



**PENGARUH LKPD TEMATIK BERBASIS STEAM UNTUK
MEMBEKALKAN LIFE SKILL BAGI SISWA SD
KELAS V SD NEGERI WONOTINGAL
SEMARANG**

SKRIPSI

**OLEH
FAJRIATI NURUL AINI
NPM 17120338**

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

2024



**PENGARUH LKPD TEMATIK BERBASIS STEAM UNTUK
MEMBEKALKAN LIFE SKILL BAGI SISWA SD
KELAS V SD NEGERI WONOTINGAL
SEMARANG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Kewajiban dan Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**OLEH
FAJRIATI NURUL AINI
NPM 17120338**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2024**

SKRIPSI

PENGARUH LKPD TEMATIK BERBASIS STEAM UNTUK MEMBEKALKAN LIFE SKILL BAGI SISWA SD KELAS V SD NEGERI WONTINGAL

**Disusun dan dijadikan oleh
FAJRIATI NURUL AINI
NPM 17120338**

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan di hadapan
Dewan Penguji**

Semarang, 22 Agustus 2024

Pembimbing I



**Dr. Fenny Rosyahanti, SPd., M.Pd
NIP 19690929 199403 2 002**

Pembimbing II



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

SKRIPSI

PENGARUH LKPD TEMATIK BERBASIS STEAM UNTUK
MEMBEKALKAN LIFE SKILL BAGI SISWA SD
KELAS V SD NEGERI WONOTINGAL SEMARANG

Yang disusun dan diajukan oleh
FAJRIATI NURUL AINI
NPM 17120338

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Agustus 2024
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

Ketua,

Sekretaris



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

Eryina Eka Subekti, S.Si., M.Pd
NPP. 098691235

Penguji I,

Dr. Fenny Roshayanti, S.Pd., M.Pd.
NIP 19690929 199403 2 002



Penguji II

Verylana Purnamasari, S.Pd M.Pd
NIP 159101469



Penguji III

Eryina Eka Subekti, S.Si., M.Pd
NPP. 098601235



NPP. 098601235

MOTTO :

- ❖ Proses sama pentingnya dibandingkan hasil. Hasil nihil tak apa. Yang penting sebuah proses telah dicanangkan dan dilaksanakan – Suijwo Tejo
- ❖ Masa depan yang cerah tidak akan pernah dijanjikan pada siapapun. Kamu harus mengejarnya sendiri- Wayne Dyer
- ❖ Jangan malu dengan kegagalan, belajarlal darinya dan memulai kembali.
(Fajriati)

PERSEMBAHAN :

1. Almh. Ibu Naili Idawati yang telah memberikan kasih sayang, membantu materi, dukungan maupun segala doa yang menyertai langkah, semoga Allah SWT memberi ridho-Nya.
2. Bapak Fauzan yang telah memberikan kasih sayang, membantu materi, dukungan maupun segala doa yang menyertai langkah, semoga Allah SWT memberi ridho-Nya.
3. Almamater Universitas PGRI Semarang yang saya banggakan.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Fajriati Nurul Aini
NPM : 17120338
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil tulisan 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 tersebut.

Semarang, 20 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Fajriati Nurul Aini

NPM. 17120338

ABSTRAK

FAJRIATI NURUL AINI. NPM 17120338. “Pengaruh LKPD Tematik Berbasis STEAM Untuk Meningkatkan Life Skill Bagi Siswa SD Kelas IV SD Negeri Wonotingal”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang. Universitas PGRI Semarang. Dosen Pembimbing I: Dr. Fenny Roshayanti, S.Pd.,M.Pd dan Dosen Pembimbing II: Veryliana Purnamasari, S.PD.,M.Pd. .

Latar belakang yang mendorong penelitian ini yaitu guna mengetahui pengaruh lembar kegiatan peserta didik tematik berbasis STEAM bermuatan *life skills* siswa SD. Hal tersebut dilakukan karena kurangnya pengajaran pada siswa saat pembelajaran menggunakan lembar kegiatan peserta didik tematik berbasis STEAM serta berkurangnya *life skills* pada diri siswa SD serta

Permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah lembar kegiatan peserta didik tematik berbasis STEAM dapat meningkatkan *life skills* bagi siswa SD?”. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh lembar kegiatan peserta didik tematik berbasis STEAM terhadap *life skills* bagi siswa SD.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dalam bentuk *pre-eksperimental design* yaitu *nonquievelent pretest and posttest control group*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Wonotingal Semarang. Sampel yang diambil adalah 62 siswa yaitu kelas eksperimen (VB) 31 siswa dan kelas kontrol (VD) 31 siswa. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui kuesioner *pretest* dan *posttest*.

Hasil penelitian ini dari pengaruh lembar kegiatan peserta didik tematik berbasis STEAM untuk membekalkan *life skills* siswa SD pada *posttest* kelas eksperimen dengan jumlah siswa 31 mendapatkan rata-rata 86.29. sedangkan berdasarkan uji *paired sample t test* diketahui sig. (2-tailed) *pretest* dan *posttest* eksperimen sebesar $.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan terhadap *life skills* siswa. Sedangkan hasil sig. (2-tailed) *pretest* dan *posttest* kontrol sebesar $.940 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan terhadap *life skills* siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah supaya lembar kegiatan peserta didik tematik berbasis STEAM digunakan pada saat pembelajaran di SD untuk memberikan *life skills* siswa.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul “Pengaruh LKPD Tematik Berbasis STEAM untuk Membekalkan *Life Skills* Siswa SD” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr.Sri Suciati, M.Hum. Rektor Universitas PGRI Semarang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Ibu Dr.Arri Handoyo, S.Psi.,M.Si. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ibu Ervina Eka Subekti, S.Si.,M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang.
4. Ibu Fillia Prima Artharina, S.Pd.,M.Pd. Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang.
5. Ibu Fenny Roshayanti, S.Pd., M.Pd. Dosen pembimbing I yang telah sabar memberikan bimbingan, nasihat, dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini dengan baik.
6. Ibu Veryliana Purnamasari, S.Pd., M.Pd. Dosen pembimbing II yang telah sabar memberikan bimbingan, nasihat dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini dengan baik.
7. Ibu Arfilia Wijayanti, S.Pd., M.Pd. Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus Tim Penelitian STEAM yang telah sabar memberikan bimbingan, nasihat, dan pengarahan dalam pelaksanaan penelitian.
8. Bapak dan ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bekal ilmu selama kuliah di Universitas PGRI Semarang.

9. Ibu Darsimah, S.Pd., M.Pd. Kepala Sekolah SD Negeri Wonotingal Semarang yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di instansi yang dipimpinnya.
 10. Ibu Feny Nur Oktaviani, S.Pd dan Ibu Kristiani Rina Sugianti, S.Pd. Guru Kelas V SD Negeri Wonotingal Semarang yang telah mengizinkan penulis selama melakukan penelitian di kelas V.
 11. Siswa kelas V B dan V D yang telah bersedia membantu penulis pada saat melakukan penelitian di SD Negeri Wonotingal Semarang.
 12. Ibu Almh. Naili Idawati tercinta yang sudah memberikan kasih sayang, dorongan dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
 13. Bapak Fauzan, Mas Khoirul dan mbak Nur tercinta yang sudah memberikan dorongan dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
 14. Keluarga besar Kopma Dewantara yang telah memberikan dorongan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
 15. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang sudah membantu kelancaran dalam penelitian.
- Harapan penulis, skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat berguna bagi dunia pendidikan. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan.

Semarang, 20 Agustus 2024

Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO :	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
A. Kajian Teori	11
B. Kerangka Berfikir.....	17
C. Hipotesis Penelitian.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	20
A. Tempat dan Waktu Penelitian	20
B. Variabel Penelitian	20
C. Metode dan Desain Penelitian.....	20
D. Populasi, Sampel dan Sampling.....	21
E. Teknik Pengumpulan Data.....	21
F. Teknik Analisis Data.....	24

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Deskripsi Data.....	28
B. Analisis Data.....	31
C. Pembahasan.....	37
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	63
A. SIMPULAN.....	63
B. SARAN.....	64
C. KETERBATASAN PENELITIAN.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	21
Tabel 3.2 Kategori Respon Terhadap Lembar Kegiatan Peserta Didik.....	27
Tabel 4.1 Deskriptif Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	29
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas	32
Tabel 4. 3 Hasil Paired sample t test	33
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas.....	34
Tabel 4.5 Uji Independent sample t test.....	35
Tabel 4.6 Hasil Uji <i>Mann Whitney</i>	35
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa Terkait Lembar Kegiatan Peserta Didik Pembelajaran	36
Tabel 4.8 LKPD Tematik Pembelajaran Berbasis STEAM Bermuatan <i>Life Skills</i>	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	18
Gambar 4.1 Perbandingan Pretest Life Skills Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	30
Gambar 4.2 Siswa Mengisi Kuesioner Pretest.....	38
Gambar 4.3 Siswa Membuat Iklan Media Cetak	54
Gambar 4.4 Siswa Merakit Puzzle Organ Pencernaan Pada Hewan	54
Gambar 4.5 Siswa Merakit Pohon Pintar Unsur-unsur Iklan Media Cetak	55
Gambar 4.6 Siswa Membuat Menu Makanan Sehat	56
Gambar 4.7 Siswa Merakit Buku Pop Up Keragaman Yang Ada di Indonesia ...	57
Gambar 4.8 Siswa Membuat Wayang Organ Pencernaan Manusia	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP	68
Lampiran 2. LKPD.....	108
Lampiran 3. Lembar Jawab Kuesioner <i>Life Skills</i>	180
Lampiran 4. Lembar Jawab <i>Posttest</i> Kuesioner <i>Life Skills</i> Kelas Kontrol	181
Lampiran 5. Angket Siswa Terkait LKPD.....	182
Lampiran 6. Hasil Data <i>Pretest</i> Kelas Ekperimen	184
Lampiran 7. Hasil Data <i>Posttest</i> Kelas Ekperimen.....	185
Lampiran 8. Hasil Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	187
Lampiran 9. Hasil Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	188
Lampiran 10 Data Uji Normalitas.....	189
Lampiran 11. Data <i>Paired Sample t test</i>	189
Lampiran 12. Data Uji Homogenitas	189
Lampiran 13. Usulan Tema dan Pembimbing Skripsi	190
Lampiran 14. Lembar Pengesahan Proposal	191
Lampiran 15. Surat Permohonan Ijin Penelitian	192
Lampiran 16. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	193

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada saat ini berbeda dengan pendidikan pada zaman dahulu, pendidikan mempunyai peranan penting untuk mengembangkan ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik pada siswa. Pendidikan pada zaman dahulu mengembangkan ranah kognitif. Dimana, dengan memiliki hafalan yang kuat. Fasilitas alat tulis pada zaman dahulu belum banyak dan lengkap seperti pada zaman sekarang. Siswa menggunakan papan tulis, kayu atau alat seadanya untuk mencatat materi pembelajaran. Pendidikan pada zaman dahulu juga mempunyai peranan penting dalam membentuk karakter anak yang baik kepada guru. Akan tetapi, semua itu berbanding terbalik dengan zaman sekarang yakni era reformasi dengan penyalahgunaan nilai yang tinggi tanpa memperhitungkan karakter anak yang baik. Itulah, tantangan pendidikan di abad 21 ini yang menngasah ranah kognitif siswa tanpa memperhitungkan aspek afektif. Pada pendidikan zaman dahulu fasilitas dan alat tulis belum banyak dan lengkap seperti pada zaman sekarang. Siswa menggunakan papan tulis, kayu atau alat seadanya untuk merangkum materi pembelajaran dan langsung diingat. Namun, pada zaman sekarang ada LKPD bagi siswa. (Aslan,2017).

Lebih lanjut Aslan (2017) berpendapat bahwa tantangan pendidikan di abad 21 ini, bukan saja berkaitan dengan perilaku anak yang negatif, tetapi berkaitan juga dengan perilaku guru yang tidak mencontohkan sebagai seorang pendidik. Perilaku guru maupun anak banyak beredar di dunia maya saat ini, baik dari media cetak yang telah dicetak, seperti surat kabar, koran, tabloid dan lain-lain, media televisi yang selalu memberikan informasi tanpa jeda di layar kaca televisi kita selama 24 jam, dari media internet yang selalu bisa diakses kapan saja dan dimana saja dengan biaya murah dengan mendapatkan informasi melimpah ruah.

Pernyataan diperkuat oleh Pettit (2010) bahwa perilaku yang tidak menampakkan karakter pada guru merupakan tantangan lembaga pendidikan di abad 21 ini yang seharusnya perlu mendapat sorotan dari pemerintah. Nilai-nilai positif yang diajarkan oleh orangtua melalui pendidikan dalam keluarga, guru, melalui pendidikan di sekolah yang diserap oleh anak hanya terinternalisasi dari perbuatan yang negatif dan hanya sebagian terinternalisasi dari perbuatan yang positif. Bahkan, untuk menanggulangi dari perbuatan-perbuatan yang dilakukan oleh guru maupun oleh siswa yang tidak perlu dicontoh dalam dunia pendidikan sehingga lahir berbagai macam ragam penelitian tentang pendidikan karakter saat ini. (Aslan, 2017)

Ahli lain berpendapat bahwa perlu adanya penanaman nilai sehingga dengan adanya nilai-nilai yang diajarkan oleh orangtua, guru maupun pendidik lainnya dapat membentuk karakter anak sejak dini., karena “Pendidikan karakter tak ubahnya seperti mengukir, memberikan sentuhan agar barang tersebut memiliki nilai lebih. Itulah sebabnya, ukiran sering lebih bernilai daripada harga barang yang diukir itu sendiri” (Aslan, 2017)

Sementara itu Uno (2008) menegaskan tugas guru dalam memberikan pendidikan, bukan saja mengajarkan anak pada ranah kognitif, tetapi mampu membentuk ranah pada aspek afektif dan psikomotorik, karena guru bukan hanya mengajar dikelas tetapi mampu mendidik dan membimbing peserta didik kearah perilaku yang positif. (Aslan, 2017)

Paradigma guru yang dulunya dalam proses belajar mengajar selalu didominasi oleh guru tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, sehingga saat itu, guru dianggap mematikan berpikir kritis anak. Guru memberikan nilai yang baik bagi hasil jawaban ulangan harian jika kalimatnya sama dengan yang tertera dalam buku. Pada kenyataannya jawaban siswa yang tidak sesuai dengan kalimat yang tertera dibuku dianggap salah, padahal bias saja jawabannya hampir sama tetapi redaksi kalimatnya yang berbeda. (Aslan, 2017)

Dari beberapa penjelasan diatas tentang pendidikan Abad 21 bahwa pada zaman dahulu sekolah hanya bermodalkan kognitif dengan hapalan yang kuat, karena hampir siswanya tidak mempunyai buku dan hanya mempunyai kapur tulis

dengan kayu atau sejenis papan dengan metode mencatat apa yang dijelaskan oleh guru dan penjelasan tersebut langsung diingat, karena penjelasan yang dicatat oleh siswa langsung juga dihapus jika adanya pergantian mata pelajaran baru. (Aslan, 2017)

Indonesia belum sepenuhnya berhasil dalam melaksanakan kurikulum yang berlaku saat ini. Karena kurikulum yang berlaku dapat berguna sebagai alat pendidikan. Contoh dari belum berhasil terlaksananya kurikulum yaitu belum terbentuknya karakter siswa yang mengakibatkan terjadinya tawuran pelajar, angka seks bebas yang semakin tinggi; mutu rendah (nilai ujian); dan tidak dapat membangun generasi gemilang dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan rumah atau lingkungan sekolah. Kurikulum sebelumnya memiliki kelemahan contohnya yaitu siswa menjadi mempunyai sikap individualis dan padahal siswa telah mempunyai kemampuan untuk berinteraksi, saling menghargai, berempati, inovatif akan tetapi siswa belum dapat bekerja dalam sebuah tim. (Dini, 2017)

Lebih lanjut Dini (2017) berpendapat bahwa dalam rangka mendukung pembelajaran kolaboratif, pendidikan di abad 21 berusaha mengembangkan metrik untuk menguji kemampuan tersebut. Pendidikan abad 21 di harapkan dapat menjawab kekurangan kurikulum terdahulu dan ini mendukung Indonesia dalam menyiapkan generasi emas 2045 yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki kecakapan global transkultural sebagai warga dunia dengan kecakapan berfikir tinggi disertai penguasaan teknologi yang meletakkan dasar pemanfaatan ilmu dan teknologi pada nilai, etika kultural dan nasionalisme

Perkembangan ilmu pengetahuan diakui melaju pesat di abad 21, terutama bidang teknologi, informasi dan komunikasi yang membuat beragam informasi dari berbagai negara mampu diakses dengan instan, cepat, mudah, murah oleh siapa saja, kapan saja dan di mana saja. Namun demikian, pada abad ini permasalahan yang dihadapi manusia juga semakin kompleks, termasuk generasi muda kita. Generasi muda era ini, memiliki tantangan yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Generasi muda saat ini adalah generasi muda yang dibanjiri “kemudahan” dari berbagai sisi. Kemudahan ini memiliki dua sisi, dapat

berdampak negatif juga berdampak positif. Saat ini kita berada pada era kompetitif yang semakin ketat, dibutuhkan persiapan yang matang untuk membentuk sumber daya manusia (*human resources*) yang unggul. (Dini, 2017)

Lebih lanjut (Dini, 2017) berpendapat bahwa pendidikan abad 21 diharapkan dapat menjawab kekurangan kurikulum terdahulu dan ini mendukung Indonesia dalam menyiapkan generasi emas 2045 yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki kecakapan global traskultural sebagai warga dunia dengan kecakapan berfikir tinggi disertai penguasaan teknologi yang meletakkan dasar pemanfaatan ilmu dan teknologi pada nilai, etika kultural dan nasionalisme Perkembangan ilmu pengetahuan diakui melaju pesat di abad 21, terutama bidang teknologi, informasi dan komunikasi yang membuat beragam informasi dari berbagai negara mampu diakses dengan instan, cepat, mudah, murah oleh siapa saja, kapan saja dan di mana saja.

