarik dari karya tersebut? Mengapa?</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/> <p>Apa saran yang ingin kamu sampaikan agar karya seni tersebut lebih baik lagi?</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan konfirmasi pada hasil kerjaan yang sudah dikerjakan oleh peserta didik. Refleksi dari keseluruhan proses pelaksanaan proyek. “Karya montase dihasilkan dari menggabungkan beberapa gambar yang sudah jadi. Gambar-gambar tersebut dipadukan 	

	hingga menghasilkan satu gambar baru. Biasanya gambar diambil dari majalah atau koran bekas”	
Non-proyek Penugasan (35 Menit)		
Stimulation	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan pembuka “Apa yang telah kamu lakukan sebagai wujud cinta terhadap lingkungan?” 2. Peserta didik memperhatikan video yang ditunjukkan oleh guru mengenai “bagaimana manusia merusak lingkungan” https://www.youtube.com/watch?v=j5DBR-nyUas 	5 menit
Problem Statement	<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa berdiskusi bersama guru untuk membahas hal-hal yang berkaitan dengan video. (<i>KA 1 = Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu</i>) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ol style="list-style-type: none"> 12. Apa informasi yang diperoleh berdasarkan tayangan video bagaimana manusia merusak lingkungan? 13. Mengapa aktivitas manusia dapat merusak lingkungan dan sekitarnya? (karena manusia melakukan aktivitas yang tidak bersahabat dengan lingkungan atau malahh dapat merusak lingkungan yang ada di sekitarnya). 14. Tindakan manusia yang seperti apa yang dapat merusak lingkungan? (menebang dan pembakaran hutann secara liar, pemburuan liar flora fauna langka, perkembangan teknologi semakin tinggi) </div> 	5 menit

	<p>4. Siswa diberi kesempatan untuk bercerita hal-hal yang sudah mereka lakukan untuk menjaga lingkungannya.</p> <p>5. Guru memberikan apresiasi atas hal-hal yang sudah dilakukan oleh siswa.</p>	
Data Collection	<p>6. Guru menyapaikan slide powerpoint materi tentang pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar.</p> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Materi yang dimuat:</p> <p>15. Hal yang dapat lakukan untuk menjaga keseimbangan dan kelestarian lingkungan</p> <p>16. Sikap apa yang mencerminkan tidak mencintai lingkungan</p> <p>17. Apa ciri-ciri warga yang mencintai lingkungan</p> </div> <p>7. Guru memberikan motivasi siswa untuk menuliskan hal hal penting selama guru menjelaskan melalui powerpoint</p>	10 menit
Data Processing	<p>8. Siswa mengerjakan lembar kerja yang di bagikan guru untuk berdiskusi bersama kelompok mengenai menjaga keseimbangan dan kelestarian lingkungan. (<i>KA 1 = Kecakapan melakukan identifikasi variable dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu</i>)</p> <div style="background-color: #c8e6c9; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>LKPD 5.3 Non-Proyek</p> <p>Jawablah pertanyaan berikut ini dan tuliskanlah pada lembar diagram frayer.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja yang dapat kita lakukan untuk menjaga keseimbangan dan kelestarian lingkungan? • Sikap apa yang mencerminkan tidak mencintai lingkungan? • Apa ciri-ciri warga yang mencintai lingkungan? </div>	15 menit

	<p>Siswa menuliskan cara pandang mereka tentang pertanyaan- pertanyaan tersebut pada diagram frayer, seperti terlihat dibawah ini yang terdapat pada LKPD 5.2 (KV 2 = <i>Kecakapan menciptakan dan membuat produk</i>)</p>  <p>9. Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hal penting yang diperoleh siswa dalam menjaga kelestarian lingkungan.</p>	
Verification	10. Siswa dapat mengkritisi atas pekerjaan temannya.	5 menit
Generalization	<p>11. Peserta didik membuat rangkuman (simpulan) atau melakukan refleksi terhadap proses kegiatan pembelajaran dengan arahan Guru. Kolaborasi (KA 1= <i>Kecakapan melakukan identifikasi variable dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu</i>)</p> <p>12. Konfirmasi. Guru memberikan umpan balik pada peserta didik dengan memberi penguatan dalam bentuk lisan. Guru menguatkan bahwa ketika manusia dapat bersikap tidak bijak dalam memanfaatkan dan melestarikan sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitarnya, maka lingkungan akan rusak. Kerusakan lingkungan akan membawa dampak buruk bagi kita semua. Mari kita rubah sama2 perilaku kita terhadap alam ini, yang seharusnya kita jaga, rawat dan lestarikan bukan semakin membuat rusak alam, sehingga alam pun menjadi marah dan muncul berbagai bencana di bumi ini.</p>	10 menit

	Guru terus memotivasi siswa untuk meningkatkan kepedulian dan tanggung jawab terhadap lingkungan.	
C. Kegiatan Penutup		
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik melakukan refleksi terhadap proses kegiatan pembelajaran dengan arahan guru. (<i>KA 1 = Kecakapan melakukan identifikasi variable dan menjelaskan hubungannya pada kegiatan pembelajaran</i>) 4. Peserta didik mengajukan pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar dan hasil karya montase. Komunikasi (<i>KA 2 = Merumuskan hipotesis terhadap suatu rangkaian kejadian</i>). 5. Peserta didik mendapatkan informasi untuk pertemuan berikutnya 6. Siswa melakukan refleksi atas kegiatan yang dilakukan secara kritis. 7. Peserta didik diingatkan untuk tetap mematuhi protokol kesehatan. 8. Peserta didik dipersilahkan untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang telah diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa kepada kita. (<i>KP 1 = Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial</i>) 	5 menit

H. Assesment (Penilaian)

No	Aspek	Instrumen Penilaian	Bentuk
1.	Sikap	Observasi (terlampir)	Lembar observasi
2.	Pengetahuan	Tes terlampir	Uraian
3.	Keterampilan	Non tes terlampir	Proyek

Lampiran 6 Cover Bahan Ajar



Lampiran 7 Bahan Ajar Pembelajaran 1

**PEMETAAN
KOMPETENSI DASAR (KD)**

Pembelajaran 1

Bahasa Indonesia

3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan

4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.

IPA

3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.

4.8 Melestarikan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya

IPS

3.3 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota / kabupaten sampai tingkat provinsi

4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi

1

Pembelajaran 1



Indikator Pembelajaran

Bahasa Indonesia

3.3.1 Menggali informasi melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan

4.3.1 Menyajikan laporan tertulis hasil wawancara menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif

IPA

3.8.1 Menjelaskan penting penghijauan sebagai salah satu upaya pelestarian sumber daya alam

4.8.1 Melakukan kegiatan menanam tanaman sebagai upaya pelestarian sumber daya alam dan lingkungan

IPS

3.1.1 Menjelaskan pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam

4.1.1 Menyajikan informasi tentang pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam

Tujuan Pembelajaran

1. Melalui presentasi powerpoint, siswa dapat mengidentifikasi pengertian dan ciri-ciri wawancara dengan tepat.
2. Setelah memahami ciri-ciri wawancara, siswa dapat membuat rancangan daftar pertanyaan wawancara dengan kosakata baku secara tepat.
3. Dengan mengamati lingkungan sekolah, siswa dapat mengelompokkan jenis-jenis sumber daya alam hayati bagi kesejahteraan masyarakat dengan tepat.
4. Setelah mengetahui jenis-jenis sumber daya alam hayati, siswa dapat membuat rancangan taman mini secara tepat.
5. Setelah mengamati lingkungan sekolah, siswa dapat memahami pentingnya pelestarian sumber daya alam dengan percaya diri.

Pembelajaran 1

Indikator Life Skill

Kecakapan Personal	<ul style="list-style-type: none"> • Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial (KP 1) • Kemampuan untuk melihat potensi diri (KP 2) • Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya (KP 3)
Kecakapan Sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan (KS 1) • Kecakapan mengelola konflik dan mengendalikan emosi (KS 2) • Kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi (KS 3)
Kecakapan Akademik	<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu (KA 1) • Merumuskan hipotesis terhadap suatu rangkaian kejadian (KA 2) • Merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keingintahuan (KA 3)
Kecakapan Vokasi	<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan dalam bidang tertentu (KV 1) • Kecakapan menciptakan membuat produk (KV 2) • Kecakapan berwirausaha (KV 3)

3

PROYEK KITA HARI INI !

Rancangan Video Pelestarian Lingkungan LKPD 1.2

Proyek 1

Yuk selesaikan proyek berikut
Dari daftar pertanyaan wawancara yang sudah kalian buat, kalian akan melanjutkan misi yaitu:

1. Buatlah rancangan pembuatan video pelestarian lingkungan
2. Merjakan secara berkelompok.
3. Presentasikan hasil diskusi kalian di depan kelas.

S = Macam-macam Jenis Pelestarian Lingkungan di Sekitar

T = Menggunakan media berupa handphone

E = Merancang daftar pertanyaan dan mendesain alur video / storyboard editing

A = Kreativitas siswa dalam membuat video

M = Menentukan durasi dalam membuat video

Life Skill

Pada kegiatan proyek ini dijejakan secara berkelompok dapat mengasah kecakapan akademik (KA) yang yaitu merancang dan melaksanakan penelitian untuk membudikan suatu gagasan atau leingntahuan, kecakapan menciptakan membuat produk (KV) dan kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi (HS)

Rancangan Video Pelestarian Lingkungan

Pembagian Tugas Video Pelestarian Lingkungan	Jadwal Pembuatan Video Pelestarian Lingkungan
Topik Wawancara : Nama Pewawancara : Nama Narasumber : Tempat Wawancara : Tanggal Wawancara :	Contoh: Senin = Membuat video pelestarian lingkungan Selasa = Editing video pelestarian lingkungan Rabu = Pengumpulan video pelestarian lingkungan
1. Produser : 2. Penulis skenario : 3. Nameraman : 4. Editor : 5. Pemeran :	1. Opening Video [.....] 2. Perkenalan Kelompok [.....] 3. Penyampaian Topik [.....] 4. Perkenalan Narasumber [.....] 5. Pengamatan Lingkungan Sekitar [.....] 6. Isi Wawancara [.....] 7. Penutup [.....] Jumlah durasi [.....]