Etistika berpendapat dan mengutip dari Kemdikbud menjelaskan bahwa paradigma pembelajaran *abad 21* menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah (Litbang Kemdikbud, 2013). Adapun penjelasan mengenai *framework* pembelajaran abad ke-21 menurut (BSNP:2010) adalah sebagai berikut: (a) Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*), mampu berfikir secara kritis, lateral, dan sistemik, terutama dalam konteks pemecahan masalah; (b) Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*), mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan berbagai pihak; (c) Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*), mampu berfikir secara kritis, lateral, dan sistemik, terutama dalam konteks pemecahan masalah; (d) Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*), mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan berbagai pihak; (e) Kemampuan mencipta dan membarui (*Creativity and Innovation Skills*), mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya untuk menghasilkan berbagai terobosan yang inovatif; (f) Literasi teknologi

informasi dan komunikasi (*Information and Communications Technology Literacy*), mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kinerja dan aktivitas sehari-hari; (g) Kemampuan belajar kontekstual (*Contextual Learning Skills*) , mampu menjalani aktivitas pembelajaran mandiri yang kontekstual sebagai bagian dari pengembangan pribadi, dan (h) Kemampuan informasi dan literasi media s, mampu memahami dan menggunakan berbagai media komunikasi untuk menyampaikan beragam gagasan dan melaksanakan aktivitas kolaborasi serta interaksi dengan satu sama lain. (Etistika, 2021)

Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Pada dasarnya pembelajaran tematik diimplementasikan pada kelas awal (kelas 1 sampai dengan kelas 3) sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Implementasi yang demikian mengacu pada pertimbangan bahwa pembelajaran tematik lebih sesuai dengan perkembangan fisik dan psikis anak. (Kodir, 2014)

Pembelajaran tematik yang disebut dengan pembelajaran terpadu sebagai terjemahan dari *integrated teaching and learning*. Bahkan ada juga yang menyebutnya dengan *integrated curriculum approach* (pendekatan kurikulum terpadu), atau *a coherent curriculum approach* (pendekatan kurikulum yang koheren). (Kodir, 2014)

Pada pembelajaran tematik anak belajar berkat interaksinya dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Dari interaksi demikian anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman. (Kodir,2014)

Ketika anak berinteraksi dengan lingkungannya ini ia belajar banyak hal, dari subjek matematik, ilmu pengetahuan alam ilmu pengetahuan sosial sampai humaniora. Karena ilmu-ilmu sebagaimana disebutkan di atas ada di masyarakat dan lingkungan sekitar anak, baik ilmu itu sebagai konsep yang diwacanakan oleh masyarakat maupun praktik dari penerapan ilmu-ilmu tersebut. (Kodir, 2014)

Pembelajaran terpadu/tematik menawarkan model-model pembelajaran yang menjadikan aktivitas pembelajaran itu relevan dan penuh makna bagi siswa,

baik aktivitas formal maupun informal, meliputi pembelajaran *inquiry* secara aktif sampai dengan penyerapan pengetahuan dan fakta secara pasif, dengan memberdayakan pengetahuan dan pengalaman siswa untuk membantunya mengerti dan memahami dunia kehidupannya. (Kodir, 2014)

Dari beberapa penjelasan tentang pembelajaran tematik dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran terpadu/tematik menawarkan model-model pembelajaran yang menjadikan aktivitas pembelajaran itu relevan dan penuh makna bagi siswa, baik aktivitas formal maupun informal, meliputi pembelajaran *inquiry* secara aktif sampai dengan penyerapan pengetahuan dan fakta secara pasif, dengan memberdayakan pengetahuan dan pengalaman siswa untuk membantunya mengerti dan memahami dunia kehidupannya. (Kodir, 2014)

Pada pembelajaran saat ini yang ada menunjukkan bahwa lembar kegiatan peserta didik (LKPD) yang diajukan guru selama ini sering hanya menuntut siswa untuk mengulang gagasan guru daripada memproduksi gagasan siswa sendiri. Lembar kegiatan peserta didik tersebut hanya berisi rangkuman materi dan dilengkapi dengan soal-soal pertanyaan yang sesuai dengan isi teks. Padahal pada buku siswa sudah terdapat kegiatan siswa yang dapat dikembangkan oleh guru menjadi sebuah lembar kerja peserta didik yang dapat mengaktifkan dan meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. (Serma, 2020)

LKPD yang digunakan guru masih pada level C1, C2 dan C3 sesuai ranah kognitif menurut Bloom yaitu siswa hanya pada tingkat mengingat, memahami dan menerapkan. Kegiatan siswa sekedar mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan dan membangun arti dari proses pembelajaran termasuk komunikasi lisan, tertulis dan gambar. Selanjutnya melakukan atau menggunakan prosedur di dalam situasi yang tidak biasa. (Serma, 2020)

Tujuan pengembangan LKPD ini adalah untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih berkualitas dan optimal. Jika pembelajaran di sekolah tidak membekali siswa untuk dapat terampil berpikir tingkat tinggi, maka akan dihasilkan siswa yang tidak siap untuk mengatasi berbagai masalah di dunia nyata. Guru perlu merancang lembar kerja peserta didik

yang dapat mengaktifkan siswa dengan kegiatan yang membuat siswa aktif, kreatif serta mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang kritis. (Serma, 2020)

Dari beberapa penjelasan tentang lembar kerja peserta didik (lkpd) dapat disimpulkan bahwa pada buku siswa sudah terdapat kegiatan siswa yang dapat dikembangkan oleh guru menjadi sebuah lembar kerja peserta didik yang dapat mengaktifkan dan meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. (Serma, 2020)

Pendekatan STEAM dapat mengembangkan *soft skills* peserta didik, yaitu bekerja sama, berpikir kritis, peduli lingkungan, tanggung jawab, keterampilan beradaptasi dan berpikir kreatif. Berdasarkan pendapat di atas, berarti pendekatan STEAM bukan hanya *hard skills* (*science, technology, engineering, art, mathematics*) saja yang dapat dikembangkan, namun *soft skills* juga dapat berkembang seiring dengan proses pembentukan *hard skills* tersebut. Jadi, ketika guru mengimplementasikan pembelajaran ditinjau dari *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) maka peserta didik sudah mendapatkan banyak sekali keterampilan, baik *hard skills* maupun *soft skills*. (Apriliana, 2018)

Pembelajaran *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) sejalan dengan Kurikulum 2013, karena *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) merupakan pengintegrasian sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika menjadi sebuah pendekatan terpadu yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah (Nurhikmayati, 2019). Kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran terpadu, semua mata pelajaran digabungkan dalam sebuah tema yang dirangkai dari subtema dan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pembelajaran *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) yang mengintegrasikan sains, teknologi, teknik, seni dan matematika. Jika *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) diterapkan dalam pembelajaran Kurikulum 2013, maka pembelajaran di kelas akan sangat kondusif, menyenangkan, memotivasi, aktif, dan efektif. (Apriliana, 2018)

Berikut ini terdapat beberapa penelitian terdahulu yang mendukung peneliti menggunakan *STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics)* dalam penelitian. Pertama, karya tulis yang dibuat oleh Bahrum & Ibrahim (2018), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa implikasi yang positif terhadap pelaksanaan integrasi STEM dan Seni Visual di peringkat sekolah rendah. Kedua, karya tulis yang dibuat oleh Jeong & Kim (2015) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa peserta didik sekolah menengah memperoleh pengetahuan konten STEAM selama pemantauan GCC membuat persepsi yang lebih positif terhadap sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika di bidang STEAM.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, didapatkan bahwa dalam Buku Tema yang terdiri dari subtema dan pembelajaran terdapat fakta yang sudah berpotensi *STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics)* dan fakta yang dipotensikan *STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics)*. Seiring dengan pembelajaran tematik yang dilakukan oleh guru alangkah lebih baiknya jika diiringi dengan pendekatan *STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics)*, sebab dalam pendekatan *STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics)* para peserta didik dapat lebih berpikir kritis, terampil, kreatif, peduli terhadap lingkungan, dan mampu bekerja dalam tim. (Apriliana, 2018)

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang peneliti mengidentifikasi masalah-masalah penelitian diantaranya :

1. Kurangnya pengembangan lembar kegiatan peserta didik terhadap guru.
2. Siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran.
3. Siswa mudah bosan saat proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti memberikan batasan lingkup dan penelitian yang akan dilakukan :

1. Penerapan lembar kegiatan peserta didik berbasis STEAM.
2. Penerapan lembar kegiatan peserta didik berbasis STEAM untuk membekalkan *life skills* siswa sekolah dasar.
3. Penelitian dilakukan pada siswa sekolah dasar.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah peneliti dirumuskan sebagai berikut: Apakah lembar kegiatan peserta didik berbasis STEAM berpengaruh terhadap *life skills* bagi siswa SD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh lembar kegiatan peserta didik tematik berbasis STEAM terhadap *life skills* bagi siswa SD.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberi tambahan pengetahuan mengenai pengaruh lembar kegiatan peserta didik tematik berbasis STEAM untuk membekalkan *life skills* bagi siswa SD.
 - b. Memberi wawasan pengetahuan yang dapat dikembangkan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat Bagi Siswa
 - 1.) Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

2.) Meningkatkan *life skills* siswa dalam pembelajaran yang berbasis STEAM.

b. Manfaat Bagi Guru

- 1.) Meningkatkan ketrampilan guru dalam mengembangkan lembar kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 2.) Membantu guru menjadi lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran dengan adanya lembar kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Manfaat Bagi Sekolah

- 1.) Meningkatkan ketrampilan guru, ataupun pesertanya.
- 2.) Meningkatkan *life skills* siswa dalam proses pembelajaran.
- 3.) Meningkatkan pembelajaran tematik yang berbasis STEAM di sekolah tersebut.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Tantangan Abad 21

Abad ke-21 juga dikenal dengan masa pengetahuan (*knowledge age*), dalam era ini, semua alternative upaya pemenuhan kebutuhan hidup dalam berbagai konteks lebih berbasis pengetahuan. Upaya pemenuhan kebutuhan bidang pendidikan berbasis pengetahuan (*knowledge based education*), pengembangan ekonomi berbasis pengetahuan (*knowledge based economic*), pengembangan dan pemberdayaan masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge based social empowering*), dan pengembangan dalam bidang industri pun berbasis pengetahuan (*knowledge based industry*). (Dini, 2021)

Perekonomian global abad ke-21 dikendalikan oleh jaringan teknologi informasi, di mana semua transaksi dilakukan secara online, investasi dan pasar modal dilakukan tanpa melihat gejala kehidupan nyata, kecuali dengan cara melihat angka-angka di monitor. Angka-angka itu berubah dari menit ke menit, seiring dengan gejala yang terjadi dalam ekonomi perdagangan, politik, sosial, bahkan oleh ‘ulah’ tokoh dunia. Dalam kondisi pasar global semacam ini, maka apa yang terjadi di satu negara, pengaruhnya akan terasa di negara lain. Menurut (BSNP,2010). Di abad ke 21 ini, pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*). Abad 21 juga ditandai dengan banyaknya (1) informasi yang tersedia dimana saja dan dapat diakses kapan saja; (2) komputasi yang semakin cepat; (3) otomasi yang menggantikan pekerjaan-pekerjaan rutin; dan (4) komunikasi yang dapat dilakukan dari mana saja dan kemana saja. (Dini, 2021)

2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan. Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada anak didik secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satuan-satuan yang utuh sehingga membuat pembelajaran sarat akan nilai, bermakna dan mudah dipahami oleh siswa. (Rusman, 2015)

Pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. (Rusman, 2015)

Model pembelajaran tematik terpadu adalah model pembelajaran yang terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa muatan mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna karena pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Focus perhatian dalam pembelajaran tematik terletak pada proses tempuh siswa saat berusaha memahami isi pembelajaran sejalan bentuk-bentuk ketrampilan yang harus dikembangkannya. (Rusman, 2015)

3. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

LKPD yang semula disebut LKS merupakan salah satu alat bantu pengajaran berupa lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. LKPD berisi petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas, baik tugas teori maupun tugas praktikum. (Majid, 2015)

Pengertian ini juga diperkuat dengan pengertian menurut Prastowo (2015) bahwa LKPD merupakan salah satu bahan ajar yang dapat membantu dan mempermudah proses belajar mengajar yang membentuk interaksi yang efektif guna meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran LKPD juga dapat didefinisikan sebagai bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas berisi materi, ringkasan dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang dicapai. Tugas-tugas yang diberikan kepada peserta didik dapat berupa teori atau praktik. (Majid,2015)

Pengertian ini diperkuat dengan pernyataan Prastowo (2015) bahwa setiap LKPD disusun dengan materi-materi dan tugas- tugas tertentu dikemas sedemikian rupa untuk tujuan tertentu. Maksud dari pengemasan dalam LKPD dapat disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai LKPD juga dapat berfungsi sebagai petunjuk praktikum, dimana praktikum tersebut merupakan salah satu isi dari LKPD. (Majid,2015)

Syarat penyusunan LKPD menurut Abdul (2013) adalah sebagai berikut :

1. Menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi.
2. Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan peserta didik.
3. Melatih kemandirian peserta didik dalam belajar.
4. Memudahkan pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

Kelebihan penggunaan LKPD menurut Majid (2015) adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan aktivitas belajar.
2. Mendorong siswa mampu bekerja sendiri.
3. Membimbing siswa secara baik ke arah pengembangan konsep.

Kekurangan penggunaan LKPD menurut Majid (2015) adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat disalahgunakan oleh guru.
- 2) Memerlukan biaya yang belum dianggap murah.

- 3) Penggunaan kalimat yang terstruktur dalam langkah kerja sehingga mengakibatkan siswa kurang memahaminya. (Majid, 2015)

4. Indikator Life Skill

Kecapakan sosial atau kecakapan antar- personal (*inter- personal skill*) mencakup antara lain kecakapan komunikasi dengan empati (*communication skill*) dan kecakapan kerjasama (*collaboration skill*). (Sri, 2009)

Empati, sikap penuh pengertian dan seni komunikasi dua arah perlu ditekankan karena dimaksud berkomunikasi bukan sekedar menyampaikan pesan, tetapi isi pesannya sampai dan disertai dengan kesan baik yang dapat menumbuhkan harmonis. (Sri, 2009)

Komunikasi dapat melalui lisan atau tulisan. Untuk komunikasi. Untuk komunikasi lisan, kemampuan mendengarkan dan menyampaikan gagasan secara lisan perlu dikembangkan. Kecakapan *mendengarkan dengan empati* akan membuat orang mampu memahami isi pembicaraan orang lain sementara lawan bicara merasa diperhatikan dan dihargai kecakapan menyampaikan gagasan dengan empati, akan membuat orang dapat menyampaikan gagasan dengan jelas dan kata- kata santun, sehingga pesannya sampai dan lawan bicara merasa dihargai. Dalam tahapan lebih tinggi, *kecakapan menyampaikan gagasan dengan empati* juga mencakup menyakinkan orang lain. (Sri, 2009)

Komunikasi secara tertulis kini sudah menjadi kebutuhan hidup. Oleh karena itu, setiap orang perlu memiliki kecakapan membaca dan menuliskan gagasannya secara baik. Kecakapan menuangkan gagasan melalui tulisan yang *mudah difahami* orang lain dan membuat *pembaca merasa dihargai*, perlu dikembangkan pada siswa. (Sri, 2009)

Kecakapan bekerjasama sangat diperlukan karena sebagai makhluk sosial, dalam kehidupan sehari-hari manusia akan selalu bekerjasama dengan orang lain. Kerjasama bukan sekedar “kerja bersama” tetapi *kerjasama yang disertai dengan saling pengertian, saling menghargai dan saling*

membantu. Studi mutakhir menunjukkan kemampuan kerjasama seperti itu sangat diperlukan untuk membangun semangat komunalitas yang harmonis. (Sri, 2009)

5. STEAM

Dikutip dari (Connor, Karmokar, & Whittington, 2015) bahwa konsep pembelajaran STEAM muncul sebagai model bagaimana menghilangkan batas-batas antara mata pelajaran akademik "tradisional" dapat dihilangkan sehingga sains, teknologi, rekayasa, seni dan matematika dapat tersusun menjadi kurikulum terpadu. Abad ke-21 telah membuka cakrawala baru untuk "desain sistem kompleks yang non-linear dan holistik", yang memerlukan pendekatan lintas disiplin dan prinsip konseptual dan alat baru. Sekolah diharapkan tidak hanya mengajarkan disiplin ilmu yang didasarkan pada reduksionisme sederhana, sebab dunia yang semakin kompleks ini memerlukan kemampuan untuk menghadapinya. Hal ini memerlukan kurikulum kreatif yang memadai yang "tidak tradisional". (Siti, 2019)

Lebih lanjut Siti (2019) berpendapat bahwa untuk memicu kreativitas siswa dalam pembelajaran STEAM diperlukan untuk meningkatkan pemikiran siswa agar lebih mandiri dan fleksibel, serta efikasi diri kreatif dan keterampilan pemecahan masalah yang kreatif. Penelitian telah menunjukkan bahwa kreativitas dapat 11 dipelajari melalui contoh dan praktik. Oleh karena itu, guru diharapkan untuk dapat memodelkan nilai-nilai dan perilaku kreativitas dengan tetap mempertahankan suasana kelas yang mendukung.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh artikel Perignat & Katz-Buonincontro (2018) bahwa terhadap banyak artikel tentang STEAM menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM bertujuan mengembangkan kreativitas siswa atau sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dunia nyata. STEAM juga diketahui dapat lebih melibatkan siswa minoritas dan perempuan, meningkatkan minat dalam bidang STEM, dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk karier STEM. Selain itu, STEAM juga menekankan pada integrasi domain

keterampilan umum seperti keterampilan pengambilan perspektif, keterampilan kreatif dan pemecahan masalah, transfer pengetahuan lintas disiplin ilmu, dan/atau mendorong siswa untuk mengeksplorasi dan memberikan pengalaman dengan cara-cara baru. (Siti, 2021)

Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Wilson & Hawkins (2019) bahwa menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM membuat siswa menghargai bagaimana seni dan sains bersama-sama menggunakan banyak bentuk keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan imajinasi ketika mereka mencoba memahami berbagai masalah nyata. Oleh karena itu, diperlukan dukungan kurikulum untuk memupuk bakat dan keahlian transdisiplin, dibandingkan dengan cara "tradisional" yang melihat domain dan batas disiplin tertentu. Dukungan semacam itu akan menciptakan berbagai hubungan yang lebih komprehensif dan imajinatif. (Siti, 2021)

Pernyataan tersebut oleh pengembangan moel dari Perignat & Katz-Buonincontro (2019) bahwa menyatakan bahwa, meskipun berbagai model diusulkan untuk mengembangkan kreativitas sebagai bagian dari pembelajaran STEAM, pendidik STEAM seringkali mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitas siswa. Hal tersebut juga disebabkan adanya berbagai interpretasi tentang kreativitas, yang menyebabkan kesulitan bagi guru untuk memutuskan bagaimana menumbuhkan kreativitas di ruang kelas STEAM. Para peneliti juga berjuang untuk mengembangkan cara observasi kompleksitas kreativitas di kelas, sebab observasi kelas sangat penting untuk memajukan penelitian pendidikan. Para peneliti berusaha mendapatkan wawasan tentang keunikan kreativitas dalam ruang kelas dan kompleksitas kehidupan sehari-hari di sekolah, yang mungkin sulit ditangkap melalui cara pengumpulan data lainnya. (Siti, 2021)

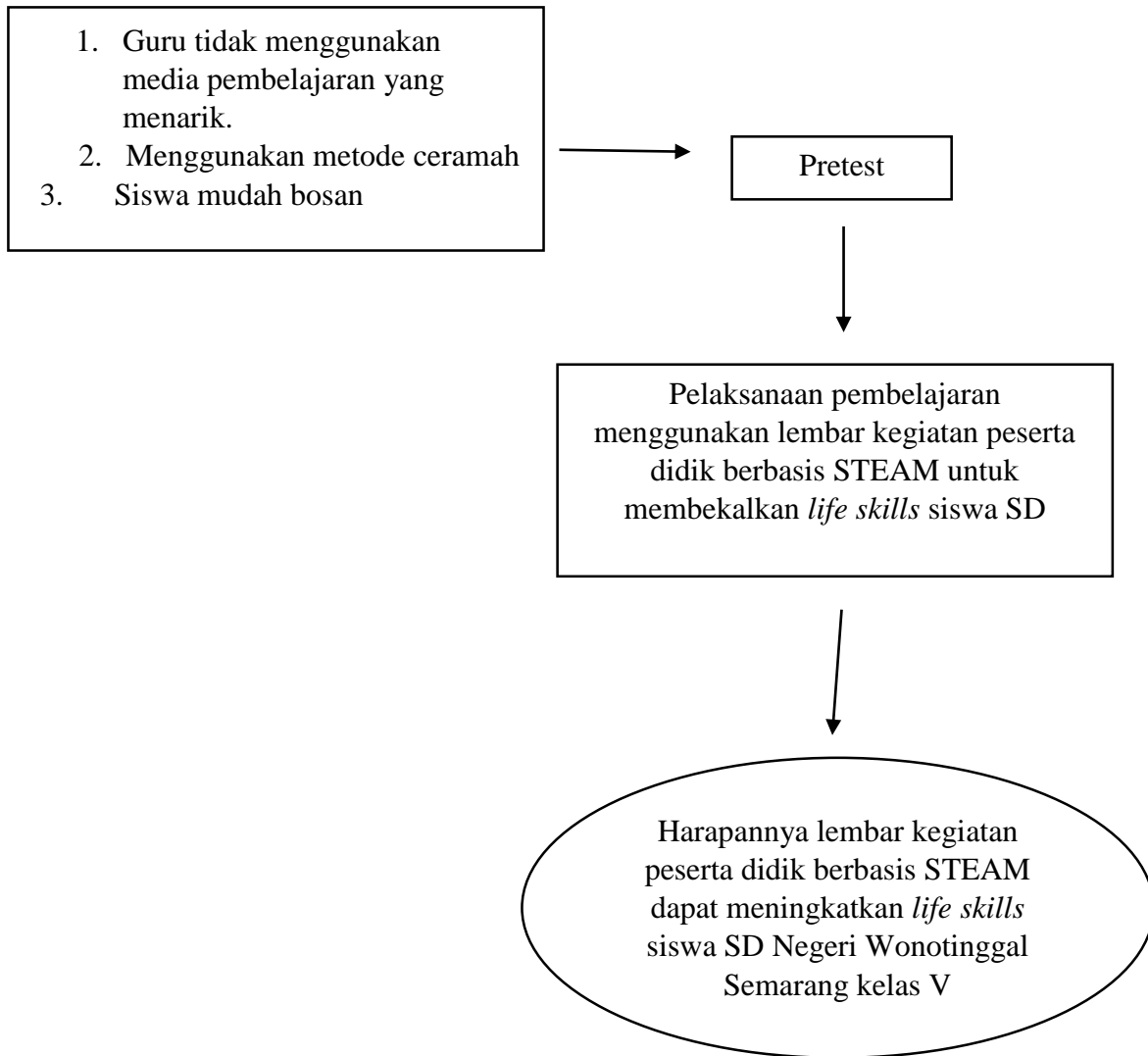
Hal ini didukung adanya poin dari Taylor (2016) bahwa memberikan beberapa poin penting berikut ini. (1) Pembelajaran STEAM tidak bertentangan dengan pembelajaran STEM, namun malah memperkaya dan memperluas ruang lingkungannya. (2) Pembelajaran STEAM adalah filosofi kurikulum yang memberdayakan guru sains dalam mengembangkan visi

humanistik pendidikan abad ke-21. (3) Pembelajaran STEAM juga menyediakan ruang desain kreatif bagi para guru di berbagai bidang pembelajaran untuk berkolaborasi dalam mengembangkan kurikulum terintegrasi. (4) Pembelajaran STEAM dalam skala sederhana dapat dirancang dan dilaksanakan oleh seorang guru yang inovatif. (5) Pendidik STEAM dapat mengambil inspirasi dari pembelajaran berbasis proyek. (6) Pembelajaran STEAM melibatkan siswa dalam pembelajaran transformatif, yang didasarkan pada lima cara pengetahuan yang saling berhubungan: pengetahuan budaya, pengetahuan relasional, pengetahuan kritis, pengetahuan visioner dan etis, dan pengetahuan dalam tindakan. (Siti, 2021)

B. Kerangka Berfikir

Hasil dari belajar siswa itu sangat diharapkan oleh orang-orang, baik itu bagi siswa sendiri, guru, ataupun orangtua siswa yang tidak langsung ikut andil ke dalam pembelajaran. Dalam berhasil tidaknya siswa dalam usaha belajarnya itu tergantung juga pada bermacam-macam faktor, salah satunya dari faktor guru. Kemampuan seorang guru yang harus dimiliki yaitu mengenai bagaimana cara mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa, hasil belajar siswa, serta membelkan life skills siswa tersebut dan menggunakan pendekatan yang berbasis STEAM. Untuk meningkatkan itu terdapat berbagai macam cara salah satunya yaitu menggunakan lembar kegiatan peserta didik tematik berbasis STEAM. Lembar kegiatan peserta didik ini dapat memudahkan siswa dalam proses belajarnya disekolah, menjadikan siswa dapat berpikir secara kritis, selain itu juga membuat siswa menjadi aktif pada saat pembelajaran.

Berikut adalah gambar kerangka pemikiran dalam penelitian :



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: Lembar kegiatan peserta didik pembelajaran tematik berbasis STEAM berpengaruh terhadap peningkatan *life skills* bagi siswa SD.

Hipotesis Statistik

Ho : Tidak ada perbedaan *life skills* sebelum pembelajaran menggunakan lembar kegiatan peserta didik berbasis STEAM.

Ha : ada perbedaan *life skills* sebelum pembelajaran menggunakan lembar kegiatan peserta didik dengan setelah pembelajaran menggunakan lembar kegiatan peserta didik berbasis STEAM.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8-11 November 2021 di SD Negeri Wonotingal Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Waktu penelitian pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021.

B. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015:61) “variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya” .

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini yaitu lembar kegiatan peserta didik pembelajaran tematik berbasis STEAM.

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang besarnya tidak dapat ditentukan dengan secara langsung. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu pengaruh lembar kegiatan peserta didik pembelajaran tematik.

C. Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* yaitu *nonquivalent and posttest control group*. Pada prosesnya memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh suatu *treatment* (perlakuan) tertentu, serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan oleh peneliti. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	Y1	X1	Y2
Kontrol	Y1	X2	Y2

Keterangan

X1 = dengan penggunaan buku lembar kegiatan peserta didik

X2 = dengan pembelajaran konvensional

Y1 = *pretest*

Y2 = *posttest*

D. Populasi, Sampel dan Sampling

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri Wonotingal Semarang

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini yaitu sama dengan banyaknya populasi yakni siswa kelas V di SD Negeri Wonotingal Semarang.

3. Sampling

Teknik sampling yaitu teknik untuk pengambilan sampel. Pada penelitian ini untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian yaitu siswa kelas V SD Negeri Wonotingsl Semarang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam melakukan penelitian, karena tujuan utama dari penelitian yaitu memperoleh data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak bisa mendapatkan data memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2015:308). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan metode tes dan non tes.

Angket

Menurut Widoyoko (2016: 33) angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan dan pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Pada metode ini digunakan untuk mengetahui *life skills* siswa.

b) Non tes

1) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru serta siswa, wawancara dalam penelitian ini dilakukan guna mengetahui *life skills* siswa terhadap lembar kegiatan peserta didik yang telah diterapkan.

2) Observasi

Observasi menurut Sutrisno Hadi, 1986 (dalam Sugiyono (2015:2003) yaitu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Tujuan dari observasi ini yaitu guna mengamati proses pembelajaran, serta mengamati interaksi antara guru dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran untuk mengetahui *life skills* siswa.

3) Dokumentasi

Sugiyono (2016:240) menyatakan dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi pada teknik pengumpulan data yaitu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan catatan dokumen. Dokumentasi pada penelitian ini berupa daftar siswa kelas V SD Negeru Wonotingal Semarang, daftar nilai, dan dokumen pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran selama penelitian.

2. Instrumen Penelitian

a) Perangkat pembelajaran

Penelitian ini menggunakan perangkat pembelajaran yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kegiatan peserta didik dan instrument penelitian.

b) Lembar Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati objek penelitian dengan menggunakan lembar observasi/ pengamatan. Observasi dilakukan dalam penelitian ini yaitu proses pembelajaran. Lembar observasi ini digunakan guna mengukur *life skills* siswa Sekolah Dasar (SD) yang muncul selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar kegiatan peserta didik berbasis proyek selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

c) Instrument *life skills*

Menurut Handayani. S (2009) terdapat dua instrument *life skills* sebagai berikut:

- 1) Kecakapan hidup generik meliputi:
 - a) Kecakapan personal, merupakan penghayatan diri hamba Tuhan Yang Maha Esa, sebagai masyarakat dan warga negara sebagai bagian dari lingkungan serta menjadikannya modal untuk peningkatan diri sendiri sebagai individu yang bermanfaat bagi diri sendiri ataupun orang lain.
 - b) Kecakapan sosial, merupakan kecakapan yang mencakup kecakapan empati dan kecakapan komunikasi.
- 2) Kecakapan Hidup Spesifik meliputi:
 - a) Kecakapan akademik, merupakan kecakapan yang mengedepankan kemampuan berpikir ilmiah, selain itu kecakapan yang mengarah pada kegiatan keilmuannya.
 - b) vokasional, merupakan kecakapan yang dikaitkan dengan bidang pekerjaan tertentu dimasyarakat.

d) Instrument Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa daftar siswa, daftar nilai, dan dokumen pelaksanaan kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung. Alat yang digunakan yaitu, alat tulis, *laptop* dan *handphone*.

- 1) Hasil Analisis Instrumen dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk memilih soal-soal yang benar-benar sesuai dan yang mana mencakupi dalam 4 kategori tersebut yaitu valid, reliabel, ideal dalam daya pembeda, dan hasil yang seimbang pada taraf kesukaran.

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 responden. Dasar pengambilan keputusan jika nilai $\text{sig} < 005$ maka dapat dikatakan valid dan jika keputusan $\text{sig} > 005$ maka dapat dikatakan tidak valid.

b. Uji Reabilitas *Bach Alpha*

Uji reabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah kuesioner memiliki konsistensi jika pengukuran dengan kuesioner tersebut dilakukan secara berulang. Dasar pengambilan keputusan kuesioner dapat dikatakan reliabel jika nilai $\text{corn bach alpha} > 0,6$ (Gunawan, 2018:112)

2. Analisis Data

a. Deskriptif Data

Analisis deskriptif merupakan analisis bersifat uraian atau penjelasan dengan membuat tabel-tabel mengelompokkan dan menganalisis data berdasarkan pada hasil jawaban kuesioner yang diperoleh dari tanggapan responden menggunakan tabulasi data statistik deskriptif berupa karakteristik responden. (Gunawan, 2018:34)

b. Uji Normalitas

Gunawan (2018:56) menyatakan bahwa uji normalitas merupakan uji untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data normal merupakan syarat mutlak sebelum analisis statistik parametric (*Uji*

Paired sample t-test dan *Uji Independent simple t-test*). Dalam statistika parametric ada 2 macam uji normalitas yang sering digunakan yaitu uji *Kolmogorov-sminov* dan uji *shapiro walk*. Sampel berdistribusi normal apabila $\text{sig} > 0,05$, sebaliknya dikatakan tidak normal apabila $\text{sig} < 0,05$ pengujian ini merupakan program SPSS versi 25. Jika hasil pengujian menunjukkan sampel berdistribusi normal maka uji beda yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji parametrik (*paired samples 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

c. Uji *Paired sample t-test*

Uji *Paired sample t-test* merupakan uji parametrik yang dapat digunakan pada dua data pasangan. Tujuan dari uji ini adalah untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel yang saling bebas atau berhubungan.

Dasar pengambilan keputusan dari pengujian ini berdasarkan nilai probabilitas :

Jika $\text{sig} (2 \text{ tailed}) < 0.05$, maka ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan terhadap *life skills* siswa.

Jika $\text{sig} (2 \text{ tailed}) > 0.05$, maka tidak ada perbedaan sebelum dan sesudah terhadap *life skills* siswa.

d. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menyelidiki apakah kedua sampel mempunyai varian yang sama dan tidak. Berdasarkan uji normalitas distribusi dan *Pretest* dan *Posttest* kedua data berdistribusi normal sehingga analisis dilanjutkan dengan menguji homogenitas. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji statistik *inferensial test of homogeneity of variances* dengan menggunakan program SPSS versi for Windows dengan kriteria jika nilai signifikan $p > 0,05$ maka data dinyatakan varian populasi adalah sama (homogen), namun jika nilai signifikan $p < 0,05$ maka data dinyatakan varian populasi adalah tidak sama (tidak homogen). (Gunawan, 2018:74)

e. Uji *Independent sample t test*

Pada uji *independent sample t test* digunakan pada *pretest* eksperimen dan *pretest* kontrol. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan.

Dasar pengambilan keputusan *independent sample t test*:

Jika sig (2 tailed) < 0.05, maka ada perbedaan rata-rata hasil nilai *life skills* siswa antara *pretest* kelas eksperimen dengan *pretest* kelas kontrol.

Jika sig (2 tailed) > 0.05, maka tidak ada perbedaan rata-rata hasil nilai *life skills* siswa antara *pretest* kelas eksperimen dengan *pretest* kelas kontrol.

f. Uji *Mann Whitney*

Pada uji *Mann Whitney* digunakan pada *posttest* eksperimen dan *posttest* kontrol. Uji *Mann Whitney* bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata sampel yang tidak berpasangan. uji *Mann Whitney* juga digunakan sebagai alternatif dari uji *independent sample t-test* jika data penelitian tidak berdistribusi normal.

Dasar pengambilan keputusan dari pengujian ini berdasarkan nilai probabilitas :

Jika *Asymp.sig* < 0.05, maka ada perbedaan rata-rata hasil belajar *life skills* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Jika *Asymp.sig* > 0.05, maka tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar *life skills* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

g. Pengolahan Angket Respon Siswa

Penelitian ini menggunakan skala likert yang berupa pernyataan sangat mudah 5, mudah bernilai 4, cukup mudah bernilai 3, kurang mudah bernilai 2, sulit bernilai 1.

Angket responden dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Presentase Penelitian (%)

n = Jumlah Skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Berikut interpretasi angket siswa respon siswa terhadap lembar kegiatan peserta didik berbasis STEAM yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.2 Kategori Respon Terhadap Lembar Kegiatan Peserta Didik

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini menyajikan data hasil eksperimen mengenai pengaruh lembar kegiatan peserta didik tematik berbasis STEAM bermuatan *life skills* di sekolah dasar pada kelas V di SD Negeri Wonotingal Semarang. Pada penelitian ini menggunakan dua kelompok kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol digunakan untuk tanpa diberi perlakuan pembelajaran yang menggunakan lembar kegiatan peserta didik tematik berbasis STEAM. Sedangkan pada kelas eksperimen digunakan untuk diberi perlakuan yang menggunakan lembar kegiatan peserta didik tematik berbasis STEAM. Pada kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing memiliki jumlah siswa yang sama yaitu terdapat 31 siswa.

Pada awal penelitian kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan lembar kuesioner *pretest*, ini digunakan untuk melihat potensi siswa sebelum diberi perlakuan. Setelah diberikan lembar *pretest*, saat pembelajaran di kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan lembar kegiatan peserta didik tematik berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skills* siswa, sedangkan di kelas kontrol hanya menggunakan metode ceramah dan tanpa diberikan perlakuan menggunakan lembar kegiatan peserta didik tematik berbasis STEAM.