10

PROYEK KITA HARI INI ! Rancangan Pembuatan Taman Mini LKPD 1.2

Proyek 2

Setelah kalian mengamati lingkungan sekolah, menurutmu lingkungan sekolah yang bersih dan cantik itu bagaimana.

1. Buatlah rancangan konsep taman mini bersama dengan kelompokmu serta tuliskan alat dan bahan yang kamu butuhkan.
2. Presentasikan hasil rancangan taman mini tinggal di depan kelas.

- S = Berbagai jenis tanaman hidup
T = Mengaplikasikan alat dan bahan mana-
man
E = Mendesain taman mini
A = Kreativitas siswa dalam menanam
M = Penempatan tanaman sesuai ukuran
tinggi rendah tanaman

Life Skill

Pada kegiatan proyek ini diajarkan secara berkelompok dapat mengasah kecakapan akademik (KA 3) yaitu merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau pengetahuan, kecakapan menciptakan: membuat produk (KV 3), dan kecakapan bekerjasama dan bertanggung (KS 3).

Rancangan Taman Mini

Alat dan Bahan	Pembagian Tugas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cebok 2. Semen 3. Batu alam 4. Pupuk 5. Tanah 6. Tanaman 7. Lahan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat desain : 2. Menggali tanah : 3. Menanam : 4. Mencatat kegiatan :
Pemilihan Tanaman	Langkah-langkah Membuat Taman Mini
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tanaman toga 2. Tanaman hias 3. Tanaman sayur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cari ide & inspirasi taman 2. Pilih lokasi yang tepat 3. Mulai membersihkan lahan 4. Memperbaiki kualitas lahan 5. Memastikan kepadatan tanah 6. Pilih jenis tanaman 7. Mulai menanam

Lampiran 8 Bahan Ajar Pembelajaran 2

**PEMETAAN
KOMPETENSI DASAR (KD)**

Pembelajaran 2

PPKN

- 3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

SBDP

- 3.4 Memahami karya seni rupa teknik tempel.
- 4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik.

16

Pembelajaran 2

Indikator Pembelajaran

PPKN

- 3.2.1 Menunjukkan hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari
- 3.2.2 Mematuhi hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari
- 4.2.1 Menganalisis hak dan kewajiban dari masalah menjaga lingkungan yang diberikan
- 4.2.2 Memberikan contoh tindakan yang bisa dilakukan untuk melaksanakan hak dan kewajiban dalam kaitannya menjaga lingkungan

SBDP

- 3.4.1 Menjelaskan teknik membuat montase
- 4.4.1 Membuat montase dari bahan bekas

Tujuan Pembelajaran

1. Setelah diberikan masalah, siswa mampu menganalisis hak dan kewajiban masyarakat terhadap lingkungan dengan terperinci.
2. Setelah berdiskusi, siswa memberikan 4 contoh tindakan yang biasa dilakukan untuk menjaga lingkungannya (melaksanakan hak dan kewajiban) dengan benar.
3. Setelah bereksplorasi, siswa mampu menjelaskan cara melakukan penaksiran jumlah dan selisih bilangan desimal dengan benar.
4. Setelah bereksplorasi, siswa mampu menyelesaikan masalah yang terkait dengan penaksiran jumlah dan selisih bilangan desimal dengan benar.
5. Setelah mengamati montase, siswa mampu menjelaskan teknik membuat montase dengan benar.
6. Setelah berdiskusi, siswa mampu membuat montase dari bahan bekas dengan kreatif.

Pembelajaran 2

Indikator Life Skill

Kecakapan Personal	<ul style="list-style-type: none"> • Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial (KP 1) • Kemampuan untuk melihat potensi diri (KP 2) • Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya (KP 3)
Kecakapan Sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan (KS 1) • Kecakapan mengelola konflik dan mengendalikan emosi (KS 2) • Kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi (KS 3)
Kecakapan Akademik	<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu (KA 1) • Merumuskan hipotesis terhadap suatu rangkaian kejadian (KA 2) • Merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keingintahuan (KA 3)
Kecakapan Vokasi	<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan dalam bidang tertentu (KV 1) • Kecakapan menciptakan membuat produk (KV 2) • Kecakapan berwirausaha (KV 3)

18

Penugasan Kita Hari Ini!

**MEMBUAT MADING PELESTARIAN LINGKUNGAN
LKPD 2.1**

Judul

Membuat mading pelestarian lingkungan.

Tujuan

Siswa mampu membuat rancangan majalah dinding (mading) terkait hak dan kewajiban melestarikan lingkungan.

Kompetensi Dasar

3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari

Indikator

3.2.1 Menunjukkan hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari

3.2.2 Mematuhi hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari

Alat dan Bahan

Alat :	Bahan :
1. Gunting	1. Papan Bingkai Madding
2. Pensil	2. Kertas origami
3. Spidol warna	3. Gambar (tema)
4. Kraket	4. Lem
5. Tembakan Lem	

Langkah Kerja

1. Siapkan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang sudah diberikan.
2. Tuliskan slogan / keterangan hak dan kewajiban sebagai masyarakat LKPD 2.1
3. Anggota kelompok bebas berekreasi.
4. Rancanglah mading yang akan kalian buat.

20

Nama Kelompok =
 Tanggal =
 Tema =

Slogan Hak & Kewajiban

No	Slogan Pelestarian Lingkungan	Arti slogan
1		
2		
3		
4		

Rancangan Mading

NAMA KELOMPOK:-

JUDUL

Gambar 1	Gambar 2	Gambar 3	Gambar 4	Gambar 5	Gambar 6	Gambar 7	Gambar 8	Gambar 9
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------



21

PROYEK KITA HARI INI!
Rancangan Pembuatan Montase
LKPD 2.2

Proyek 3

Yuk selesaikan proyek berikut!
Dari rancangan proyek video dan taman mini yang sudah kalian selesaikan, kalian akan melanjutkan proyek yaitu:

1. Buatlah rancangan pembuatan Montase.
2. Kerjakan secara kelompok


S = Mengalihkan perhatian lingkungan
T = Menggunting bahan
E = Menempel gambar sesuai yang diinginkan
A = Kreativitas siswa
M = Menempel sesuai dengan jarak gambar

↓

Life Skill

Pada kegiatan ini dikerjakan secara berkelompok dapat mengasah kecakapan voliasi (KA-3) yaitu menciptakan membuat produk

Rancangan Montase

<p>Nama Kelompok : Tema Montase : Cerita Singkat Montase :</p>	<p style="text-align: center;">Jadwal Membuat Montase</p> <p>Contoh : Selasa : Merancang cerita montase tema lingkungan hidup. Jumat : Membuat montase dan mengumpul kan montase.</p>
<p style="text-align: center;">Pembagian Tugas</p> <p>1. Menulis cerita : 2. Merancang gambar : 3. Menempel : 4. Presentasi :</p>	<p style="text-align: center;">Desain Montase</p> <p>Contoh : </p>

23

Lampiran 9 Bahan Ajar Pembelajaran 3

**PEMETAAN
KOMPETENSI DASAR (KD)**

Pembelajaran 3

Bahasa Indonesia

- 3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan
- 4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis

IPA

- 3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya
- 4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya.

school

28

Pembelajaran 3

Indikator Pembelajaran

Bahasa Indonesia

3.3.4 Menggali informasi melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan

4.3.4 Menyajikan laporan tertulis hasil wawancara menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif

IPA :

3.8.6 Menjelaskan penting penghijauan sebagai salah satu upaya pelestarian sumber daya alam

4.8.6 Melakukan kegiatan menanam tanaman sebagai upaya pelestarian sumber daya alam dan lingkungan

Tujuan Pembelajaran

1. Menggunakan daftar pertanyaan, siswa mampu menggali informasi melalui kegiatan wawancara dengan tepat.
2. Dengan melakukan wawancara, siswa mampu menyajikan laporan tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif dengan sistematis.
3. Dengan observasi dan diskusi, siswa mampu menjelaskan penting penghijauan sebagai salah satu upaya pelestarian sumber daya alam dengan lengkap.
4. Dengan kegiatan menanam tanaman, siswa mampu melakukan praktek nyata untuk melestarikan sumber daya alam dan lingkungan mandiri.



Pembelajaran 3

Indikator Life Skill

Kecakapan Personal

- Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial (KP 1)
- Kemampuan untuk melihat potensi diri (KP 2)
- Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya (KP 3)

Kecakapan Sosial

- Kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan (KS 1)
- Kecakapan mengelola konflik dan mengendalikan emosi (KS 2)
- Kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi (KS 3)

Kecakapan Akademik

- Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu (KA 1)
- Merumuskan hipotesis terhadap suatu rangkaian kejadian (KA 2)
- Merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keingintahuan (KA 3)

Kecakapan Vokasi

- Kecakapan dalam bidang tertentu (KV 1)
- Kecakapan menciptakan membuat produk (KV 2)
- Kecakapan berwirausaha (KV 3)

PROYEK KITA HARI INI!
Presentasi
Video Pelestarian Lingkungan
LKPD 3.1

Proyek 1

Sebelumnya kamu sudah menyelesaikan tugas proyek di pertemuan 1 yaitu membuat video pelestarian lingkungan. Selanjutnya yaitu :

- Anggota kelompok presentasi hasil wawancara pelestarian lingkungan dan menjelaskan isi dari video
- Kelompok lain buatlah pertanyaan, pendapat mengenai isi dari video yang di presentasikan

Life Skill

Pada kegiatan proyek ini dikerjakan secara berkelompok dapat mengasah kecakapan personal (MP 2) kemampuan untuk melihat potensi diri, kecakapan sosial (KS 1) kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan, dan kecakapan vokasi (MV 2) kecakapan menciptakan membuat produk.