Pada akhir penelitian kelas kontrol dan kelas eksperimen kembali diberikan lembar kuesioner *posttest*, ini digunakan untuk melihat perbedaan antara kelas kontrol yang tanpa perlakuan menggunakan lembar kegiatan peserta didik tematik berbasis STEAM dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan lembar kegiatan peserta didik tematik berbasis STEAM.

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan analisa bersifat uraian atau penjelasan dengan membuat tabel-tabel mengelompokkan dan menganalisis data berdasarkan pada hasil jawaban kuesioner yang diperoleh dari tanggapan responden dengan menggunakan tabulasi data statistik deskriptif berupa karakteristik responden (Gunawan, 2018:34).

Data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat ditunjukkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Deskriptif Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Skor Maksimal	129	141	98	97
Skor Minimal	112	125	75	74
<i>Mean</i>	129.97	132.23	86.19	86.29
<i>Sid.Deviation</i>	4.191	3.403	6.019	6.589
Jumlah hasil dari	3781	4099	2672	2675
<i>Life Skills</i>				

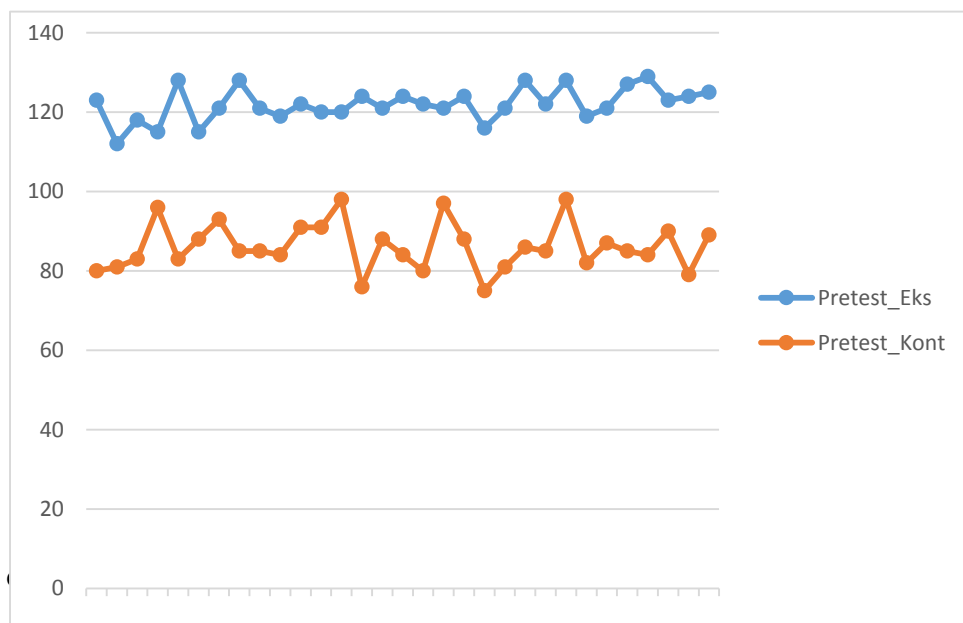
Hasil:

olahdata SPSS 25

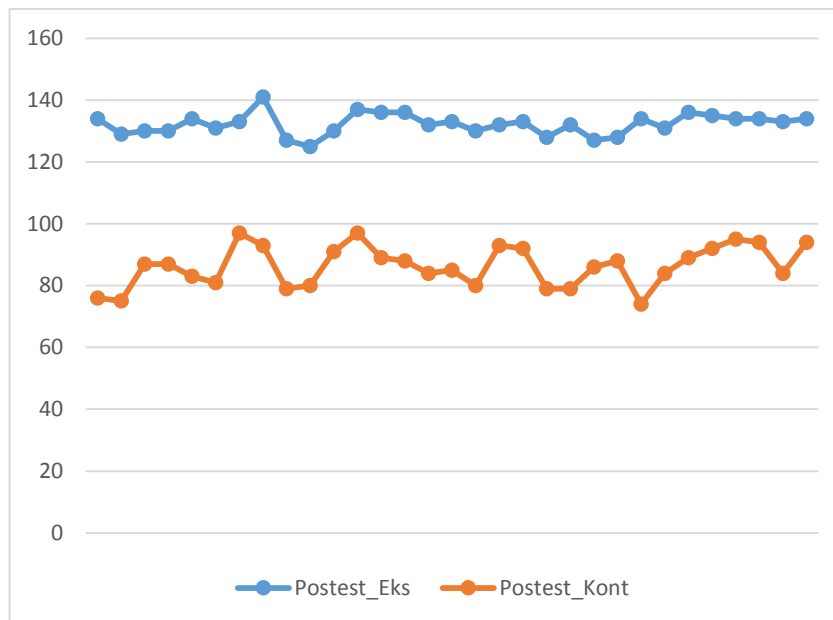
Berdasarkan tabel 4.1 hasil *pretest* yang dilakukan sebelum menggunakan metode STEAM (*science, technology, engineering, art, mathematic*) pada kelas eksperimen diperoleh skor hasil nilai *life skills* siswa tertinggi 129 dan terendah 112. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 129.97, *standar deviation* 4.191 serta jumlah hasil nilai *life skills* 3781. Sedangkan hasil *posttest* yang dilakukan setelah menggunakan metode STEAM (*science, technology, engineering, art, mathematic*). Pada kelompok eksperimen diperoleh skor hasil *life skills* siswa tertinggi 141 dan terendah 125. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 132.23, *standar deviation* 3.403 serta hasil *life skills* 4099.

Hasil pretest yang dilakukan sebelum menggunakan metode STEAM (*science, technology, engineering, art, mathematic*) pada kelompok kontrol diperoleh skor hasil nilai *life skills* siswa tertinggi 98 dan terendah 75. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 86.19, *standar deviation* 3.403 serta hasil nilai *life skills* 2672. Sedangkan hasil *posttest* yang dilakukan setelah menggunakan metode STEAM (*science, technology, engineering, art, mathematic*) pada kelompok kontrol diperoleh skor hasil nilai *life skills* siswa tertinggi 97 dan terendah 74. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 86.29, *standar deviation* 6.589 serta hasil nilai *life skills* 2675.

Gambar 4.1 Perbandingan Pretest Life Skills Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Grafik 4.1 Perbandingan Life Skills Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



B. Analisis Data

1. Analisis data awal

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan uji untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data normal merupakan syarat mutlak sebelum dilakukan analisis statistik parametric (Uji *Paired sample t-test* dan uji *Independent simple t-test*). Dalam statistika parametric ada 2 macam uji normalitas yang sering dipakai yaitu uji *Kolmogorov-smimov* dan uji *Shapiro walk*.

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

Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas

KELAS	KOLMOGOROV	SHAPIRO WILK
	Sig	Sig
Hasil Pretest kelas eksperimen	.200	.296
Hasil posttest kelas eksperimen	.200	.745
Hasil Pretest kelas kontrol	.200 ^a	.368
Hasil Posttest kelas kontrol	.200 ^a	.378

Hasil olahdata SPSS

25

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui nilai signifikan (sig) untuk hasil *pretest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas eksperimen pada uji *Kolmogorov-smirnov* dan *Shapiro Wilk* $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi NORMAL. Karena data penelitian berdistribusi normal maka kita dapat menggunakan uji *paired sample t-test* untuk melakukan analisis data penelitian.

b. Uji *Paired sample t-test*

Uji *Paired sample t-test* merupakan uji parametric yang dapat digunakan pada dua data berpasangan. Tujuan dari uji ini adalah untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel yang saling berpasangan atau berhubungan

Dasar pengambilan keputusan dari pengujian ini berdasarkan nilai probabilitas :

Jika sig (2 tailed) < 0.05 , maka ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan terhadap *life skills* siswa

Jika sig (2 tailed) > 0.05 , maka tidak ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan terhadap *life skills* siswa

Tabel 4. 3 Hasil Paired sample t test

	<i>Pretest dan Posttest</i> Eksperimen	<i>Pretest dan Posttest</i> Kontrol
Sig . (2-tailed)	.000	.940

Hasil

olahdata SPSS 25

Berdasarkan tabel 4.3 sig (2-tailed) *pretest* dan *posttest* eksperimen sebesar $.000 < 0.05$ sehingga data dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan terhadap *life skills* siswa. Sedangkan hasil sig (2-tailed) *pretest* dan *posttest* kontrol sebesar $.940 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan terhadap *life skills* siswa.

2. Analisis Data Akhir

a. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui suatu varian (keberagaman) data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Dalam penelitian ini uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data *posttest* kelas eksperimen berbasis STEAM dan data *posttest* kelas kontrol (konvensional) bersifat homogeny atau tidak.

Dasar pengambilan keputusan dari pengujian ini berdasarkan nilai probabilitas:

Jika *based on mean sig* $< 0,05$, maka varian data *pretest/posttest* eksperimen dan *pretest/posttest* kontrol tidak sama (Heterogen)

Jika *based on mean sig* $> 0,05$, maka varian data *pretest/posttest* eksperimen dan *pretest/posttest* kontrol sama (Homogen)

Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas

Hasil	Sig
Based on mean	.000

Hasil olah data SPSS

25

Berdasarkan tabel 4.4 diatas diketahui *Based on mean sig pretest* eksperimen dan *pretest* kontrol sebesar $.059 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *pretest* eksperimen dan *pretest* kontrol adalah sama atau **homogen** sehingga pengujian selanjutnya menggunakan ***Independen paired sample t test***. Sedangkan hasil *Based on mean sig posttest* eksperimen dan *posttest* kontrol sebesar $.000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *posttest* eksperimen dan *posttest* kontrol **tidak sama** atau **heterogen** sehingga pengujian selanjutnya menggunakan uji *Man whitney u-test*.

b. Uji *Independen sample t test* dan Uji *Mann Whitney*

Pada pengujian sebelumnya diketahui *pretest* eksperimen dan *pretest* kontrol akan menggunakan uji *independent sample t test* sedangkan pada *posttest* eksperimen dan *pretest* kontrol menggunakan uji *mann whitney u test*.

1) Uji *Independent sample t test*

Pada uji *independent sample t test* digunakan pada *pretest* eksperimen dan *pretest* kontrol. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan.

Dasar pengambilan keputusan independent sample t test

Jika sig (2 tailed) > 0.05 , maka tidak ada perbedaan rata-rata hasil nilai *life skills* siswa antara *pretest* kelas eksperimen dan *pretest* kelas kontrol.

Tabel 4.5 Uji Independent sample t test

<i>Pretest</i> eksperimen dan <i>pretest</i> kontrol	
Sig. (2 tailed)	.000

Hasil olahdata SPSS 25

Dari hasil tabel diatas diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $.000 < 0.05$ yang artinya ada perbedaan rata-rata hasil nilai *life skills* siswa antara *pretest* kelas eksperimen dengan *pretest* kelas kontrol.

2) Uji *Mann whitney*

Pada uji *mann whitney* digunakan pada *posttest* eksperimen dan *posttest* kontrol. Uji *Mann whitney* bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata sampel yang tidak berpasangan. Uji *mann whitney* juga digunakan sebagai alternatif dari uji *independent sample t test* jika data penelitian tidak berdistribusi normal.

Dasar pengambilan keputusan dari pengujian ini berdasarkan nilai probabilitas :

Jika $Asymp.sig < 0.05$, maka ada perbedaan rata-rata hasil belajar *life skills* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Jika $Asymp.sig > 0.05$, maka tidak ada perbedaaan rata-rata hasil belajar *life skills* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.6 Hasil Uji *Mann Whitney*

Posttest Kelas Eksperimen dan Posttest Kelas Kontrol	
Asymp. Sig . (2-tailed)	.000

Hasil olahdata SPSS 25

Hasil tabel diatas pada *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol didapatkan nilai asymp sig (2-tailed) sebesar ,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar *life skills* siswa kelas eksperimen berbasis STEAM dengan kelas kontrol. Sehingga perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan lembar kegiatan peserta didik pembelajaran tematik berbasis STEAM terhadap *life skills* siswa.

Angket Respon Siswa

Angket respon siswa yang digunakan dalam penelitian ini memuat 9 pertanyaan, semua pertanyaan. Semua pertanyaan yang dinilai dalam lembar kegiatan peserta didik ini menunjukkan kriteria sangat baik dan baik dengan perolehan skor rata-rata sebesar 76,45%, skor tersebut menunjukkan pada kriteria baik sehingga pada lembar kerja kegiatan peserta didik tematik yang berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skills* siswa. Respon tertinggi terdapat pada pertanyaan “Apakah lembar kegiatan peserta didik berbasis STEAM bermuatan Life Skills sudah sesuai dengan materi?” yang memiliki skor rata-rata sebesar 88,39%, menunjukkan kriteria sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 4.7 sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa Terkait Lembar Kegiatan Peserta Didik Pembelajaran

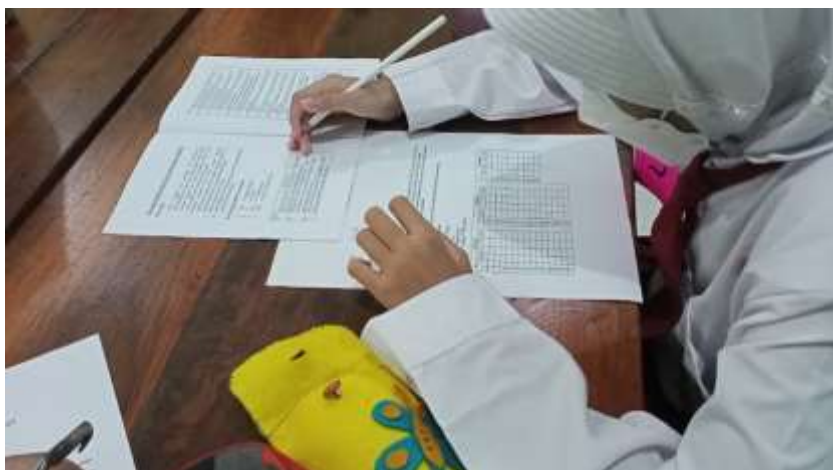
Indikator	No Pertanyaan	Presentase	Kriteria
Penggunaan lembar kegiatan peserta didik berbasis STEAM	1	83,23	Sangat baik
Pengaruh lembar kegiatan peserta didik berbasis STEAM	2	88,39	Sangat baik
Pemahaman penggunaan lembar kegiatan peserta	3	83,23	Sangat baik

didik berbasis STEAM			
Kesesusian dengan materi	4	88,39	Sangat baik
Jenis dan bentuk lembar kegiatan kegiatan peserta didik	5	85,81	Sangat baik
Kesulitan penggunaan lembar kegiatan peserta didik berbasis STEAM	6	82,58	Sangat baik
Ketertarikan lembar kegiatan peserta didik berbasis STEAM	7	78,71	Sangat baik
Materi lembar kegiatan peserta didik berbasis STEAM	8	86,45	Sangat baik
Meningkatkan ketrampilan	9	87,74	Sangat baik

C. Pembahasan

Pada bagian ini berisi mengenai penelitian tentang pengaruh lembar kerja peserta didik tematik berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skills* pada kelas V di SD Negeri Wonotingal Semarang. lembar kegiatan peserta didik tematik berbasis STEAM muatan *life skills* ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pada siswa saat pembelajaran sedang berlangsung. Penelitian eksperimen ini dilaksanakan mulai pada hari Senin, 8 November 2021 sampai dengan hari Kamis, 11 November 2021 dengan menggunakan dua sampel kelas yaitu kelas V D sebagai kelas kontrol yang telah diberi perlakuan tanpa menggunakan lembar kegiatan peserta didik tematik berbasis STEAM bermuatan *life skills*, sedangkan kelas V B sebagai kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan menggunakan lembar kerja peserta didik berbasis STEAM bermuatan *life skills*.

Awal pengambilan data penulis melakukan pembagian kuesioner *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan responden masing-masing 31 responden siswa., ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait materi yang akan disampaikan.



Gambar 4.2 Siswa Mengisi Kuesioner Pretest

Setelah melakukan pembagian kuesioner pretest penulis melakukan observasi sesuai dengan lembar observasi yang telah dibuat, pada kelas eksperimen yang menggunakan lembar kegiatan peserta didik tematik berbasis STEAM bermuatan *life skills*.



1. Karakteristik Lembar Kegiatan Peserta Didik

Lembar kegiatan peserta didik dalam penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan lembar kegiatan peserta didik yang lainnya, pada lembar kegiatan peserta didik pembelajaran ini menggunakan pembelajaran tematik yang berbasis STEAM (*science, technology, engineering, art, mathematic*) untuk meningkatkan *life skills* siswa SD. Lembar kegiatan peserta didik yang dapat mengajarkan untuk dapat berpikir kritis, kreatif, inovatif, serta interaktif. Lembar kegiatan peserta didik ini juga membantu guru saat pembelajaran sedang berlangsung, agar siswa dapat lebih mudah memahami materi serta menyelesaikan masalah. Karena pada lembar kegiatan peserta didik ini berbasis proyek, dimana proyek ini dilakukan secara berkelompok dan untuk menyelesaikan proyeknya dilakukan oleh siswa dengan praktek langsung saat proses pembelajaran. Lembar

kegiatan peserta didik berbasis STEAM bermuatan *life skills* ini diterapkan di SD Negeri Wonotingal Semarang pada kelas V tema 3 makanan sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan. Pada pembelajaran 1 siswa mengerjakan proyek menyebutkan unsur-unsur yang terdapat dalam sebuah iklan, membuat rancangan iklan tentang makanan sehat, pembuatan sebuah iklan media cetak tentang makanan sehat dan mempresentasikan hasil iklan yang telah dibuat di depan kelas. Proyek dalam lembar kegiatan peserta didik ini bertujuan agar siswa dapat belajar tentang unsur-unsur iklan, siswa mengetahui tentang sebuah iklan media cetak dan melatih siswa untuk dapat sebuah iklan media cetak. Pada pembelajaran 2 siswa mengerjakan proyek merakit pohon pintar unsur-unsur iklan media cetak dari proyek ini diharapkan siswa dapat mereasikan pohon pintar dan menuliskan unsur-unsur iklan media cetak pada pohon pintar. Selanjutnya siswa membuat menu makanan sehat sesuai dengan rancangan menu makanan sehat yang telah mereka buat saat pembelajaran 1, siswa langsung praktik untuk membuat menu makanan sehat. Pada pembelajaran 3 siswa mengerjakan proyek membuat buku pop up keragaman yang ada di Indonesia dari proyek ini siswa diharapkan dapat berkreasi dengan membuat buku pop up serta dapat mengetahui dan menyebutkan berbagai keragaman yang ada di Indonesia.

Dari penjelasan mengenai lembar kerja peserta didik berbasis STEAM bermuatan *life skills* siswa SD dapat ditunjukkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.8 LKPD Tematik Pembelajaran Berbasis STEAM Bermuatan *Life Skills*

Berbasis STEAM Bermuatan Life Skills	Foto
<p>Pada pembelajaran 1 lkpd tematik pembelajaran pada proyek 1 terdapat perintah dan langkah kerja proyek seperti pada gambar 1. Selanjutnya adalah sebuah teks iklan dan tabel untuk mengidentifikasi informasi yang terdapat dalam iklan seperti gambar 2. Proyek 2 yaitu membuat rancangan iklan maka terdapat muatan steam dan kecakapan life skill yang dicapai siswa seperti pada gambar 3. Selanjutnya adalah landasan teori yang memuat materi tentang proyek yang akan dikerjakan siswa seperti gambar 4. Selanjutnya terdapat permasalahan dan perintah terkait dengan proyek yang akan dikerjakan seperti pada gambar 5. Selanjutnya memuat alat dan bahan serta perintah mengenai proyek yang akan dikerjakan seperti pada gambar 6. Proyek selanjutnya adalah merakit puzzle organ pencernaan sapi terdapat muatan steam dan kecakapan life skills yang dapat dicapai siswa seperti gambar</p>	 <p>Gambar 1</p>  <p>Gambar 2</p>

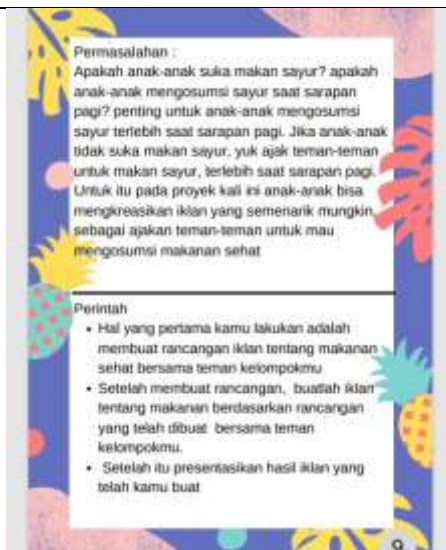
7. Selanjutnya adalah landasan teori yang memuat materi tentang proyek yang akan dikerjakan siswa seperti gambar 8. Selanjutnya terdapat permasalahan dan perintah terkait dengan proyek yang akan dikerjakan seperti gambar 9.



Gambar 3



Gambar 4

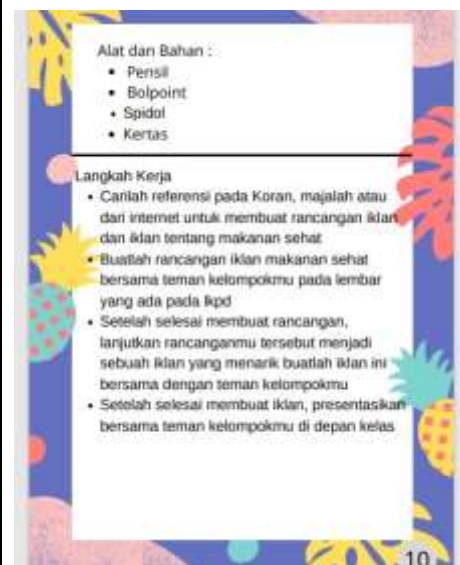


Permasalahan :
Apakah anak-anak suka makan sayur? apakah anak-anak mengosumsi sayur saat sarapan pagi? penting untuk anak-anak mengosumsi sayur terlebih saat sarapan pagi. Jika anak-anak tidak suka makan sayur, yuk ajak teman-teman untuk makan sayur, terlebih saat sarapan pagi. Untuk itu pada proyek kali ini anak-anak bisa mengkreasikan iklan yang semenarik mungkin, sebagai ajakan teman-teman untuk mau mengosumsi makanan sehat

Perintah

- Hal yang pertama kamu lakukan adalah membuat rancangan iklan tentang makanan sehat bersama teman kelompokmu
- Setelah membuat rancangan, buatlah iklan tentang makanan berdasarkan rancangan yang telah dibuat bersama teman kelompokmu.
- Setelah itu presentasikan hasil iklan yang telah kamu buat

Gambar 5



Alat dan Bahan :

- Pensil
- Bolpoint
- Spidol
- Kertas

Langkah Kerja

- Carilah referensi pada Koran, majalah atau dari internet untuk membuat rancangan iklan dan iklan tentang makanan sehat
- Buatlah rancangan iklan makanan sehat bersama teman kelompokmu pada lembar yang ada pada lpd
- Setelah selesai membuat rancangan, lanjutkan rancanganmu tersebut menjadi sebuah iklan yang menarik buatlah iklan ini bersama dengan teman kelompokmu
- Setelah selesai membuat iklan, presentasikan bersama teman kelompokmu di depan kelas


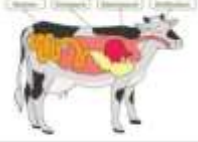

Gambar 6



Gambar 7



Gambar 8

	 <p>Permasalahan : Taukah anak-anak bahwa sapi adalah hewan pemakan tumbuhan (rumput). Akan tetapi, sapi bisa menghasilkan daging dan susu. Banyak manfaat yang didapat jika mengonsumsi daging dan susu. Mengapa sapi bisa menghasilkan daging dan susu. Padahal sapi hanya makan rumput? Yuk kita kenal organ pencernaan pada hewan sapi</p>  <p>Perintah :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hal pertama rakitlah sebuah puzzle sistem pencernaan pada hewan sapi dengan benar, urut dan tepat. • Setelah hasil karyamu selesai, presentasikan di depan kelas bersama teman kelompokmu. <p>18</p>
<p>Pada pembelajaran 2 lkpd tematik pada proyek 1 yaitu merakit pohon pintar unsur-unsur dalam sebuah iklan terdapat muatan steam dan kecakapan life skills yang dapat dicapai siswa seperti pada gambar 10. Selanjtnya adalah landasan teori yang memuat materi tentang proyek yang akan dikerjakan siswa seperti gambar 11. Selanjutnya adalah terdapat permasalahan dan perintah terkait dengan proyek yang akan dikerjakan seperti gambar 12. Proyek 2 yaitu membuat menu makanan sehat terdapat muatan steam dan kecakapan life skills yang dapat dicapai siswa seperti gambar 13. Selanjutnya adalah landasan teori yang memuat materi tentang</p>	 <p>Proyek ini memuat STEAM dan Me skills yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan Sosial diharapkan siswa dapat melatih kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi. • Kecakapan Akademik siswa diharapkan dapat merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keinginan tuhan. <p>24</p>

Gambar 9

Gambar 10

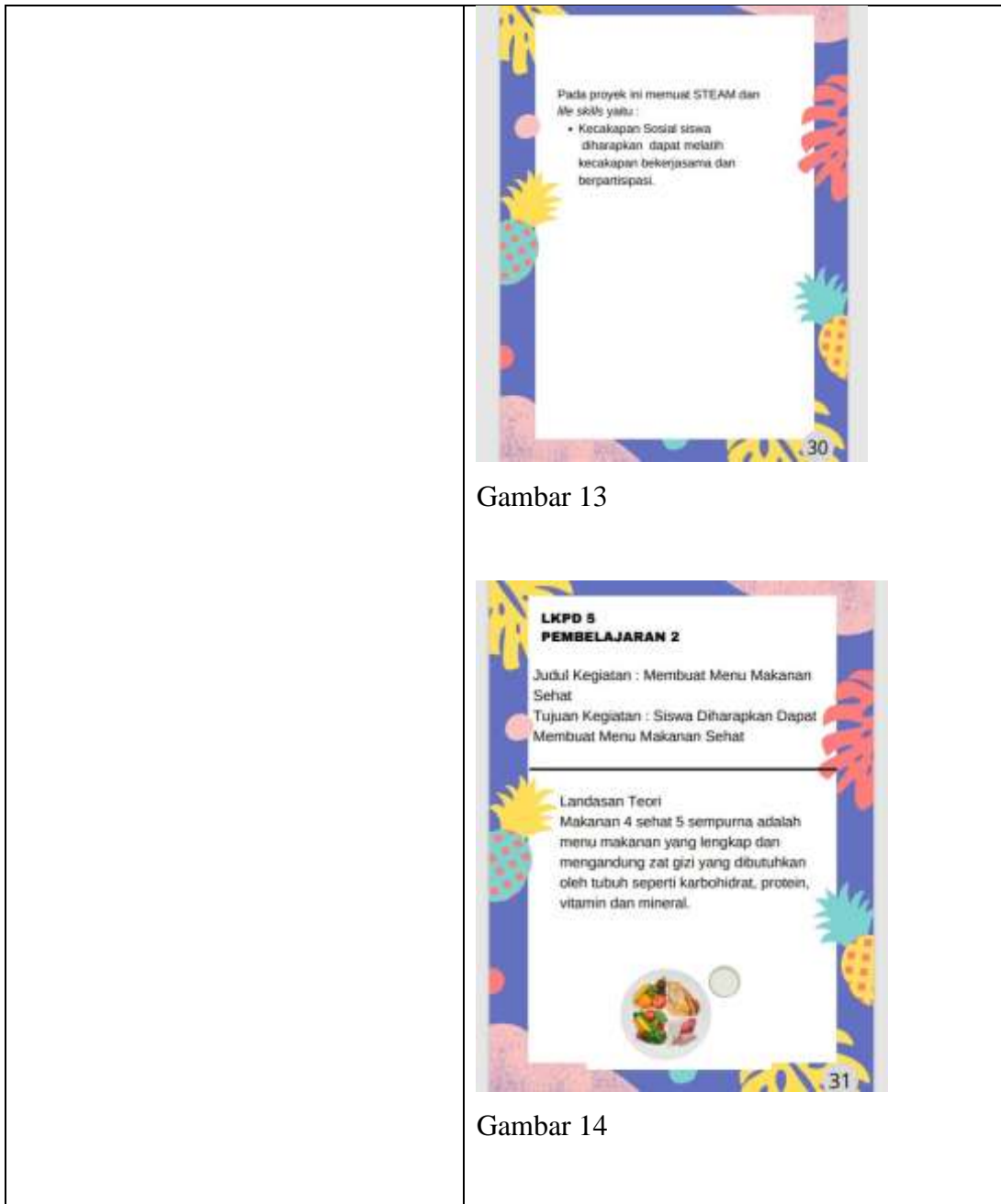
proyek yang akan dikerjakan siswa seperti gambar 14. Selanjutnya terdapat permasalahan dan perintah terkait dengan proyek yang akan dikerjakan seperti gambar 15



Gambar 11





Gambar 12



Gambar 13

Gambar 14

	 <p>Permasalahan :</p> <p>Apakah anak-anak telah mempelajari tentang nama organ dan urutan proses pencernaan pada manusia? apakah anak-anak mengetahui cara menjaga kesehatan organ pencernaan pada manusia? Contoh menjaganya adalah dengan mengosumsi makana sehat. Ayo ajak teman-teman untuk sadar akan pentingnya cara menjaga kesehatan organ pencernaan. Dengan membuat menu makanan sehat yang variatif.</p> <p>Perintah</p> <p>Ayo selesaikan misi ini !</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertama buatlah rancangan menu makanan pagi hari bersama teman kelompokmu serta tuliskan alat dan bahan yang dibutuhkan • Setelah rancanganmu selesai, buatlah menu makanan yang sesuai rancangan yang telah kamu buat bersama teman kelompokmu dalam bentuk makanan hias dan kreasikan serta sajikan sem menarik mungkin • Setelah selesai, presentasikan menu makanan yang telah kamu buat pada kegiatan open house. <p>32</p>
<p>Pada pembelajaran 3 yaitu proyek 1 adalah siswa membuat karya cerita dalam bentuk buku pop up tentang keragaman sosial terdapat muatan steam dan kecakapan life skills yang dapat dicapai siswa seperti gambar 16. Selanjutnya adalah landasan teori yang memuat materi tentang proyek yang akan dikerjakan siswa seperti gambar 17. Selanjutnya terdapat permasalahan dan perintah terkait dengan proyek yang akan dikerjakan seperti gambar 18. Proyek 2 adalah</p> <p>Siswa bermain peran sebagai pedagang atau pembeli untuk membuat daftar wawancara dan laporan sederhana terdapat muatan</p>	 <p>Pada proyek ini memuat life skills yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan Akademik yaitu siswa diharapkan dapat merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keinginan • Kecakapan Sosial yaitu siswa diharapkan dapat bekerjasama dan berpartisipasi <p>48</p>

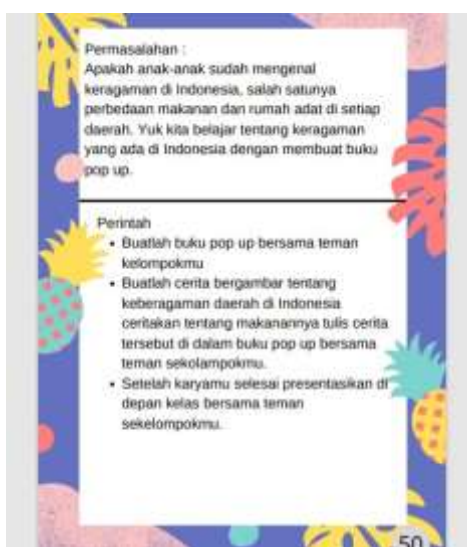
Gambar 15

Gambar 16

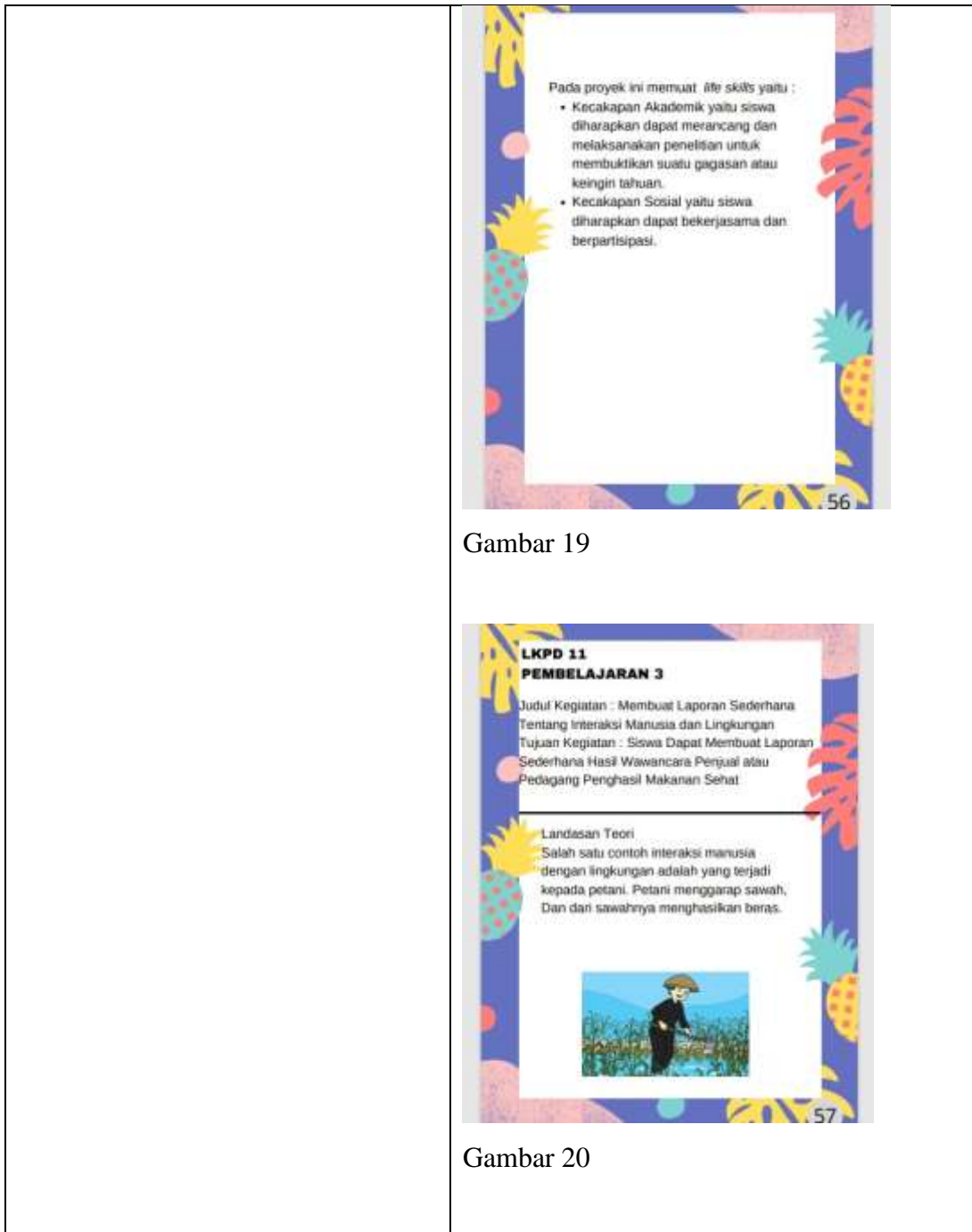
steam dan kecakapan life skills yang dapat dicapai siswa seperti gambar 19. Selanjutnya adalah landasan teori yang memuat materi tentang proyek yang akan dikerjakan siswa seperti gambar 20. Selanjutnya terdapat permasalahan dan perintah terkait dengan proyek yang akan dikerjakan seperti gambar 21. Selanjutnya adalah contoh pertanyaan dan langkah kerja seperti gambar 22 dan gambar 23. Proyek 3 yaitu mengidentifikasi informasi dalam sebuah iklan Selanjutnya adalah sebuah teks iklan dan tabel untuk mengidentifikasi informasi yang terdapat dalam iklan seperti gambar



Gambar 17



Gambar 18



Gambar 19

Gambar 20



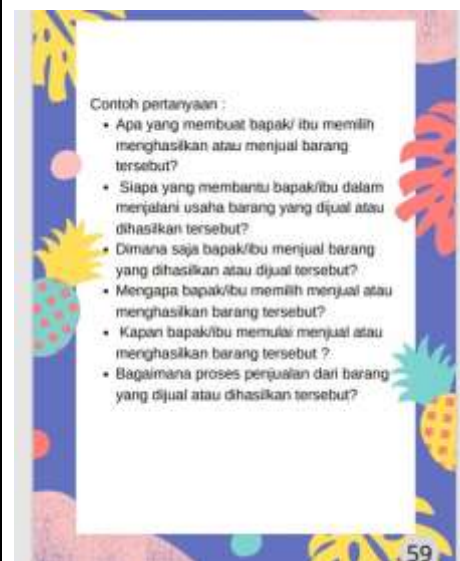
Permasalahan :
Apakah anak-anak telah mengetahui interaksi manusia dengan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari, salah satu contoh interaksi manusia dengan lingkungan terjadi pada petani dan sawah garapannya. Yuk kita pelajari interaksi manusia dengan lingkungan melalui hasil wawancara dan laporan sederhana.