Presentasi Video Pelestarian Lingkungan


<p>Nama Kelompok : Tanggal :</p>	<p>Memberikan Pendapat Kelompok Lain</p> <p>Contoh : Menurut pendapat kelompok kami, kelompok 2 editingnya kurang menarik.</p>
<p>Memberikan Penilaian Kelompok Lain</p> <p>86 - 100 = Sangat Bagus 71 - 85 = Bagus 56 - 70 = Cukup ≤ 55 = Kurang</p>	<p>Pertanyaan</p> <p>Contoh : Mengapa memilih pak RT untuk menjadi narasumber di video pelestarian lingkungan ?</p>

32

Proyek Kita Hari Ini !

PEMBUATAN TAMAN MINI

LKPD 3.2



Proyek 2

Pada pertemuan ke 1 kita sudah merancang semua apa yang akan kita kerjakan, pada hari ini kita akan melakukan praktik yang berupa :

1. Buatlah taman mini dengan perlengkapan yang sudah dipersiapkan.
2. Kerjakan secara kelompok
3. Simpulkan dari kegiatan yang sudah kalian lakukan.

S = Berbagai jenis tanaman hidup

T = Mengaplikasikan alat dan bahan mana man

E = Mendesain taman mini

A = Kreativitas siswa dalam menanam

M = Penempatan tanaman sesuai ukuran tinggi rendah tanaman.

Life Skill

↓

Pada kegiatan proyek ini dikerjakan secara berkelompok dapat mengasah kecakapan sosial (KS 3) kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi, dan kecakapan volasi (KV 2) kecakapan menciptakan membuat produk.

<p>Nama Kelompok : _____</p> <p>Tanggal : _____</p> <p>Jenis Tanaman : _____</p>	<p style="text-align: center;">Manfaat</p> <p>Contoh : Membuat lingkungan sekolah menjadi sejuk</p>
<p style="text-align: center;">Kesimpulan</p> <p>Contoh : Membuat taman mini sangat penting supaya lingkungan di sekolah kita menjadi sejuk.</p>	<p style="text-align: center;">Proses Pembuatan Taman Mini</p> <p>Tuliskan secara singkat cara membuat taman mini</p> <p>Jawab : _____</p>

34

Lampiran 10 Bahan Ajar Pembelajaran 4

**PEMETAAN
KOMPETENSI DASAR**

Pembelajaran 4

Bahasa Indonesia

- 3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan
- 4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis

PPKN

- 3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

38

Pembelajaran 4

Indikator Pembelajaran

PPKN

- 3.2.1 Menjelaskan dampak dari melalaikan kewajiban menjaga lingkungan
- 4.2.1 Menyajikan laporan kesadaran masyarakat menjaga lingkungan di tempat tinggalnya

Bahasa Indonesia

- 3.3.1 Memberikan pendapat terhadap laporan yang ditulis oleh teman
- 4.3.2 Menulis laporan dengan menggunakan kalimat efektif

Tujuan Pembelajaran

1. Setelah menggali informasi, siswa mampu menulis laporan dengan menggunakan kalimat efektif
2. Setelah menggali informasi, siswa mampu melaporkan dan memberikan pendapat terhadap laporan yang ditulis oleh teman
3. Setelah mengetahui pelaksanaan hak dan kewajiban siswa mampu menyajikan laporan tentang kesadaran masyarakat menjaga lingkungan tempat tinggalnya
4. Setelah membuat laporan, siswa mampu menjelaskan dampak dari melalaikan kewajiban menjaga lingkungan
- 5.



Pembelajaran 4

Indikator Life Skill

Kecakapan Personal	<ul style="list-style-type: none"> • Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial (KP 1) • Kemampuan untuk melihat potensi diri (KP 2) • Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya (KP 3)
Kecakapan Sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan (KS 1) • Kecakapan mengelola konflik dan mengendalikan emosi (KS 2) • Kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi (KS 3)
Kecakapan Akademik	<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu (KA 1) • Merumuskan hipotesis terhadap suatu rangkaian kejadian (KA 2) • Merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keingintahuan (KA 3)
Kecakapan Vokasi	<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan dalam bidang tertentu (KV 1) • Kecakapan menciptakan membuat produk (KV 2) • Kecakapan berwirausaha (KV 3)

40



AYO Berlatih!

**Membuat Mading Pelestarian Lingkungan
LKPD 4.1**

Judul
Membuat mading pelestarian lingkungan

Tujuan
Siswa mampu membuat majalah dinding (mading) terkait hak dan kewajiban melestarikan lingkungan.

Kompetensi Dasar
4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator
4.2.1 Menyajikan proyek mading kesadaran masyarakat menjaga lingkungan di tempat tinggalnya dengan runtut.
4.2.2 Memberikan contoh tindakan yang bisa dilakukan untuk melaksanakan hak dan kewajiban dalam kaitannya menjaga lingkungan

Langkah Kerja

1. Siswa berdiskusi bersama kelompok.
2. Siswa mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD) 4.1
3. Tulislah cerita singkat mading secara sistematis menggunakan kosakata bahasa baku yang baik.

42

LKPD 4.1

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
MEMBUAT MADING
LKPD 4.1**

Nama Kelompok : _____ **Tanggal:** _____

1.
2.
3.
4.
5.

Tema Mading :
Judul Mading :
Ceritas Singkat Mading :

43



Penugasan Kita Hari Ini!

**MENYAJIKAN LAPORAN HASIL WAWANCARA
LKPD 4.2**

Judul

Menyajikan Laporan Hasil Wawancara Pelestarian Lingkungan

Tujuan

Siswa dapat melaporkan hasil wawancara pelestarian lingkungan.

Kompetensi Dasar

4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.

Indikator

4.3.1 Menyimpulkan informasi yang terdapat dalam wawancara lingkungan bersama tokoh masyarakat.

Langkah Kerja

1. Diskusikan dengan kelompokmu.
2. Buatlah laporan hasil wawancara secara sistematis, penulisan, isi, dan bahasa yang digunakan.
3. Presentasikan hasil laporan wawancaramu di depan teman-teman.

47

LKPD 4.1

LAPORAN HASIL WAWANCARA

Tanggal Wawancara :

Nama Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Latar belakang
 Topic wawancara
 Pewawancara
 Narasumber
 Waktu Pelaksanaan
 Tema Wawancara
 Tujuan Wawancara
 Hasil wawancara
 Kesimpulan

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1		
2		
3		
4		
5		

48

Lampiran 11 Bahan Ajar Pembelajaran 5

**PEMETAAN
KOMPETENSI DASAR**

Pembelajaran 5

IPS

- 3.3 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota / kabupaten sampai tingkat provinsi
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi

SBDP

- 3.4 Memahami karya seni rupa teknik tempel.
- 4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik.



53

Pembelajaran 5

Indikator Pembelajaran

IPS

- 3.1.1 Menganalisis pemanfaatan sumber daya alam di lingkungan sekitar
- 3.1.2 Menganalisis upaya pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar
- 4.1.1 Menyajikan informasi pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar

SBDP

- 3.4.4 Menjelaskan cara melakukan apresiasi terhadap hasil karya seni montase
- 4.4.4 Mengapresiasi karya seni montase

Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati halaman sekolah taman mini, siswa mampu menyajikan informasi pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar
2. Setelah menyajikan informasi, siswa mampu upaya pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar
3. Setelah siswa membuat hasil karya seni montase, siswa mampu menyajikan hasil karya seni montase
4. Setelah siswa membuat hasil karya seni montase, siswa mampu melakukan apresiasi terhadap hasil karya seni montase





Pembelajaran 5



Indikator Life Skill

Kecakapan Personal

- Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial (KP 1)
- Kemampuan untuk melihat potensi diri (KP 2)
- Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya (KP 3)

Kecakapan Sosial

- Kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan (KS 1)
- Kecakapan mengelola konflik dan mengendalikan emosi (KS 2)
- Kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi (KS 3)

Kecakapan Akademik

- Kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada suatu fenomena tertentu (KA 1)
- Merumuskan hipotesis terhadap suatu rangkaian kejadian (KA 2)
- Merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keingintahuan (KA 3)

Kecakapan Vokasi

- Kecakapan dalam bidang tertentu (KV 1)
- Kecakapan menciptakan membuat produk (KV 2)
- Kecakapan berwirausaha (KV 3)

AYO KITA BERLATIH!
Diagram Frayer
LKPD 5.3

Judul
Membuat diagram frayer menjaga keseimbangan dan kelestarian lingkungan.

Tujuan
Siswa dapat memberi contoh sikap menjaga keseimbangan dan kelestarian lingkungan

Kompetensi Dasar
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.

Indikator
4.1.1 Menyajikan informasi tentang pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar mereka dengan sistematis.

Langkah Kerja
1. Siswa diberikan pertanyaan dan menuliskan jawaban pada lembar diagram frayer
2. Siswa bersama kelompok membahas pertanyaan yang diberikan oleh guru.
3. Tuliskan jawaban di lembar kerja peserta didik (LKPD) 5.1 yang telah diberikan.
4. Mempresentasikan hasil diagram frayer di depan kelas.

57

LHPD 5.1

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
DIAGRAM FRAYER
LKPD 5.1**

Nama Kelompok : _____ Tanggal : _____

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Tuliskan pendapatmu tentang pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dan tuliskan pada lembar diagram frayer!