Perintah :

- Hal yang pertama dilakukan adalah membuat daftar pertanyaan, untuk melakukan wawancara bersama teman kelompokmu.
- Lakukan wawancara dengan petani atau pedagang penghasil makanan sehat tentang pendistribusian produk yang dihasilkan atau dijual bersama teman kelompokmu.
- Dari hasil wawancaramu, buatlah menjadi laporan sederhana
- Hasil laporan yang telah selesai presentasikan di depan kelas bersama teman sekelompokmu.

58

Gambar 21





Contoh pertanyaan :

- Apa yang membuat bapak/ibu memilih menghasilkan atau menjual barang tersebut?
- Siapa yang membantu bapak/ibu dalam menjalani usaha barang yang dijual atau dihasilkan tersebut?
- Dimana saja bapak/ibu menjual barang yang dihasilkan atau dijual tersebut?
- Mengapa bapak/ibu memilih menjual atau menghasilkan barang tersebut?
- Kapan bapak/ibu memulai menjual atau menghasilkan barang tersebut ?
- Bagaimana proses penjualan dari barang yang dijual atau dihasilkan tersebut?

59

Gambar 22

	 <p>Langkah Kerja :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tentukan satu narasumber petani atau penjual penghasil makanan sehat yang akan diwawancarai. • Lakukan wawancara dengan narasumber petani atau penghasil makanan sehat sesuai dengan daftar pertanyaan yang telah dibuat. • Setelah melakukan wawancara, dari hasil wawancara tersebut, buatlah menjadi laporan sederhana. • Presentasikan hasil laporan di depan kelas bersama teman sekelompokmu. <p>60</p>
<p>Pembelajaran 5 lkpd tematik pada proyek 1 mengidentifikasi informasi dalam sebuah iklan media cetak. Selanjutnya terdapat perintah terkait dengan proyek yang akan dikerjakan seperti gambar 24. Proyek 2 adalah merancang potongan beberapa organ pencernaan manusia menjadi kesatuan yang utuh dalam bentuk wayang boneka dan terdapat kecakapan life skills yang dapat dicapai siswa seperti gambar 25. Selanjutnya adalah landasan teori yang memuat materi tentang proyek yang akan dikerjakan siswa seperti gambar 26. Selanjutnya terdapat permasalahan dan perintah terkait dengan proyek yang akan</p>	 <p>Perintah :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perhatikan gambar iklan media cetak dibawah ini • Tuliskan kesimpulan yang terdapat dalam iklan media cetak <p>Langkah Kerja :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perhatikan gambar iklan media cetak dibawah ini • Tuliskan kesimpulan yang terdapat dalam media cetak • Jawab dan tuliskan jawabanmu pada lembar yang terdapat di lkpd <p>85</p>

Gambar 23

Gambar 24

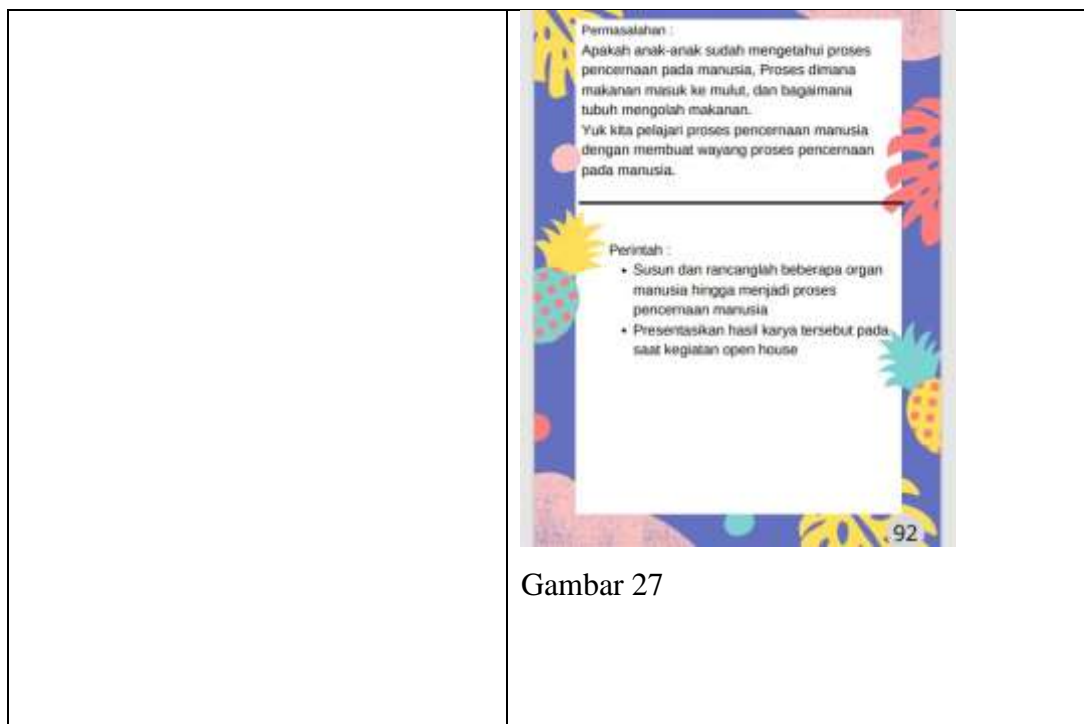
dikerjakan seperti gambar 27.



Gambar 25



Gambar 26



Gambar 27

2. Pengaruh Lembar Kegiatan Peserta Didik

Pada pembelajaran 1 siswa mengerjakan proyek membuat iklan media cetak makanan sehat, siswa diminta merancang sebuah iklan dari rancangan tersebut siswa membuat iklan media cetak makanan sehat. Selanjutnya siswa merakit puzzle organ pencernaan pada hewan sapi dan mengidentifikasi organ pencernaan pada hewan sapi. Pada proyek ini melatih siswa untuk berpikir kritis, kreatif, inovatif bagaimana merancang serta membuat iklan media cetak dengan berbagai tema. Serta dapat meningkatkan *life skills* siswa seperti meningkatnya kecakapan sosial dalam bekerja kelompok saling bekerja sama, meningkatnya kecakapan akademik dalam memikirkan masalah yang terjadi, meningkatnya kecakapan personal dalam kesadaran diri siswa masing-masing serta meningkatnya kecakapan vokasi dalam kemampuan atau bakat siswa dalam bidang tertentu. Pada saat mengerjakan proyek ini terlihat senang, lebih antusias, serta lebih

bersemangat saat pembelajaran sedang berlangsung, selain itu siswa juga tidak mudah saat pembelajaran.



Gambar 4.3 Siswa Membuat Iklan Media Cetak



Gambar 4.4 Siswa Merakit Puzzle Organ Pencernaan Pada Hewan

Pada pembelajaran 2 siswa mengerjakan proyek merakit pohon pintar unsur-nsur iklan media cetak dan membuat menu makanan sehat dari rancangan yang mereka buat sebelumnya pada pembelajaran 1. Pada proyek ini melatih siswa untuk berpikir kritis, kreatif, inovatif tentang bagaimana merakit pohon pintar mengidentifikasi unsur-unsur iklan media cetak dan bagaimana membuat menu makanan sehat. *life skills* siswa seperti meningkatnya kecakapan sosial dalam bekerja kelompok saling bekerja sama, meningkatnya kecakapan akademik dalam memikirkan masalah yang terjadi, meningkatnya kecakapan personal dalam kesadaran diri siswa masing-masing serta meningkatnya kecakapan vokasi dalam kemampuan atau bakat siswa dalam bidang tertentu. Pada saat mengerjakan proyek ini terlihat senang, lebih antusias, serta lebih bersemangat saat pembelajaran sedang berlangsung, selain itu siswa juga tidak mudah saat pembelajaran.



Gambar 4.5 Siswa Merakit Pohon Pintar Unsur-unsur Iklan Media Cetak



Gambar 4.6 Siswa Membuat Menu Makanan Sehat

Pada pembelajaran 3 siswa mengerjakan proyek membuat buku pop up keragaman yang ada di Indonesia, membuat daftar pertanyaan dalam sebuah wawancara, dan membuat laporan sederhana dari hasil wawancara. Pada proyek ini melatih siswa untuk berpikir kritis, kreatif, inovatif bagaimana membuat buku pop up dan mengetahui tentang macam keragaman yang ada di Indonesia, membuat daftar pertanyaan disini siswa bermain peran seolah-olah mereka benar-benar melakukan sebuah wawancara dengan narasumber, dari daftar pertanyaan selanjutnya mereka membuat laporan sederhana hasil wawancaranya. *life skills* siswa seperti meningkatnya kecakapan sosial dalam bekerja kelompok saling bekerja sama, meningkatnya kecakapan akademik dalam memikirkan masalah yang terjadi, meningkatnya kecakapan personal dalam kesadaran diri siswa masing-masing serta meningkatnya kecakapan vokasi dalam kemampuan atau bakat

siswa dalam bidang tertentu. Pada saat mengerjakan proyek ini terlihat senang, lebih antusias, serta lebih bersemangat saat pembelajaran sedang berlangsung, selain itu siswa juga tidak mudah saat pembelajaran.



Gambar 4.7 Siswa Merakit Buku Pop Up Keragaman Yang Ada di Indonesia

Pada pembelajaran 5 siswa mengerjakan proyek mengidentifikasi fungsi organ pencernaan manusia dan membuat wayang organ pencernaan manusia. Pada proyek ini melatih siswa berpikir kritis, kreatif, inovatif bagaimana untuk mengidentifikasi fungsi organ pencernaan manusia dan bagaimana membuat wayang organ pencernaan manusia. *life skills* siswa seperti meningkatnya kecakapan sosial dalam bekerja kelompok saling bekerja sama, meningkatnya kecakapan akademik dalam memikirkan masalah yang terjadi, meningkatnya kecakapan personal dalam kesadaran diri siswa masing-masing serta meningkatnya kecakapan vokasi dalam kemampuan atau bakat

siswa dalam bidang tertentu. Pada saat mengerjakan proyek ini terlihat senang, lebih antusias, serta lebih bersemangat saat pembelajaran sedang berlangsung, selain itu siswa juga tidak mudah saat pembelajaran.



Gambar 4.8 Siswa Membuat Wayang Organ Pencernaan Manusia

Pengambilan data selanjutnya dilakukan pembagian kuesioner *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan masing-masing 31 responden siswa, ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan setelah siswa diberikan perlakuan. Selain itu pada kelas eksperimen peneliti juga melakukan pembagian angket tanggapan siswa mengenai lembar kegiatan peserta didik pembelajaran tematik berbasis STEAM bermuatan *life skills* yang telah digunakan pada saat penelitian berlangsung. Ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh serta respon siswa setelah menggunakan lembar kegiatan peserta didik pembelajaran tematik berbasis STEAM bermuatan *life skills*.

Hasil data uji *pretest* yang dilakukan sebelum menggunakan metode STEAM pada kelompok eksperimen diperoleh skor hasil nilai *life skills* siswa tertinggi 129 dan terendah 112. Adapun rata-rata hitungannya sebesar 129,97, *standar deviation* 4.191 serta jumlah hasil nilai *life skills* 3781, sedangkan hasil *posttest* yang dilakukan setelah menggunakan metode STEAM pada kelompok eksperimen diperoleh skor hasil nilai *life skills* siswa tertinggi 141 dan terendah 125. Adapun rata-rata hitungannya sebesar 132.23, *standar deviation* 3.403 serta hasil nilai *life skills* 4099. Hasil data uji *pretest* yang dilakukan sebelum menggunakan metode STEAM yaitu pada kelompok kontrol diperoleh skor hasil nilai *life skills* siswa tertinggi 98 dan terendah 75. Adapun rata-rata hitungannya sebesar 86.19, *standar deviation* 6.019 serta jumlah hasil nilai *life skills* 2672, sedangkan hasil data *posttest* yang dilakukan setelah menggunakan metode STEAM yaitu pada kelompok kontrol diperoleh skor hasil nilai *life skills* siswa tertinggi 97 dan terendah 74. Adapun rata-rata hitungannya sebesar 86.29, *standar deviation* 6.589 serta *life skills* 2675.

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol terdapat adanya perbedaannya sebelum dan setelah menggunakan lembar kegiatan peserta didik pembelajaran tematik berbasis STEAM bermuatan *life skills*. Terlebih pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan pada saat pembelajaran sebelum menggunakan lembar kegiatan peserta didik pembelajaran tematik berbasis STEAM bermuatan *life skills* siswa lebih antusias dalam pembelajaran, siswa lebih aktif, kreatif, inovatif, saat pembelajaran menggunakan lembar kegiatan peserta didik yang berbasis proyek tersebut, sehingga siswa dalam belajar lebih bersemangat lagi karena dalam pembelajaran tidak hanya dengan menggunakan metode ceramah yang lembar kegiatan peserta didik yang monoton hanya

menyelesaikan soal namun juga menggunakan lembar kegiatan peserta didik pembelajaran tematik berbasis STEAM bermuatan *life skills* siswa.

Berdasarkan analisis data awal terdapat uji normalitas dan uji *paired sample t test*, pada uji normalitas diketahui nilai signifikan (*sig*) untuk hasil *pretest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas eksperimen pada uji *Kolmogorov-smirnov* dan *Shapiro Wilk* $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi NORMAL karena data penelitian berdistribusi normal maka kita dapat menggunakan uji *paired sample t test* untuk melakukan analisis data penelitian. Sedangkan pada uji *paired t test* diketahui *sig. (2-tailed) pretest* dan *posttest* eksperimen sebesar $.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan terhadap *life skills* siswa. Sedangkan hasil *sig. (2-tailed) pretest* dan *posttest* kontrol sebesar $.940 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan terhadap *life skills* siswa.

Berdasarkan analisis data akhir terdapat uji homogenitas, uji *independent sample t test* dan uji *mann whitney*. Pada uji homogenitas diketahui *Based on mean sig pretest* eksperimen dan *pretest* kontrol sebesar $.059 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *pretest* eksperimen dan *pretest* kontrol adalah **sama** atau **homogen** sehingga pengujian selanjutnya menggunakan **Independent paired sample t test**. Sedangkan hasil *based on mean sig posttest* eksperimen dan *posttest* kontrol sebesar $.000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkam bahwa varians data *posttest* eksperimen dan *posttest* kontrol **tidak sama** atau **heterogen** sehingga pengujian selanjutnya menggunakan uji *Mann whitney u-test*. Pada uji *mann whitney* hasil *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol didapatkan nilai *asyp sig (2-tailed)* sebesar $,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan

rata-rata hasil belajar *life skills* siswa kelas eksperimen berbasis STEAM dengan kelas kontrol. Sehingga karena ada perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan ada pengaruh penggunaan lembar kegiatan peserta didik pembelajaran tematik berbasis STEAM terhadap *life skills* siswa.

Berdasarkan hasil data lembar observasi *life skills* siswa diperoleh hasil skor maksimal tiap kecakapan *life skills* sebesar 3100, total skor pada kecakapan akademik sebesar 1510, skor pada kecakapan personal sebesar 1415, skor pada kecakapan sosial sebesar 1565, skor pada kecakapan vokasi sebesar 945. Rata-rata persen pada kecakapan akademik sebesar 48,71, pada kecakapan personal sebesar 45,65, pada kecakapan sosial sebesar 50,48, skor pada kecakapan vokasi sebesar 30,48. Rata-rata keseluruhan sebesar 43,83. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa *life skills* siswa tertinggi terdapat pada kecakapan sosial karena pada siswa kelas eksperimen dilihat pada saat observasi kecakapan sosial siswa memang lebih unggul serta menjadi lebih meningkat setelah menggunakan lembar kegiatan peserta didik pembelajaran tematik berbasis STEAM, dibandingkan dengan kecakapan lainnya, sedangkan *life skills* siswa terendah terdapat pada kecakapan vokasi ini memang lebih rendah dibandingkan dengan kecakapan lainnya, *life skills* siswa cenderung lebih meningkat pada kecakapan akademik serta kecakapan personalnya saat menggunakan lembar kegiatan peserta didik pembelajaran tematik berbasis STEAM, karena cenderung terlihat kecakapan vokasinya.