1. Apa saja yang dapat kita lakukan untuk menjaga keseimbangan dan kelestarian lingkungan?
2. Sikap apa saja yang mencerminkan tidak mencintai lingkungan..?
3. Apa ciri-ciri warga yang mencintai lingkungan..?

```

graph TD
    A((Menjaga Lingkungan)) --- B[Contoh]
    A --- C[Bukan Contoh]
    A --- D[Lainnya]
    A --- E[Kesimpulan]
  
```

58


PROYEK KITA HARI INI!
Membuat Montase
LKPD 5.2

Proyek 3

Yuk selesaikan proyek berikut! Dari rancangan proyek montase yang sudah kalian selesaikan, kalian akan melanjutkan proyek yaitu:

1. Buatlah karya seni montase.
2. Anggota kelompok bebas berkreasi.
3. Herjakan secara kelompok.

S = Mengalokasikan pelestarian lingkungan
T = Menggantung bahan
E = Menempel gambar sesuai yang diinginkan
A = Kreativitas siswa
M = Menempel sesuai dengan jarak gambar



Life Skill

Pada kegiatan ini diharapkan secara berkelompok dapat mengasah kecakapan vokasi (IPA 3) yaitu menciptakan membuat produk.

Membuat Montase

<p>Nama Kelompok : _____</p> <p>Tema Montase : _____</p>	<p style="text-align: center;">Alat Yang Digunakan Membuat Montase</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>4. _____</p> <p>5. dst</p>
<p style="text-align: center;">Cara Membuat Montase</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>4. _____</p> <p>5. dst</p>	<p style="text-align: center;">Bahan Yang Digunakan Membuat Montase</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>4. _____</p> <p>5. dst</p>

59



AYO KITA BERLATIH! 

**Mengapresiasi Karya Seni Montase
LKPD 5.3**

Judul
Mengapresiasi karya seni montase

Tujuan
Siswa dapat mengapresiasi karya seni montase orang lain.

Kompetensi Dasar
4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik

Indikator
4.4.1 Membuat montase dari bahan bekas

Langkah Kerja

1. Tuliskan pada lembar kerja peserta didik (LKPD) yang telah disiapkan oleh guru.
2. Pilih salah satu hasil karya temanmu yang menurutmu menarik.
3. Tuliskan apresiasimu atas hasil karya tersebut dengan menjawab pertanyaan yang terdapat pada lembar LKPD 5.3

61

LHPD 5.2

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
APRESIASI KARYA
LKPD 5.2**

Nama Pengapresiasi :
Nama Pengapresiasi :

Amati hasil karya teman-temanmu tersebut dan beri komentar sebagai bentuk apresiasi.

1. Tuliskan pada potongan kertas yang telah disediakan di setiap meja.
2. Pilih salah satu hasil karya temanmu.
3. Tulis apresiasi kamu atas hasil karya tersebut dengan menjawab pertanyaan berikut.

Pertanyaan:

Apa yang kamu ketahui tentang hasil karya temanmu tersebut?

Apa makna yang terkandung dalam karya seni montase tersebut?

Bagaimana pendapatmu tentang hasil karya temanmu tersebut?

Menurutmu, bagian mana yang menarik dari karya tersebut? Mengapa?

Apa saran yang ingin kamu sampaikan agar karya seni tersebut lebih baik lagi?

62

Lampiran 12 Kuesioner Validator Bahan Ajar

INSTRUMEN VALIDATOR BAHAN AJAR KELAS IV TEMA 4 SUBTEMA 3

Petunjuk :

Ibu dimohon memberikan penilaian dengan cara tanda checklist (V) pada kolom yang tersedia sesuai dengan skor, 1 (Sangat kurang layak), 2 (Kurang layak), 3 (Cukup), 4 (Layak), atau 5 (Sangat layak)

No	Komponen Materi yang akan disampaikan	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian dengan KI, KD dan Indikator					
2	Kebenaran substansi materi pembelajaran					
3	Penggunaan contoh atau peristiwa yang ada di lingkungan sekitar (Kontekstual)					
4	Kesesuaian dengan contoh nilai-nilai kearifan lokal					
5	Manfaat untuk memperoleh wawasan					
6	Isi materi sudah sesuai dengan jenjang jenis kelas					
7	Gambar grafik tabel, diagram dan sejenisnya disajikan dengan jelas dan terbaca					

Lampiran 13 Kuesioner *Life Skill* Siswa

KUESIONER PENELITIAN LIFE SKILL SISWA

Petunjuk :

1. Pada angket ini terdapat 40 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik pertanyaan dalam kaitan dengan muatan life skill / kecakapan hidup yang kalian miliki dan tentukan kebenaran.
2. Berilah jawaban yang benar sesuai dengan pilihanmu dengan cara memberi tanda checklist (√) pada lembar kolom yang telah disediakan.
3. Isilah angket dengan teliti.
4. Pertimbangkan setiap pertanyaan secara terpisah dan tentukan kebenarannya.

Keterangan pilihan jawaban :

1. SS = Sangat Setuju
2. S = Setuju
3. TS = Tidak Setuju
4. STS = Sangat Tidak Setuju

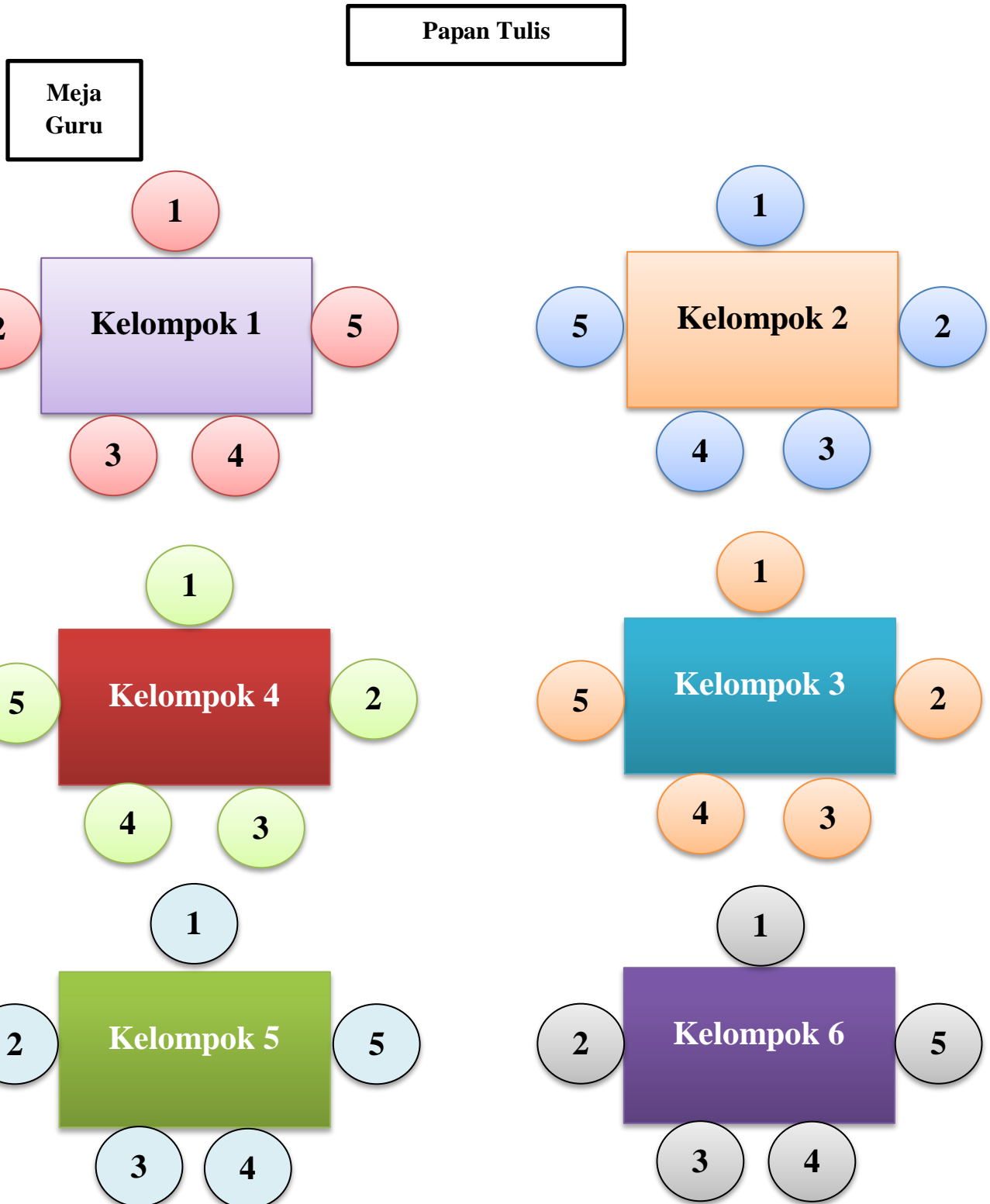
No	Pertanyaan
1	Saya selalu bersyukur anugerah Tuhan YME berupa rizki, kesehatan dan kecerdasan.
2	Setiap akan memulai pelajaran awal, saya mengikuti untuk membaca doa bersama jika saya sedang tidak malas.
3	Saya selalu menyapa dan mengucapkan salam jika hanya bertemu dengan guru saja.
4	Saya senang menerapkan 3S (Senyum, sapa, salam) di lingkungan sekolah.
5	Saya selalu berbuat baik kepada guru dan teman-teman di sekolah.
6	Saya senang berpenampilan rapi pada saat berangkat sekolah saja.
7	Saya selalu berseragam lengkap saat mengikuti upacara di sekolah.
8	Saya selalu menerapkan kalimat tolong dan terimakasih saat memerlukan bantuan.
9	Bersikap sombong dengan kemampuan yang saya miliki.
10	Mengenali kelebihan dan kekurangan yang saya miliki
11	Kurang percaya diri dengan kemampuan yang saya miliki.
12	Berusaha mencari informasi dan pengalaman untuk meningkatkan pengetahuan maupun keterampilan yang saya miliki.

13	Malas mengajukan pertanyaan kepada guru saat belajar.
14	Berusaha mencari informasi dan pengalaman untuk meningkatkan pengetahuan maupun keterampilan yang saya miliki.
15	Mempertimbangkan informasi yang saya miliki untuk menentukan tindakan apa yang akan saya lakukan.
16	Memfaatkan informasi yang saya miliki untuk mengambil keputusan .
17	Ceroboh dalam mengambil keputusan.
18	Berusaha mencari jalan keluar apabila mempunyai masalah.
19	Berani mengambil keputusan dalam memecahkan masalah.
20	Hanya berdiam diri ketika mempunyai masalah dengan teman di sekolah.
21	.Saya selalu memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung.
22	Saya selalu membaca berulang-ulang materi pelajaran agar dapat dipahami
23	Saya lebih banyak mencatat dari pada mendengarkan saat guru menerangkan materi.
24	Saya cenderung bosan saat saya sedang belajar di kelas.
25	Saya mengalami kesukaran dalam memahami materi yang sedang saya pelajari.
26	Saya sering tidak menyelesaikan tugas-tugas pada waktu yang sudah ditentukan.
27	Saya lebih berusaha menjawab setiap soal sebaik-baiknya sebelum meneruskan ke soal berikutnya
28	Saya hanya membuat ringkasan materi yang saya sukai.
29	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahami.
30	Saya senang apabila guru mengadakan kuis di kelas.
31	Saya kurang bersemangat apabila mendapatkan tugas berbasis proyek.
32	Mampu menangkap informasi yang disampaikan oleh lawan bicara.
33	Saya senang bertukar pendapat hanya dengan teman-teman terdekat.
34	Saya senang menghargai pendapat teman pada saat berdiskusi.
35	Saya merasa malas jika diajak teman untuk berdiskusi tentang pelajaran secara berkelompok.
36	Senang belajar sendiri dari pada belajar kelompok.
37	Ikut berpartisipasi dalam kegiatan sekolah.
38	Ikut bergotong-royong menjaga kebersihan sekolah.
39	Saya rajin mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.
40	Saya tidak mengetahui bakat dan minat yang saya miliki.

Lampiran 14 Lembar Penilaian Observasi Kelas Eksperimen

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Pembelajaran ke :



Kode Life Skill	Life skill negative tambah tanda (-)
A : *	Skor tiap indikator life skill : 5
P : ✓	
S : <input type="checkbox"/>	
V : ▲	

Indikator Observasi Siswa di Kelas

- Kecakapan Personal:

1. Kesadaran diri sebagai hamba Allah, makhluk sosial (✓1).
2. Kemampuan untuk melihat potensi diri (✓2).
3. Kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya (bertanya, menjawab) (✓3).

- Kecakapan Sosial:

1. Kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan (1).
2. Kecakapan mengelola konflik dan mengendalikan emosi (2).
3. Kecakapan dalam bekerjasama (3).

- Kecakapan Akademik:

1. Kecakapan melakukan identifikasi dan menjelaskan (*1).
2. Merumuskan hipotesis terhadap suatu masalah atau suatu kejadian (berpikir ide untuk mengerjakan proyek atau tugas) (*2).
3. Merancang dan melaksanakan tugas untuk membuktikan suatu gagasan atau keingintahuan (*3).

- Kecakapan Vokasional:

- a. Kecakapan dalam bidang tertentu (▲1).
- b. Kecakapan menciptakan membuat produk (▲)2.

Lampiran 15 Kuesioner Angket Tanggapan Respon Siswa**ANGKET TANGGAPAN SISWA TERKAIT BAHAN AJAR BERBASIS STEAM
BERMUATAN LIFE SKILL**

Nama :
Kelas :
No.absen :
Petunjuk pengisian :

Berilah tanda silang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

1. Apakah buku ajar tematik berbasis STEAM bermuatan life skill dapat memudahkan kalian dalam belajar?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Sulit
2. Apakah dengan penggunaan bahan ajar tematik berbasis STEAM bermuatan life skill dapat memberi semangat dalam belajar?
 - a. Sangat memberi semangat
 - b. Memberi semangat
 - c. Cukup memberi semangat
 - d. Kurang memberi semangat
 - e. Tidak memberi semangat
3. Apakah kamu mudah memahami materi yang ada di dalam buku ajar tematik berbasis STEAM bermuatan life skill?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Sulit
4. Menurut kamu, bagaimana soal-soal dan proyek pada buku ajar tematik berbasis STEAM bermuatan life skill tersebut?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang
 - e. Sulit

5. Bagaimana jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam buku ajar tersebut?
 - a. Sangat mudah dibaca
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang
 - e. Tidak
6. Selama mempelajari buku tersebut apakah kamu menemui kata-kata yang sulit?
 - a. Tidak menemukan
 - b. Jarang menemukan
 - c. Kadang-kadang menemukan
 - d. Sangat menemukan
 - e. Sering sekali menemukan
7. Bagaimana petunjuk yang terdapat dalam buku ajar tematik tersebut?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Tidak mudah
8. Apakah bahan yang digunakan dalam buku ajar bisa dipahami?
 - a. Sangat mudah dipahami
 - b. Mudah dipahami
 - c. Cukup mudah dipahami
 - d. Kurang mudah dipahami
 - e. Tidak mudah dipahami
9. Apakah buku ajar tematik berbasis STEAM bermuatan life skill membuatmu untuk bekerjasama dengan teman dan lingkungan?
 - a. Sangat membantu
 - b. Membantu
 - c. Cukup membantu
 - d. Tidak membantu
10. Apakah buku ajar ini dapat membuatmu meningkatkan keterampilan kalian?
 - a. Sangat membantu
 - b. Membantu
 - c. Cukup membantu
 - d. Kurang membantu
 - e. Tidak membantu

Lampiran 16 Lembar Wawancara Guru

LEMBAR WAWANCARA GURU MENGENAI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH

Sebagai sarana pengumpulan data dalam rangka penelitian skripsi dengan tema :
“Keefektifan Bahan Ajar Berbasis STEAM Untuk Meningkatkan Life Skill Siswa Kelas IV
SD Negeri Rejosari 1”

Nama Sekolah :
Nama :
Profesi :

Petunjuk : Setiap pertanyaan di jawab dengan jelas disertai dengan penjelasan dan saran apabila diperlukan sesuai dengan keadaan sebenarnya.

Pertanyaan :

1. Apakah di SD Negeri Rejosari 1 sudah menerapkan pendekatan STEAM dalam proses pembelajaran di kelas?
.....
2. Sumber belajar / bahan ajar apa saja yang digunakan siswa dalam proses belajar khususnya pada materi tema 4 subtema 3?
.....
3. Apakah sumber belajar yang digunakan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa dalam meningkatkan *life skill* siswa?
.....
4. Menurut ibu bagaimana jika bahan ajar tema 4 subtema 3 “ayo cinta lingkungan” dikemas menjadi bahan ajar berbasis STEAM?
.....
5. Menurut ibu apakah bahan ajar berbasis STEAM ini dapat memberikan pengaruh terhadap *life skill* siswa?
.....

Semarang, 15 September 2022
Guru Kelas

Nuur Rachma, S.Pd

Lampiran 17 Hasil *Life Skill* Kelas Eksperimen

Nama Satya Hari Satya
 Kelas 4B
 Kelompok

LEMBAR JAWAB KUISIONER PENELITIAN *LIFE SKILL* SISWA

NO	SS (sangat setuju)	S (setuju)	TS (tidak setuju)	SIS (sangat tidak setuju)
1	✓			
2	✓			
3			✓	
4	✓			
5	✓			
6			✓	
7	✓			
8	✓			
9			✓	
10		✓		
11			✓	
12	✓			
13			✓	
14	✓			
15	✓			
16	✓			
17			✓	
18	✓			
19	✓			
20	✓			

21	✓			
22	✓			
23		✓		
24			✓	
25		✓		
26	✓			✓
27	✓			
28		✓		
29		✓		
30		✓		
31	✓			
32	✓			
33	✓			
34		✓		
35	✓			
36		✓		
37	✓			
38				
39	✓			
40	✓			

Nama : chacot michi rlo
 Kelas : 4B
 Kelompok :

LEMBAR JAWAB KUESIONER PENELITIAN LIFE SKILLS SISWA

NO	SS (sangat setuju)	S (setuju)	TS (Tidak setuju)	STS (Sangat tidak setuju)
1	✓			
2	✓			
3				✓
4	✓			
5	✓			
6		✓		
7	✓			
8	✓			
9	✓			
10		✓		
11		✓		
12		✓		
13		✓		
14	✓			
15		✓		
16		✓		
17		✓		
18	✓			
19		✓		
20			✓	

21	✓			
22	✓			
23				✓
24		✓		
25		✓		
26	✓			
27		✓		
28	✓			
29		✓		
30		✓		
31	✓			
32		✓		
33		✓		
34		✓		
35	✓			
36		✓		
37	✓			
38	✓			
39		✓		
40	✓			

Nama : Farisya... listya
 Kelas : 4a
 Kabupaten :

LEMBAR JAWAB KUESIONER PENELITIAN LIFE SKILLS SISWA

NO	SS (sangat setuju)	S (setuju)	TS (Tidak setuju)	STS (Sangat tidak setuju)
1	✓			
2		✓		
3	✓			
4	✓			
5	✓			
6		✓		
7	✓			
8		✓		
9		✓		
10	✓			
11			✓	
12		✓		
13		✓		
14	✓			
15		✓	✓	
16	✓			
17			✓	
18	✓			
19		✓		
20			✓	

21	✓			
22	✓			
23		✓		
24			✓	
25				✓
26		✓		
27	✓			
28		✓		
29	✓			
30	✓			
31		✓		
32		✓		
33	✓			
34	✓			
35	✓			
36	✓			
37	✓			
38	✓			
39	✓			
40		✓		