Berdasarkan penelitian dan hasil data uji yang sudah diolah menggunakan SPSS 25 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar menggunakan lembar kegiatan peserta didik pembelajaran tematik berbasis STEAM dapat berpengaruh dan meningkatkan *life skills* siswa. Pada saat menggunakan lembar kegiatan peserta didik pembelajaran tematik berbasis STEAM ini

dapat menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, inovatif, lebih bersemangat dan kedepannya juga dapat menerapkan *life skills*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada penelitian saya “Pengaruh LKPD Tematik Berbasis STEAM Membekalkan *Life Skills* Bagi Siswa SD” yaitu LKPD siswa SD Negeri Wonotingal Semarang pada kelas V. Hasil data *posttest* life skills dan *pretest* life skills kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil data *protest* life skills dan *pretest* life skills kelas kontrol.

Life Skills terdapat kecakapan yaitu kecakapan personal, kecakapan sosial, kecakapan akademik serta kecakapan vokasional. Pada kecakapan personal saat pembelajaran menggunakan lembar kegiatan peserta didik berbasis STEAM ditunjukkan pada saat siswa menjawab pertanyaan yang terdapat dalam lembar kegiatan peserta didik. Pada kecakapan sosial ditunjukkan pada saat siswa saling bekerja sama dalam mengerjakan lembar kegiatan peserta didik seperti menyusun potongan-potongan puzzle organ pencernaan hewan sapi. Pada kecakapan akademik ditunjukkan pada saat siswa memaparkan hasil dari buku pop up tentang macam-macam keragaman daerah-daerah di Indonesia. Pada kecakapan vokasional ditunjukkan pada saat siswa merangkai lembar kegiatan peserta didik seperti menyusun puzzle, merangkai pohon pintar, menyusun buku pop up, serta merangkai wayang organ pencernaan pada manusia.

Sikap yang dihasilkan dari pembelajaran berbasis STEAM ini sangat baik dengan adanya perubahan pada siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dikemukakan adalah sebagai berikut :

1. Guru hendaknya perlu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kreatif serta inovatif agar siswa tidak bosan dengan apa yang dipelajari . guru juga mempertimbangkan pembelajaran menggunakan lkpd pembelajaran tematik berbasis STEAM untuk membekalkan *life skills* siswa SD.
2. Guru hendaknya tidak hanya menggunakan metode ceramah saja, mengubah dengan metode yang dapat membuat siswa tidak mudah bosan.

C. KETERBATASAN PENELITIAN

Pada penelitian yang sudah dilakukan, terdapat beberapa keterbatasan penelitian sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini hanya dilakukan pada 1 sekolah saja yaitu SD Negeri Wonotingal Semaarang sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen
2. Pada penelitian ini hanya dilakukan pada kelas V SD Negeri Wonotingal semarang saja. Jika peneliti pada SD lain maka datanya berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliana, M. R., Ridwan, A., Hadinugrahaningsih, T., & Rahmawati, Y. (2018). Pengembangan Soft Skills Peserta Didik melalui Integrasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics (STEAM) dalam Pembelajaran Asam Basa. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 8(2), 42-51. <https://doi.org/10.21009/JRPK.082.05>.
- Aslan, Pumping Teacher Dalam Tantang Pendidikan Abad 21, Volume 2 no 2, April 2017
- Dini Rakhmawati, Konselor Sekolah Abad 21 : Tantangan Dan Peluang, Volume 1 (Januari- Juni 2017), 26 April 2021
- Kadir Abd dan Hanun Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta. PT Grafindo Persada
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik, dan Penilaian* Jakarta. PT. Grafindo Persada
- Semna Ulifa Simbolon, Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Ketrampilan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Pembelajaran Tematik, Volume 1 Tahun 2020, 29 Maret 2021
- Sri Handayani, Muatan Life Skills Dalam Pembelajaran Disekolah Upaya Menciptakan Sumber Daya Manusia Yang Bermutu, 1 Juni 2021
- Zubaidah Siti, STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) : Pembelajaran Ketrampilan Abad 21, 7 Maret 2021
- Handayani, S. (2009). Muatan Life Skills Dalam Pembelajaran di Sekolah: Upaya Menciptakan Sumber Daya Manusia Yang Bermutu. *Prosiding Konferensi Internasional Pendidikan*

- Karli, H. (2010). Penerapan Pembelajaran Tematik SD di Indonesia
Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar, Vo. 2 No.1.
- Mason, K. (2020). Picking Up STEAM : The Role of Languages and Linguistics,
The STEAM Journal
- Mujakir, (2012), Pengembangan Life Skills Dalam Pembelajaran Sains. Jurnal
Ilmiah DIDAKIKA, *Vol, XIII, No. 1, 1-13*

LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)****Satuan Pendidikan : SDN Pandean Lamper 02****Kelas/ semester : V/ 1 (satu)****Tema : 3. Makanan Sehat****Sub Tema : 1. Bagaimana Tubuh Mengelola Makanan?****Pembelajaran : 1. (Bahasa Indonesia dan IPA)****Alokasi Waktu : 50 menit****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 bahasa Indonesia

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.4 menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 menjelaskan isi iklan media cetak. 3.4.2 mengidentifikasi kata kunci yang terdapat pada iklan.
4.4 memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan , tulis dan visual	4.4.1 membuat iklan media cetak tentang makanan sehat.

Muatan IPA

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.3 menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan	3.3.1 mendeskripsikan organ pencernaan pada hewan.
4.3 menyajikan karya tentang konsep fungsi pencernaan pada hewan dan manusia	4.3.1 membuat bagan proses pencernaan sapi.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati gambar iklan siswa mampu mengidentifikasi kata kunci yang terdapat pada iklan.
2. Setelah mengamati gambar siswa mampu membuat rancangan iklan media cetak tentang makanan sehat.
3. Setelah membuat rancangan iklan media cetak siswa mampu membuat iklan media cetak tentang makanan sehat.

	<ul style="list-style-type: none"> - Merumuskan hipotesis terhadap suatu rangkaian kejadian (KA 2) - Merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keingintahuan (KA 3) 	<p style="text-align: center;">√</p> <p style="text-align: center;">√</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Kecakapan Vokasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Kecakapan dalam bidang tertentu (KV 1) - Kecakapan menciptakan membuat produk (KV 3) - Kecakapan berwirausaha (KV 3) 	<p style="text-align: center;">√</p> <p style="text-align: center;">√</p>

E. Materi Pembelajaran

- Bahasa Indonesia : Informasi pada iklan media cetak.
- IPA : Sistem pencernaan pada hewan.

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)</i> 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin. <i>(KP 3)</i> 4. Guru memberikan penguatan bernyanyi lagu bangun pemuda dan menanamkan pentingnya semangat nasionalisme. <i>(KV 1)</i> 	10 menit
Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajukan pertanyaan pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> a. Apakah kalian sudah sarapan pagi ? b. Menurut kalian jika kita tidak sarapan pagi, apa yang dirasakan saat melakukan aktivitas. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p><i>Jawaban yang diharapkan.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Sudah sarapan pagi. b. Badan lemah seperti tidak </div>	
Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari hari ini yaitu tentang "Tema 2 Makanan Sehat, Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan, Pembelajaran 1" 2. Peserta didik mendapat informasi dari guru 	

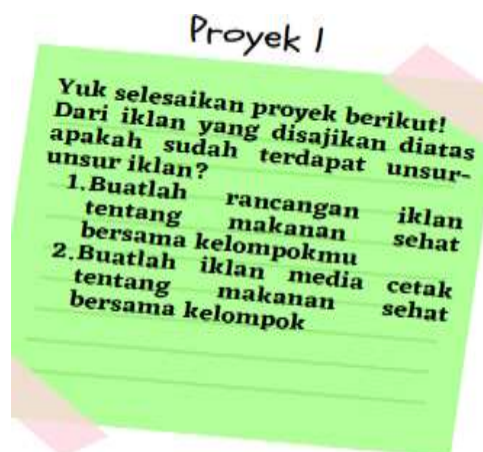
	mengenai tujuan, manfaat, dan metode pembelajaran yang akan dilakukan.	
B. Kegiatan Inti		
Fase 1 Orientasi peserta didik pada masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diberi masalah : <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana agar siswa menjadi suka mengonsumsi makanan sehat, seperti sayur, buah, susu, dll. 2. Peserta didik mengamati gambar iklan media cetak tentang makanan sehat. <i>(KA 1)</i> 3. Peserta didik melakukan tanya jawab tentang isi iklan makanan sehat. <i>(KA 1)</i> 4. Peserta didik membentuk kelompok dengan kata dang-ding-dung-dong. <i>(KS 3)</i> 5. Peserta didik berkumpul dengan peserta didik lainnya yang sama kata dang-ding-dung-dong tanpa membandingkan perbedaan. <i>(KS 3)</i> 6. Peserta didik berkumpul dalam kelompok dan menyimak instruksi dengan teliti. <i>(KS 1)</i> 	30 menit
Fase 2 Mengorganisasi kan peserta didik untuk belajar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdiskusi membuat pertanyaan dengan kata apa, mengapa, siapa, dan bagaimana mengenai masalah yang disajikan. <i>(KS 1)</i> <ol style="list-style-type: none"> a. Apa dampak yang ditimbulkan ketika kita tidak mengonsumsi makanan sehat ? b. Siapa yang menanggung akibat tersebut ? c. Mengapa kita harus mengonsumsi makanan sehat ? d. Bagaimana solusi yang dapat kita lakukan agar selalu mengonsumsi makanan sehat ? 	
Fase 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati gambar iklan media 	

Membimbing penyelidikan secara individu atau kelompok.

cetak tentang makanan sehat. **(KA 1)**



2. Peserta didik menemukan kata kunci sebagai informasi penting dalam diskusi kelompok. **(KA 1)**
3. Peserta didik membuat rancangan iklan media cetak tentang makanan sehat bersama dengan kelompok. (*STEAM bermuatan life skills mampu mendorong KA 3 dan KS 3 pada siswa*)

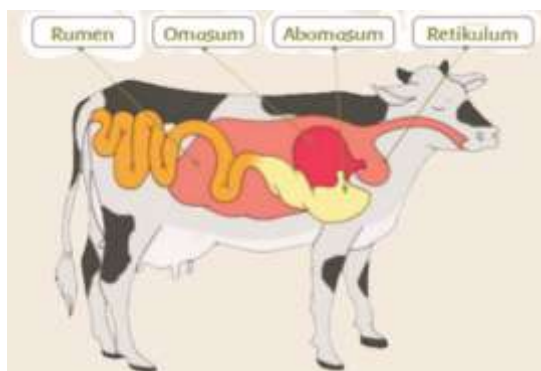


4. Siswa diberi pemahaman terkait bahwa makanan sehat tidak hanya mengenai sayur dan buah saja, akan tetapi juga termasuk susu yang berasal dari hewan sapi.

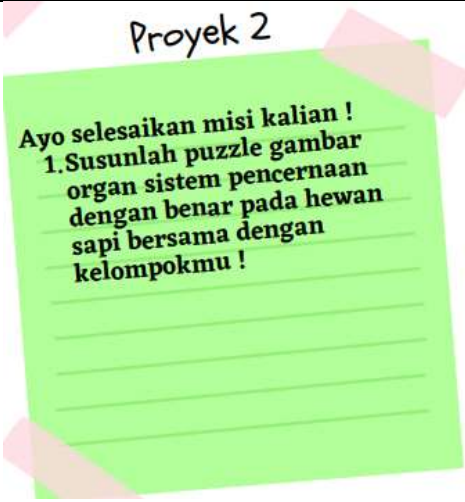
5. Peserta didik mengamati iklan media cetak mengenai susu sapi. (*KA 1*)



6. Siswa diberi pemahaman bahwa dalam susu sapi juga terdapat kandungan kalori, protein, maupun vitamin, selain itu pada hewan sapi juga memiliki organ pencernaan yang berbeda dengan hewan lainnya sehingga dapat menghasilkan makanan atau minuman yang sehat.
7. Peserta didik mengamati gambar organ pencernaan pada hewan sapi. (*KA 1*)



8. Peserta didik merancang puzzle gambar sistem pencernaan pada hewan sapi. (*STEAM berorientasi life skills mampu mendorong KV 2 dan KA 3*)

	<p style="text-align: center;">Proyek 2</p>  <p>Ayo selesaikan misi kalian ! 1. Susunlah puzzle gambar organ sistem pencernaan dengan benar pada hewan sapi bersama dengan kelompokmu !</p> <p>9. Peserta didik menjawab pertanyaan, kira-kira contoh makanan sehat yang dihasilkan dari sapi adalah ? (KA 1)</p> <p>10. Peserta didik menganalisis pentingnya minum susu sapi untuk kesehatan organ pencernaan tubuh kita. (KA 2)</p>	
<p>Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.</p>	<p>1. Peserta didik menyajikan dalam bentuk karya rancangan iklan media cetak dan <i>puzzle</i>. (STEAM berorientasi life skills mampu mendorong KS 3 dan KV 1)</p> <p>2. Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik.</p> <p>3. Presentasi hasil desain atau rancangan yang ditelah dibuat.</p>	
<p>Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses</p>	<p>1. Peserta didik menyajikan informasi penting yang saling berkaitan antara makanan dan kesehatan kemudian dipresentasikan dikelas secara berkelompok. (KS 3 dan KV 1)</p>	

pemecahan masalah.		
C. Kegiatan Penutup		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan refleksi terhadap proses kegiatan pembelajaran dengan arahan guru. (KA 1) 2. Peserta didik mengajukan pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran hari ini. (KA 2) 3. Peserta didik mendapatkan informasi untuk pertemuan berikutnya (<i>membuat menu makanan sehat</i>) 4. Peserta didik diingatkan untuk tetap mematuhi protokol kesehatan. 5. Peserta didik dipersilahkan untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang telah diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa kepada kita. (KP 1) 	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

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Pandean Lamper 02

Kelas/ semester : V/ 1 (satu)

Tema : 3. Makanan Sehat

Sub Tema : 1. Bagaimana Tubuh Mengelola Makanan?

Pembelajaran : 2. (Bahasa Indonesia, IPA, dan SBDP)

Alokasi Waktu : 50 menit

I. KOMPETENSI INTI (KI)

5. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
6. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
7. 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.
8. 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.

J. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN**Muatan Bahasa Indonesia**

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	3.3.1 Menganalisis unsur-unsur iklan media cetak.
4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan,tulis, dan visual.	4.4.1 Menyajikan pohon pintar yang berisi unsur-unsur iklan media cetak.

Muatan IPA

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	3.3.1 mengidentifikasi organ pencernaan pada manusia. 3.3.2 menunjukan sistem pencernaan pada manusia dan fungsinya.
4.3 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia.	4.3.1 membuat menu makanan sehat bagi sistem pencernaan manusia.

SBDP

KOMPETESI DASAR	INDIKATOR
3.2 memahami tangga nada.	3.3.1 Mengidentifikasi macam-macam tangga nada.

4.2 menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.	4.2.1 menyanyikan lagu dengan iringan musik.
--	--

K. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati gambar siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur iklan media cetak.
2. Setelah siswa mengetahui unsur-unsur iklan siswa dapat membuat pohon pintar.
3. Setelah mengamati video sistem pencernaan manusia siswa dapat mengidentifikasi organ pencernaan pada manusia beserta fungsinya.
4. Setelah siswa mengetahui fungsi organ pencernaan pada manusia siswa dapat merancang menu makanan sehat bagi tubuh.
5. Setelah siswa mendengarkan lagu mars hidup sehat, siswa mampu mengidentifikasi macam-macam tangga nada.
6. Setelah siswa memahami macam-macam tangga nada siswa dapat menyanyikan lagu berdasarkan jenis tangga nada.

L. Indikator *Life Skills*

Dimensi	Indikator	PB 2
- 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	- Kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan (KS 1)	√
--------------------	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> - Kecakapan mengelola konflik dan mengendalikan emosi (KS 2) - Kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi (KS 3) 	<p style="text-align: center;">√</p> <p style="text-align: center;">√</p>
<ul style="list-style-type: none"> - 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) 	<p style="text-align: center;">√</p> <p style="text-align: center;">√</p> <p style="text-align: center;">√</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Kecakapan Vokasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Kecakapan dalam bidang tertentu (KV 1) - Kecakapan menciptakan membuat produk (KV 3) - Kecakapan berwirausaha (KV 3) 	<p style="text-align: center;">√</p> <p style="text-align: center;">√</p> <p style="text-align: center;">√</p>

M. Materi Pembelajaran

- IPA : Sistem pencernaan pada manusia
- Bahasa Indonesia : Iklan media cetak
- SBDP : Tangga nada pada lagu.

N. Pendekatan,, Model, dan Metode Pembelajaran

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

Model : *Problem Based Learning* (PBL)

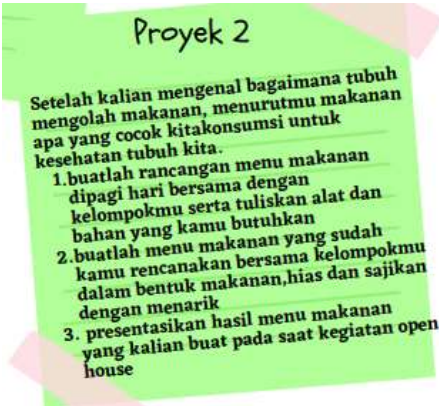
Metode : Tanya jawab, ceramah, diskusi, penugasan proyek.