Nama : Arif Almasri
 Kelas : 4B
 Kelompok :

LEMBAR JAWAB KUESIONER PENELITIAN LIFE SKILLS SISWA

NO	SS (sangat setuju)	S (setuju)	TS (Tidak setuju)	SIS (Sangat tidak setuju)
1	✓			
2	✓			
3			✓	
4	✓			
5	✓			
6			✓	
7	✓			
8	✓			
9				✓
10		✓		
11			✓	
12	✓			
13				✓
14	✓			
15		✓		
16		✓		
17				✓
18		✓		
19	✓			
20				✓

21	✓			
22	✓			
23				✓
24		✓		
25	✓			
26	✓			
27	✓			
28		✓		
29	✓			
30	✓			
31		✓		
32	✓			
33				✓
34	✓			
35		✓		
36	✓			
37	✓			
38	✓			
39	✓			
40				✓

Lampiran 18 Hasil *Life Skill* Kelas Kontrol

Nama : Abdul Jabbar
 Kelas : AC
 Kelompok :

LEMBAR JAWAB KUESIONER PENELITIAN LIFE SKILLS SISWA

NO	SS (sangat setuju)	S (setuju)	TS (Tidak setuju)	STS (Sangat tidak setuju)
1	✓			
2			✓	
3			✓	
4	✓			
5		✓		
6			✓	
7	✓			
8	✓			
9				✓
10		✓		
11			✓	
12	✓			
13			✓	
14	✓			
15		✓		
16		✓		
17				✓
18		✓		
19	✓			
20			✓	

CS Dipindai dengan CamScanner

21	✓			
22		✓		
23			✓	
24				✓
25			✓	
26				✓
27	✓			
28		✓		
29	✓			
30		✓		
31			✓	
32			✓	
33			✓	
34	✓			
35				✓
36			✓	
37	✓			
38		✓		
39	✓			
40			✓	

CS Dipindai dengan CamScanner

Nama : Glenck
 Kelas : 9C
 Kelurahan :

LEMBAR JAWAB KUESIONER PENELITIAN LIFE SKILLS SISWA

NO	SS (sangat setuju)	S (setuju)	TS (Tidak setuju)	STS (Sangat tidak setuju)
1	✓			
2	✓			
3	✓			
4		✓		
5	✓			
6	✓			
7	✓			
8		✓		
9				✓
10	✓			
11	✓			
12	✓			
13				✓
14	✓			
15	✓			
16	✓			
17				✓
18				✓
19	✓			
20	✓			

21				✓
22	✓			
23	✓			
24				✓
25				✓
26			✓	
27				✓
28		✓		
29			✓	
30	✓			
31	✓			
32				✓
33			✓	
34		✓		
35			✓	
36	✓			
37				✓
38				✓
39	✓			
40	✓			

Nama : Naura Nur
 Kelas : 4C
 Kelompok :

LEMBAR JAWAB KUESIONER PENELITIAN LIFE SKILLS SISWA

NO	BS (sangat setuju)	S (setuju)	TS (Tidak setuju)	STS (Sangat tidak setuju)
1	✓			
2	✓			
3	✓			
4	✓			
5		✓		
6	✓			
7	✓			
8	✓			
9				✓
10	✓			
11				✓
12	✓			
13				✓
14	✓			
15	✓			
16		✓		
17	✓			✓
18	✓			
19		✓		
20				✓

21		✓		
22		✓		
23				✓
24				✓
25		✓		
26				✓
27	✓			
28		✓		
29	✓			
30	✓			
31				✓
32	✓			
33				✓
34	✓			
35				✓
36				✓
37	✓			
38	✓			✓
39				✓
40	✓			

Nama : Rizki Alfian
 Kelas : 9c
 Kelompok :

LEMBAR JAWAB KUESIONER PENELITIAN LIFE SKILLS SISWA

NO	SS (sangat setuju)	S (setuju)	TS (Tidak setuju)	STS (Sangat tidak setuju)
1	✓			
2			✓	
3		✓		
4		✓		
5	✓			
6		✓		
7		✓		
8		✓		
9				✓
10		✓		
11			✓	
12		✓		
13			✓	
14	✓			
15		✓		
16			✓	
17			✓	
18			✓	
19		✓		
20			✓	

21		✓		
22		✓		
23			✓	
24			✓	
25		✓		
26			✓	
27		✓		
28		✓		
29		✓		
30		✓		
31			✓	
32		✓		
33			✓	
34		✓		
35				✓
36		✓		
37		✓		
38		✓		
39		✓		
40			✓	

Lampiran 19 Hasil Wawancara Guru

LEMBAR WAWANCARA GURU MENGENAI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH

Sebagai sarana pengumpulan data dalam rangka penelitian skripsi dengan tema :
"Keefektifan Bahan Ajar Berbasis STEAM Untuk Meningkatkan Life Skill Siswa Kelas IV SD
Negeri Rejosari 1"

Nama Sekolah : SDN Rejosari 01
Nama : Nur Rachma Inayati, S.Pd
Profesi : Guru Kelas

Petunjuk : Setiap pertanyaan di jawab dengan jelas disertai dengan penjelasan dan saran apabila diperlukan sesuai dengan keadaan sebenarnya.

Pertanyaan :

1. Apakah di SD Negeri Rejosari 1 sudah menerapkan pendekatan STEAM dalam proses pembelajaran di kelas?
Belum... menerapkan Pendekatan STEAM.
2. Sumber belajar / bahan ajar apa saja yang digunakan siswa dalam proses belajar khususnya pada materi tema 4 subtema 3?
Video, Gambar, Buku guru dan Buku siswa.
3. Apakah sumber belajar yang digunakan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa dalam meningkatkan *life skill* siswa?
Sudah... Sesuai.
4. Menurut ibu bagaimana jika bahan ajar tema 4 subtema 3 "ayo cinta lingkungan" dikemas menjadi bahan ajar berbasis STEAM?
Sangat... menarik... menjadi hal baru untuk anak-anak.
5. Menurut ibu apakah bahan ajar berbasis STEAM ini dapat memberikan pengaruh terhadap *life skill* siswa?
Iya... dapat memberikan pengaruh terhadap *life skill* siswa karena bahan ajar tersebut dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas siswa.

Semarang, 15 September 2022
Guru Kelas



Nur Rachma Inayati, S.Pd

Lampiran 20 Hasil Tabulasi Life Skill Kelas Kontrol

DATA KUESIONER KELAS KONTROL 4C																																												
DAFTAR KUESIONER RESPONEN		DAFTAR PERNYATAAN																																						SKOR				
No.	Nama Siswa	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40	UMUR	MARKS	
1	Abdul Jabbar Kufi	4	2	2	4	3	2	4	4	1	3	2	4	2	4	3	3	1	3	4	2	4	3	2	1	2	1	4	3	4	3	2	2	2	4	1	2	4	3	4	2	110	160	
2	Ahka Sabrina Setawan	4	4	2	4	4	3	4	4	1	3	2	4	1	4	3	3	1	3	2	3	3	4	2	2	3	1	3	4	3	3	3	2	4	2	3	3	4	3	2	116	160		
3	Ahsad Di Nur Wicaksono	4	2	2	4	4	2	4	4	2	3	2	4	2	4	4	3	2	4	3	2	4	4	3	2	3	2	4	3	2	4	2	4	3	2	4	2	4	0	3	3	118	160	
4	Ayu Deva Mahendhika	4	2	2	4	3	2	4	4	1	3	2	4	2	4	3	3	1	3	4	2	4	3	2	1	2	1	4	3	4	3	2	3	3	4	1	2	3	4	4	2	112	160	
5	Cahaya Karla Amalia	4	2	2	3	4	2	4	3	1	3	1	4	1	3	3	4	1	3	4	2	4	3	2	1	2	1	4	3	3	4	1	3	1	4	1	2	4	4	2	107	160		
6	Chika Hamada Puswati	4	4	2	4	3	4	4	4	1	4	1	4	1	4	4	3	1	4	4	1	4	3	1	1	3	1	4	3	4	4	1	4	1	4	1	3	4	4	2	2	115	160	
7	Diese Nita Pugnawati	4	2	3	4	4	2	4	4	1	4	2	4	2	3	4	2	1	4	4	2	4	4	2	2	2	2	3	4	3	4	2	4	2	4	2	2	3	4	3	2	118	160	
8	Dwi Rasya Nur Adaf	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	108	160		
9	Feryta Achir Elvira	4	2	3	4	4	3	4	4	1	3	2	4	2	4	3	4	2	4	4	2	4	3	2	2	3	1	4	2	4	3	2	3	2	4	2	3	4	4	2	121	160		
10	Gloria Christiana Peroto	4	4	4	3	4	4	4	3	1	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	1	4	4	1	1	2	1	3	2	4	4	1	2	3	2	4	1	1	4	4	115	160		
11	Hafiduloh	4	4	2	3	2	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	2	4	4	3	1	2	3	2	0	120	160		
12	Hana Anindita Fakhriah	4	4	2	4	4	2	4	4	1	3	3	4	2	4	3	3	3	2	3	3	2	4	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	118	160		
13	Hina Rizkyan	4	4	2	4	4	3	4	4	1	3	2	4	2	4	4	3	2	4	4	1	4	4	2	4	2	4	2	4	2	3	4	3	4	4	2	3	1	3	3	2	2	120	160
14	Muhammad Abdul Muhi	4	2	4	4	4	3	4	3	2	2	3	4	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	118	160		
15	Muhammad Fahranto	4	2	3	4	4	2	3	3	1	3	2	3	2	3	3	2	1	2	3	1	4	4	2	1	3	1	1	2	3	3	1	3	2	4	1	2	4	4	3	2	101	160	
16	Muhammad Kya Alvaro	4	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	4	2	3	4	2	2	2	4	4	2	3	2	2	4	4	3	4	2	2	3	4	2	4	4	4	3	4	115	160			
17	Nadine Acha Artha	3	2	1	4	4	2	1	3	1	3	2	3	1	4	3	3	1	3	3	1	4	3	1	1	2	2	3	1	4	3	3	1	2	4	2	2	4	3	4	1	98	160	
18	Nadivah Marika Nurah	4	2	2	4	3	2	4	4	1	4	4	1	3	3	3	1	3	3	4	3	1	3	2	2	4	2	4	3	2	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	116	160		
19	Nayra Rizka Ramadhani	4	2	2	4	4	2	4	4	2	4	2	4	2	4	4	3	3	1	3	2	4	3	1	1	1	1	3	1	3	4	1	4	1	3	1	1	4	4	4	107	160		
20	Nona Nur Amalia	4	4	4	3	4	4	4	1	4	1	4	1	4	4	3	1	4	3	1	3	3	1	1	3	1	4	3	4	4	1	4	1	4	1	1	4	4	1	1	111	160		
21	Rafidinda Adira Putra	4	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	3	4	2	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	1	2	4	0	3	2	3	1	0	1	121	160			
22	Rarvan Ezerahy Pratomo	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	160	
23	Riska Nabila Putri	4	4	3	4	4	1	4	4	1	4	4	4	2	4	4	4	1	4	4	2	4	4	2	1	4	1	4	1	2	4	2	4	3	4	2	4	0	1	119	160			
24	Rizky Afiq	4	2	3	3	4	3	3	1	3	2	3	2	4	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	106	160		
25	Rya Dwi Chayanti	3	2	1	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	3	1	4	4	1	1	3	1	4	3	4	4	1	1	4	4	1	1	4	4	3	115	160		
26	Rizka Luthfy	4	2	2	4	3	2	4	3	1	3	2	4	1	3	3	4	1	1	3	2	3	4	2	1	2	2	4	2	4	3	1	3	3	4	1	3	4	4	2	100	160		
Jumlah		50	60	61	64	60	63	62	60	54	61	61	65	66	69	65	70	63	64	51	67	67	63	64	64	62	61	69	64	76	65	69	62	60	66	50	76	62	71	50	2633			
rata-rata		124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124			
%		70	55	49	75	72	50	74	72	27	65	49	76	37	72	69	62	34	33	67	41	70	70	40	35	31	33	65	55	67	61	44	54	50	70	37	46	61	66	37	46			
rata-rata		56,35																																										

Lampiran 21 Hasil Tabulasi Life Skill Kelas Eksperimen

DATA KUISIONER KELAS EKSPERIMEN 4B																																													
DAFTAR KUISIONER RESPONEN		DAFTAR PERNYATAAN																																						SKOR					
No.	Nama Siswa	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40	Jumlah	MAKS		
1	Aida Syih Nur Khosrovi	4	2	4	3	4	3	4	4	1	3	4	4	2	3	3	2	4	3	3	3	4	4	2	4	3	4	4	3	4	1	3	3	4	4	4	3	3	4	4	2	128	160		
2	Alexand Karyu Imam	4	3	4	3	3	4	3	4	1	2	2	4	1	4	3	3	1	3	4	2	4	4	2	4	3	4	3	4	4	2	4	3	4	4	2	4	4	3	4	3	126	160		
3	Aylin Devi Nur A	4	3	3	4	3	3	4	3	1	2	2	3	2	3	4	2	2	3	4	2	4	4	2	3	4	2	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	129	160		
4	Ardi Dermawan Seto P	4	4	2	4	4	2	4	4	1	3	2	4	1	4	3	3	1	3	4	1	4	4	1	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	4	3	4	4	1	126	160	
5	Ardi Nadya Fatma	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	2	4	2	4	4	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	128	160		
6	Arhala Alimari R.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	160	160
7	Asmaul Qurayn Sarwa	4	3	2	4	4	3	4	4	3	3	2	4	2	4	3	3	2	4	3	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	125	160		
8	Charvi Mubillah C	4	4	1	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	4	4	1	2	3	4	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	133	160	
9	Diah Ayu Dinda	4	4	4	4	4	2	4	4	1	3	2	4	2	1	4	4	2	4	4	2	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	134	160
10	Devia Meksidin W.	4	3	2	3	4	3	4	3	1	3	2	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	4	2	2	1	1	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	123	160	
11	Effira Putri	4	3	3	3	4	2	4	4	1	2	2	4	2	4	3	3	1	4	4	2	4	4	2	1	4	1	4	3	4	4	2	4	3	4	3	3	4	4	4	3	124	160		
12	Fatma Lurnya Cavillan	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	2	3	3	4	2	4	2	4	3	2	4	4	3	2	1	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	134	160		
13	Hafidha Kholidunnessam	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	2	4	1	4	4	4	1	4	4	2	4	4	3	2	1	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	132	160		
14	Hafid Fauzan Ajmal	4	3	3	3	4	4	4	4	2	3	2	4	1	4	3	3	1	4	4	3	4	4	2	1	3	1	2	2	4	3	2	3	3	4	4	2	4	4	4	2	122	160		
15	Harlin	4	4	2	4	4	3	4	4	1	3	2	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	3	3	2	4	3	2	3	2	4	3	4	4	4	135	160		
16	Hera Devina Angini	3	4	4	3	3	1	3	2	1	2	4	4	2	4	4	2	3	4	4	2	4	4	2	4	2	4	2	3	4	2	4	4	3	4	2	4	3	3	4	4	2	124	160	
17	Hesra Winda Mecca	4	3	3	3	3	4	3	4	2	1	2	4	2	2	3	4	2	4	3	3	2	4	2	2	4	4	4	2	2	4	3	3	2	2	3	3	4	4	4	3	120	160		
18	Hindya Ima Saegya	4	3	2	3	4	2	4	3	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	136	160	
19	Hindya Putri Radhya	4	4	2	3	4	2	4	4	3	2	1	4	3	4	3	4	1	2	3	1	4	4	1	1	2	3	2	4	4	4	3	3	4	2	4	3	4	4	4	4	118	160		
20	Hindya Radha Panasthan	4	2	2	4	4	2	3	4	3	2	2	3	2	4	3	3	3	4	4	2	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	2	125	160			
21	Hira Zahra Saewara	4	3	4	3	3	4	3	4	3	2	2	4	3	4	3	3	1	3	4	4	4	4	3	3	3	4	2	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	135	160		
22	Hira Pranita M.	4	2	4	4	2	3	4	4	2	3	3	4	2	2	2	4	1	4	4	2	4	4	2	2	2	3	3	2	4	4	3	3	2	4	4	3	3	2	4	4	2	123	160	
23	Husni Hani Cahya	4	4	2	4	4	2	4	4	2	3	2	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	136	160		
24	Husni Prasya A.	4	3	2	3	4	3	4	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	4	3	4	2	4	2	4	4	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	120	160			
25	Husni Putri Mikhla	4	3	4	3	4	3	4	3	2	2	2	4	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	122	160		
26	Husni Andika Putri	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	120	160		
27	Husni Arva Ammi	3	4	3	4	3	2	3	4	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	2	4	4	4	3	1	3	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	132	160		
Jumlah		102	85	75	91	86	71	95	96	63	73	60	99	68	92	84	83	57	84	84	66	100	99	60	66	71	70	84	75	93	89	75	80	75	93	82	84	96	97	80	5515				
skor maksimal		124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124	124				
%		82	68	60	73	71	58	79	77	42	58	48	79	46	74	67	66	70	75	75	80	79	48	55	57	57	75	48	75	70	60	70	60	75	65	67	77	73	70	64					
nnt-ntt		0,635																																											

Lampiran 22 Tabulasi Bahan Ajar STEAM

DATA TANGGAPAN SISWA TERKAIT BAHAN AJAR														
No.	Nama Siswa	BUTIR SOAL										JUMLAH	KOR MAKS	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Aida Syifa Nur Khasanah	5	5	3	4	4	4	4	4	5	4	42	50	84
2	Anugrah Koyru Imam	5	5	4	3	5	4	3	4	4	3	40	50	80
3	Aprilia Dewi Nur A.	3	5	4	5	2	3	3	3	5	5	38	50	76
4	Ardo Dewangga Setyo P.	3	4	4	3	5	3	4	5	5	5	41	50	82
5	Aqila Nadva Rahma	3	5	3	3	5	3	3	5	5	5	40	50	80
6	Athaleta Almeera R.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	Azzahra Oryza Satyua	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	47	50	94
8	Charvel Michiellan Q.	3	3	4	3	5	3	4	4	5	3	37	50	74
9	Dafa Arya Dzaka	3	4	3	4	5	1	4	3	5	4	36	50	72
10	Dewa Mahendra W.	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	42	50	84
11	Elfira Putri	5	5	5	3	5	3	3	5	5	5	44	50	88
12	Farisca Lintang Carollien	4	4	3	2	2	1	2	2	2	1	23	50	46
13	Hafidz Kholilurrohman	4	4	4	4	4	2	3	4	5	4	38	50	76
14	Hafiz Fausto Ajimal	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	42	50	84
15	Herlin	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	44	50	88
16	Nesya Davina Anjanis	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
17	Octavia Widya Mecca	5	5	4	4	3	1	5	4	4	3	38	50	76
18	Raditva Ibas Saniava	4	5	5	5	4	3	3	5	1	4	39	50	78
19	Rafka Putra Raditva	3	5	3	3	5	3	3	3	5	4	37	50	74
20	Ridho Rafka Ramadhan	3	5	4	4	5	3	4	4	5	5	42	50	84
21	Rizal Zakka Baawara	4	5	3	5	5	3	4	4	5	5	43	50	86
22	Rizoi Pramita M.	5	5	4	4	5	3	4	5	5	5	45	50	90
23	Sanzea Hari Cahyo	5	5	3	4	5	4	4	5	5	5	45	50	90
24	Satrio Prasio A.	4	5	5	5	4	3	3	5	1	4	39	50	78
25	Shehy Putri Mikaila	1	3	2	2	3	2	2	3	3	3	24	50	48
26	Tegar Andyka Putra	4	4	3	4	4	5	4	3	4	5	40	50	80
27	Queenesya Arvia Artanti	2	5	2	3	5	3	2	3	5	3	33	50	66
Jumlah		101	118	99	100	113	82	93	104	112	107			
SKOR MAKS		135	135	135	135	135	135	135	135	135	135			
%		74.81	87.4	73.33	74.07	83.7	60.74	68.88	77.03	82.96	79.25			
RATA-RATA		76,217												
KRITERIA														

Lampiran 23 Uji Validitas Observasi *Life Skill* Siswa

Correlations

		pb1	pb2	pb3	pb4	pb5	jumlah
pb1	Pearson Correlation	1	,485*	,350	,002	,510**	,755**
	Sig. (2-tailed)		,012	,079	,993	,008	,000
	N	26	26	26	26	26	26
pb2	Pearson Correlation	,485*	1	,262	,200	,444*	,700**
	Sig. (2-tailed)	,012		,197	,328	,023	,000
	N	26	26	26	26	26	26
pb3	Pearson Correlation	,350	,262	1	-,126	,422*	,633**
	Sig. (2-tailed)	,079	,197		,541	,032	,001
	N	26	26	26	26	26	26
pb4	Pearson Correlation	,002	,200	-,126	1	,374	,378
	Sig. (2-tailed)	,993	,328	,541		,060	,057
	N	26	26	26	26	26	26
pb5	Pearson Correlation	,510**	,444*	,422*	,374	1	,810**
	Sig. (2-tailed)	,008	,023	,032	,060		,000
	N	26	26	26	26	26	26
jumlah	Pearson Correlation	,755**	,700**	,633**	,378	,810**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,001	,057	,000	
	N	26	26	26	26	26	26

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 24 Uji Reliabilitas Observasi *Life Skill* Siswa**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,649	5

Lampiran 26 Uji Reliabilitas Angket *Life Skill* Siswa

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,421	40

Lampiran 27 Deskriptif Data

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
eksperimen	26	118	136	127,50	5,901
kontrol	25	98	121	113,32	6,283
Valid N (listwise)	25				

Lampiran 28 Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kelaseksperimen	,142	25	,200 [*]	,920	25	,052
kelaskontrol	,205	25	,008	,916	25	,041

Lampiran 29 Uji Paired Sample t-test

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	.95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 kelaseksperimen - kelaskontrol	13,880	9,293	1,859	10,044	17,716	7,468	24	,000

Lampiran 30 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,000	1	49	,986

Lampiran 31 Uji Mann Whitney**Test Statistics^a**

	nilai
Mann-Whitney U	15,000
Wilcoxon W	340,000
Z	-5,850
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Lampiran 32 Lembar Pengesahan Proposal Skripsi

PROPOSAL SKRIPSI

KEEFEKTIFAN BAHAN AJAR BERBASIS STEAM
UNTUK MENINGKATKAN *LIFE SKILL* SISWA
KELAS IV SD NEGERI REJOSARI 1

Disusun dan Diajukan oleh
ERICA NURHIDAYAH ASTRIANI
NPM 19120332

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan
untuk disusun menjadi skripsi
Pada tanggal

Pembimbing I,



Eka Sari Setianingsih, S.Pd.,M.Pd
NPP. 158501466

Pembimbing II,



Verylana Purnamasari, S.Pd.,M.Pd
NPP.159101469

Lampiran 33 Surat Izin penelitian



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)

Jalan Sidodadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang – Indonesia
 Telepon (024) 8316377 Faks. 8448217 Email: upgrismg@gmail.com Homepage: www.upgrismg.ac.id

Nomor : 0021/IP-AM/FIP/UPGRIS/I/2023
 Lampiran : 1 (satu) berkas
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

04 Januari 2023

Yth. Kepala SD Negeri Rejosarei 1
 di Semarang

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Erica Nurhidayah Astriani
 N P M : 19120332
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

**KEEFEKTIFAN BAHAN AJAR BERBASIS *STEAM* UNTUK MENINGKATKAN
LIFE SKILL SISWA KELAS IV SD NEGERI REJOSARI 1**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan Ijin Penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.



An Dekan,
 Wakil Dekan I,

Meli Fita Asri Untari, S.Pd. M.Pd.
 NPP 098401240+

Lampiran 34**Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran dengan Bahan Ajar Berbasis STEAM****Gambar 1 pengisian angket kelas eksperimen****Gambar 2 pembuatan mading tema cinta lingkungan****Gambar 3 kegiatan presentasi hasil karya**



Gambar 4 pengisian proyek taman mini



Gambar 5 pembuatan proyek taman mini



Gambar 6 foto bersama setelah membuat taman mini



Gambar 7 membuat proyek montase



Gambar 8 presentasi hasil karya montase



Gambar 9 proyek membuat video pelestarian lingkungan




Gambar 10 proses pembelajaran di dalam kelas



Gambar 11 wawancara bersama guru kelas

Lampiran 35 Surat Pengajuan Judul

 **UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
 Jl. Sidodadi Timur Nomor 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia
 Telp. (024) 8316377 Faks. 8448217 Email : upgrisng@gmail.com Homepage : www.upgrisng.co.id

USULAN TEMA DAN PEMBIMBING SKRIPSI

Yth. Ketua Program Studi *)

1. Bimbingan dan Konseling (BK)
2. Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
3. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Erica Nurhidayah Astriani

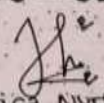
NPM : 19120332

Bermaksud mengajukan tema skripsi dengan judul:

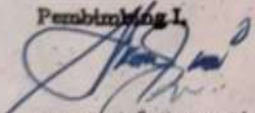
Keefektifan Bahan Ajar berbasis STEAM untuk meningkatkan
 life skill siswa kelas IV SD N Rejosari 1


.....

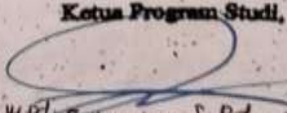
.....

Semarang,
 Yang mengajukan,

 Erica Nurhidayah Astriani
 NPM 19120332

Menyetujui,

Pembimbing I,

 Eka San Sebaningah, S.pd., M.Pd.
 NIP/NPP 158501966

Pembimbing II,

 Verlyiana Purnamasari, S.Pd., M.Pd.
 NIP/NPP 159101969

Mengetahui,
 Ketua Program Studi,

 Sokanto, S. Pd., M. Pd.
 NIP/NPP

*) Pilih salah satu

Lampiran 36 Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
SATUAN PENDIDIKAN KECAMATAN SEMARANG TIMUR
SD NEGERI REJOSARI 01

Jl. Rejosari VII No. 6-8, Semarang 50125 Telp. (024) 3553052



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 421.2/270/III/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rustantiningsih, S.Pd., M.Pd
NIP : 197510252005012012
Golongan / Ruang : Pembina / IV a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Rejosari 01

Menerangkan dengan sebenar-benarnya bahwa :

Nama : Erica Nurhidayah Astriani
Perguruan Tinggi : Universitas PGRI Semarang
Program Studi : PGSD
Judul : Keefektifan Bahan Ajar Berbasis Steam untuk Meningkatkan Life Skill Siswa Kelas IV SD Negeri Rejosari 01

Mahasiswa tersebut diatas, telah melaksanakan Penelitian di SD Negeri Rejosari 01 pada Tgl 12-16 September 2022.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 14 Maret 2023



PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Pembimbing I

Nama : Bu Eka Sari Setianingsih, S.Pd., M.pd.

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	12 Oktober 2022	Pengajuan judul skripsi	<i>ES</i>
2.	31 Oktober 2022	Pengajuan bab 1-3	<i>ES</i>
3.	23 November 2022	Revisi bab 1-3	<i>ES</i>
4.	29 November 2022	Revisi bab 1-3	<i>ES</i>
5.	4 Januari 2023	Revisi bab 1-3	<i>ES</i>
6.	5 Januari 2023	ACC Proposal	<i>ES</i>
7.	9 Januari 2023	Instrumen penelitian	<i>ES</i>
8.	11 Januari 2023	ACC instrumen penelitian dan proposal skripsi	<i>ES</i>

PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing I









Nama : Eka Sari Setianingih, S.pd., M.pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	25 Januari 2023	Bimbingan skripsi	<i>es</i>
2.	8 Februari 2023	Bimbingan skripsi revisi	<i>es</i>
3.	13 Februari 2023	Revisi skripsi	<i>es</i>
4.	17 Februari 2023	Revisi skripsi	<i>es</i>
5.	20 Februari 2023	Revisi skripsi	<i>es</i>
6.	23 Februari 2023	ACC skripsi skripsi	<i>es</i>

PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Pembimbing II






Nama : Bu Verylana Purnamasari, S.Pd., M.Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	11 Oktober 2022	Pengajuan judul skripsi	
2.	3 November 2022	Mengajukan proposal skripsi bab 1-3	
3.	14 November 2022	Revisi bab 1-3	
4.	1 Desember 2022	Revisi bab 1-3	
5.	8 Desember 2022	Revisi bab 1-3	
6.	26 Desember 2022	Revisi bab 1-3	
7.	2 Januari 2022	Revisi bab 1-3	
8.	3 Januari 2022	ACC proposal skripsi	

PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing II

Nama : Veryllana Purnamasari S.Pd., M.Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	19 Januari 2023	Bimbingan skripsi	
2.	25 Januari 2023	Revisi bimbingan skripsi	
3.	14 Februari 2023	Revisi bimbingan skripsi	
4.	16 Februari 2023	Revisi bimbingan skripsi	
5.	17 Februari 2023	Revisi bimbingan skripsi	
6.	20 Februari 2023	ACC SKRIPSI	