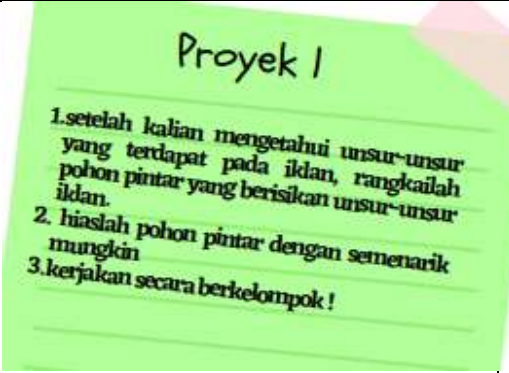
O. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
A. Kegiatan Pendahuluan		
Orientasi	5. Kelas dimulai dengan membuka salam, mengkondisikan kelas siap belajar. 6. Berdoa, menanyakan kabar dan melakukan presensi. (KP 1) 7. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin. (KP 3) 8. Guru memberikan penguatan bernyanyi lagu Garuda Pancasila dan menanamkan pentingnya semangat nasionalisme. (KV 1)	10 menit
Apersepsi	1. Guru mengajukan pertanyaan pendahuluan. - Apakah menu sarapan kalian sudah termasuk dalam jenis makanan sehat? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> Jawaban yang diharapkan - Sudah bu. - Belum bu, karena saya hanya makan mie instan. </div>	

Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengaitkan materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan melakukan tanya jawab tentang menu makanan sehat. 2. Guru memberi motivasi kepada siswa agar selalu mengonsumsi makanan sehat dipagi hari. 3. Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari yaitu tentang <i>Tema 3 Makanan Sehat, Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan, Pembelajaran 2</i>. 4. Siswa mendapatkan informasi dari guru mengenai tujuan, manfaat yang akan diperoleh dari materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 	
B. Kegiatan Inti		
Fase 1 Orientasi peserta didik pada masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diberi masalah mengenai: “Bagaimana dampak mengonsumsi makanan yang tidak sehat terhadap sistem pencernaan pada tubuh?” 2. Siswa mengamati gambar kasus anak keracunan makanan yang tidak sehat. <i>(KP 3 dan KA 1)</i> 3. Siswa membentuk kelompok dengan kata dang-ding-dung-dong. <i>(KS 1)</i> 4. Siswa berkumpul dengan kelompok yang sama kata dang-ding-dung-dong tanpa membandingkan perbedaan. <i>(KS 3)</i> 5. Siswa berkumpul dengan kelompok untuk menyimak dengan teliti. <i>(KP 1 dan KS 3)</i> 	30 menit
Fase 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdiskusi membuat 	

<p>Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.</p>	<p>pertanyaan mengapa dan bagaimana mengenai masalah yang disajikan. <i>(KP 1, KA 1, dan KS 1)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mengapa makanan sehat sangat penting bagi tubuh kita? b. Bagaimana cara agar kita selalu mengonsumsi makanan sehat? 	
<p>Fase 3 Membimbing penyelidikan secara individu atau kelompok.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati iklan media cetak tentang makanan sehat yang dikonsumsi dipagi hari. <i>(KA 1)</i> 2. Siswa menemukan unsur-unsur iklan media cetak. <i>(KA 2)</i> 3. Siswa membuat pohon pintar yang berisikan unsur-unsur iklan bersama dengan kelompok. <i>(KS 3, KA 3, dan KV 1) (STEAM berorientasi life skills)</i> 4. Siswa diberi pemahaman bahwa saat mengonsumsi makanan yang tidak sehat akan mengganggu sistem pencernaan pada tubuh kita. 5. Siswa mengamati gambar menu makanan sehat yang baik untuk dikonsumsi dan yang tidak mengganggu sistem pencernaan tubuh kita. <i>(KA 1)</i> <div data-bbox="762 1442 1270 1839" data-label="Image"> </div> <ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa diberi pemahaman tentang bagaimana proses saat tubuh mengolah dan mencerna makanan. 	

	<p>(KA 1)</p> <p>7. Siswa disajikan gambar sistem pencernaan manusia.</p> <p>8. Siswa diminta untuk membuat rancangan menu makanan sehat yang baik untuk dikonsumsi dipagi hari bersama dengan kelompok. (KA 3, KS 3, dan KV 2) <i>(STEAM berorientasi life skills)</i></p>  <p>9. Siswa membuat menu makanan sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat bersama dengan kelompok. (KA 3, KS 3, KV 2, dan KV 3) <i>(STEAM berorientasi life skills)</i></p> <p>10. Setelah siswa mengetahui sistem pencernaan pada manusia siswa diajak untuk mengenal tangga nada berdasarkan lagu “makan apa” yang dinyanyikan bersama-sama. (KV 1)</p>	
<p>Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.</p>	<p>1. Siswa menyajikan dalam bentuk karya yaitu rancangan pohon pintar dan rancangan menu makanan sehat. (KV 2)</p>	

	 <p>2. Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan siswa.</p> <p>3. Presentasi hasil desain atau rancangan yang telah dibuat.</p>	
<p>Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.</p>	<p>1. Siswa menyajikan informasi penting yang saling berkaitan antara makanan dan kesehatan kemudian dipresentasikan diluar jam pelajaran. <i>(KA 1 dan KS 1)</i></p>	
C. Kegiatan Penutup		
	<p>6. Peserta didik melakukan refleksi terhadap proses kegiatan pembelajaran dengan arahan guru.</p>	<p>5 menit</p>

	<p>(KA 1)</p> <p>7. Peserta didik mengajukan pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran hari ini. (KA 2).</p> <p>8. Peserta didik mendapatkan informasi untuk pertemuan berikutnya <i>(membuat komik)</i></p> <p>9. Peserta didik diingatkan untuk tetap mematuhi protokol kesehatan.</p> <p>10. Peserta didik dipersilahkan untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang telah diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa kepada kita.</p> <p>(KP 1)</p>	
--	--	--

P. Assesment (Penilaian)

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

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Pandean Lamper 02

Kelas/ semester : V/ 1 (satu)

Tema : 3. Makanan Sehat

Sub Tema : 1. Bagaimana Tubuh Mengelola Makanan?

Pembelajaran : 3. (PPKn, Bahasa Indonesia, dan IPS)

Alokasi Waktu : 50 menit

Q. KOMPETENSI INTI (KI)

9. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
10. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
11. 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.
12. 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.

R. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

Muatan PPKn

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1.3 Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.	1.3.1 Menerima keberagaman sosial yang ada di Indonesia.
2.3 Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.	2.3.1 Menerapkan sikap toleransi terhadap keragaman sosial yang ada di masyarakat.
3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat.	3.3.1 Mengamati keragaman yang ada dilingkungan sekitar.
4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat.	4.3.1 Membuat karya yang menjelaskan tentang keragaman.

Muatan Bahasa Indonesia

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	3.4.1 Menjelaskan kesimpulan isi teks iklan.
4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.	4.4.1 Mempresentasikan yang didapat dari iklan media cetak.

Muatan IPS

3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat	3.2.1 Mencari bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.
--	--

Indonesia.	
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2.1 Membuat laporan tentang interaksi manusia dan lingkungan.

S. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah siswa mengamati gambar siswa mampu mengidentifikasi keragaman sosial di Indonesia.
2. Setelah siswa mengenal macam-macam keragaman siswa dapat menerapkan sikap toleransi terhadap keragaman sosial yang ada dimasyarakat.
3. Setelah siswa mengetahui keragaman sosial di Indonesia siswa mampu membuat karya berupa cerita bergambar tentang keragaman sosial di Indonesia.
4. Setelah siswa mengamati gambar iklan keragaman sosial di Indonesia siswa dapat menyimpulkan isi dari iklan tersebut.
5. Setelah siswa menyimpulkan isi iklan siswa dapat mempresentasikan informasi yang terdapat pada iklan media tersebut.
6. Setelah siswa membaca teks bacaan tentang interaksi manusia siswa mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.
7. Setelah siswa mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan siswa dapat membuat laporan tentang interaksi manusia dengan lingkungan.

T. 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)	√
- 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 3) - Kecakapan berwirausaha (KV 3) 	√ √

U. Materi Pembelajaran

- PPKn : Keragaman sosial di Indonesia.
- Bahasa Indonesia : Iklan media cetak
- IPS : Interaksi manusia dengan lingkungan.

V. Pendekatan,, Model, dan Metode Pembelajaran

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



Model : *Problem Based Learning* (PBL)

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

W. Kegiatan Pembelajaran

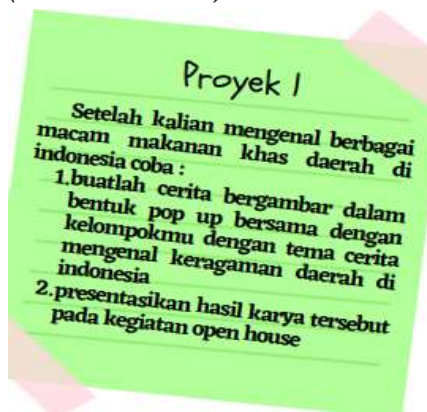
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
D. Kegiatan Pendahuluan		
Orientasi	9. Kelas dimulai dengan membuka salam, mengkondisikan kelas siap belajar. 10. Berdoa, menanyakan kabar dan melakukan presensi. (KP 1) 11. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin. (KP 3) 12. Guru memberikan penguatan bernyanyi lagu satu nusa satu bangsa dan menanamkan pentingnya semangat nasionalisme. (KV 1)	10 menit
Apersepsi	2. Guru mengajukan pertanyaan pendahuluan. - Adakah yang pernah makan olahan dari sagu ?	

	<ul style="list-style-type: none"> - Dari daerah manakah makanan tersebut berasal? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Jawaban yang diharapkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pernah bu. - Dari Papua, Maluku, Sumatera, Kalimantan, </div>	
Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru mengaitkan materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan melakukan tanya jawab tentang makanan sehat. 6. Guru memberi motivasi kepada siswa agar selalu mengenal berbagai macam makanan dari berbagai daerah di Indonesia. 7. Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari yaitu tentang <i>Tema 3 Makanan Sehat, Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan, Pembelajaran 3</i>. 8. Siswa mendapatkan informasi dari guru mengenai tujuan, manfaat yang akan diperoleh dari materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 	
E. Kegiatan Inti		
Fase 1 Orientasi peserta didik pada masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diberi masalah yang akan dipecahkan mengenai: <ul style="list-style-type: none"> - “Bagaimana agar siswa dapat mengenal berbagai macam keragaman di Indonesia?”. - “Bagaimana siswa mengetahui 	30 menit

	<p>interaksi sosial yang terjadi di lingkungan sekitar?”.</p> <p>2. Siswa mengamati gambar makanan dari olahan sagu. (KA 1)</p> <p> Ayo mengamati !</p> <p> Amatilah gambar salah satu makanan khas daerah disamping ini</p> <p>3. Siswa melakukan tanya jawab tentang keragaman yang ada di Indonesia. (KS 1)</p> <p>4. Siswa membentuk kelompok dengan kata dang-ding-dung-dong. (KS 3)</p> <p>5. Siswa berkumpul dengan kelompok lainnya yang sama kata dang-ding-dung-dong tanpa membandingkan perbedaan. (KS 3)</p> <p>6. Siswa berkumpul dengan kelompok dan menyimak instruksi dengan teliti. (KS 3).</p>	
<p>Fase 2</p> <p>Mengorganisasi</p> <p>kan peserta</p> <p>didik untuk</p> <p>belajar.</p>	<p>1. Siswa berdiskusi membuat pertanyaan dengan kata mengapa dan bagaimana. (KA 2 dan KS 1)</p> <p>a. Mengapa Indonesia memiliki berbagai macam keragaman sosial budaya?</p> <p>b. Bagaimana cara kita menyikapi keragaman tersebut?</p>	
<p>Fase 3</p> <p>Membimbing</p> <p>penyelidikan</p> <p>secara individu</p> <p>atau kelompok.</p>	<p>1. Siswa mengamati gambar makanan khas dari berbagai macam daerah di Indonesia. (KA 1)</p>	



2. Siswa mampu mengidentifikasi macam-macam keragaman di Indonesia. **(KA 1)**
3. Siswa membuat rancangan cerita bergambar tentang keragaman di Indonesia bersama dengan kelompok. **(KA 3 dan KS 3)**



4. Siswa membuat cerita bergambar berdasarkan rancangan yang telah dibuat bersama dengan kelompok. **(KA 3 dan KS 3)**
5. Siswa diberi pemahaman mengenai pengganti makanan pokok nasi salah satunya yaitu singkong.
6. Siswa mengamati iklan singkong. **(KA 1)**



7. Siswa diberi pemahaman dari mana singkong itu berasal.
8. Siswa membaca teks mengenai interaksi sosial yang terjadi pada petani. **(KA 1)**



INTERAKSI SOSIAL DI LAHAN PERTANIAN PADI

Interaksi sosial yang terdapat pada lahan pertanian padi terjadi antara sesama petani dan antara pemilik lahan dengan para pekerja yang mengelola dan menanam padi. Adapun bentuk interaksi sosialnya adalah kerja sama, kerja sama termasuk proses interaksi sosial yang asosiatif. Proses interaksi sosial ini menghasilkan bentuk kerja sama dari berbagai orang atau kelompok yang tergabung dalam rangka mencapai tujuan bersama.

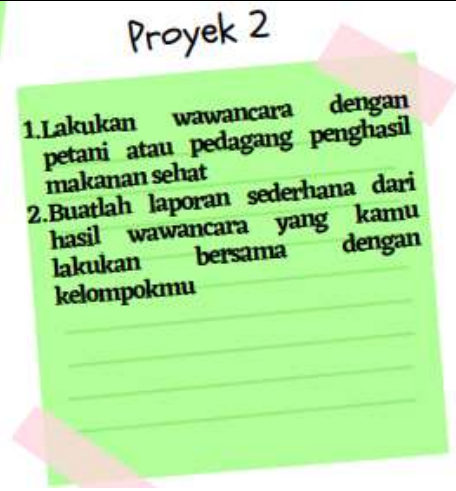
Dalam hal ini, seluruh petani dan pekerja bekerja sama dengan saling membantu satu sama lain untuk menghasilkan padi berkualitas sehingga mendapatkan keuntungan yang sama rata.

Di lahan pertanian padi mungkin juga terjadi kompromi. Kompromi adalah bentuk akomodasi dalam upaya memperoleh kesepakatan di antara kedua belah pihak yang berselisih.

Misalnya, ada perselisihan antara pemilik lahan dengan pekerja mengenai upah. Pemilik lahan merasa upah yang diberikan telah cukup dan sesuai dengan hasil tan, sedangkan para pekerja masih merasa kurang.

Kedua belah pihak lalu berdiskusi agar hal tersebut tidak menjadi masalah dan tidak berdampak buruk. Akhirnya, diambil jalan tengah dengan menaikkan upah tetapi jam kerjanya juga sedikit ditambah.

9. Siswa beserta kelompok merancang laporan sederhana tentang interaksi yang terjadi pada petani penghasil makanan sehat. **(KA 3 dan KS 3)**
10. Siswa beserta kelompok membuat laporan sederhana sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. **(KA 3 dan KS 3)**

	 <p style="text-align: center;">Proyek 2</p> <p>1. Lakukan wawancara dengan petani atau pedagang penghasil makanan sehat</p> <p>2. Buatlah laporan sederhana dari hasil wawancara yang kamu lakukan bersama dengan kelompokmu</p>	
<p>Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyajikan dalam bentuk karya yaitu rancangan cerita bergambar dan rancangan laporan sederhana. <i>(KV 2)</i> 2. Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik. 3. Presentasi hasil desain atau rancangan yang telah dibuat. 	
<p>Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyajikan informasi penting yang saling berkaitan antara makanan dan kesehatan kemudian dipresentasikan dikelas bersama teman. <i>(KA 1 dan KS 1)</i> 	
F. Kegiatan Penutup		
	<ol style="list-style-type: none"> 11. Peserta didik melakukan refleksi terhadap proses kegiatan pembelajaran dengan arahan guru. <i>(KA 1)</i> 12. Peserta didik mengajukan pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran hari 	5 menit

	<p>ini. (KA 2).</p> <p>13. Peserta didik mendapatkan informasi untuk pertemuan berikutnya <i>(membuat komik)</i></p> <p>14. Peserta didik diingatkan untuk tetap mematuhi protokol kesehatan.</p> <p>15. Peserta didik dipersilahkan untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang telah diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa kepada kita. (KP 1)</p>	
--	--	--

X. Assesment (Penilaian)

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

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Pandean Lamper 02

Kelas/ semester : V/ 1 (satu)

Tema : 3. Makanan Sehat

Sub Tema : 1. Bagaimana Tubuh Mengelola Makanan?

Pembelajaran : 5. (Bahasa Indonesia, IPA, dan SBDP)

Alokasi Waktu : 50 menit

Y. KOMPETENSI INTI (KI)

13. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
14. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
15. 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.
16. 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.

Z. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

Muatan Bahasa Indonesia

3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik .	3.4.1 Menyajikan kesimpulan isi teks iklan.
4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.	4.4.1 Menyimpulkan informasi yang terdapat dalam iklan media cetak.

Muatan IPA

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	3.3.1 Menjelaskan kembali organ pencernaan hewan dan manusia.
4.3 Menyajikan karya (misalnya poster, model, atau bermain peran) tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia.	4.3.1 Membuat karya tentang organ pencernaan manusia.

Muatan SBdP

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.2 Memahami tangga nada.	3.2.1 Mengetahui lagu bertangga nada mayor dan minor.
4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.	4.2.1 Menyanyikan lagu bertangga nada mayor dan minor. 4.2.2 Memainkan alat musik sederhana.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati gambar iklan media cetak siswa mampu menyajikan kesimpulan isi teks iklan.
2. Setelah menyajikan kesimpulan isi teks iklan siswa mampu menyimpulkan informasi yang terdapat dalam iklan.
3. Setelah siswa memahami tentang organ pencernaan manusia dan hewan siswa mampu membandingkan organ hewan dan manusia.
4. Setelah siswa mampu menjelaskan kembali organ pencernaan manusia dan hewan siswa mampu membuat karya tentang organ pencernaan manusia.
5. Setelah siswa mendengarkan lagu siswa mampu mengetahui jenis tangga nada mayor dan minor.
6. Setelah siswa mengetahui lagu bertangga nada mayor dan minor siswa mampu menyanyikan lagu yang bertangga nada mayor dan minor dengan benar.
7. Setelah siswa mampu menyanyikan lagu bertangga nada mayor dan minor siswa mampu memainkan alat musik sederhana.
- 8.

B. 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 style="text-align: center;">√</p> <p style="text-align: center;">√</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 	<p style="text-align: center;">√</p> <p style="text-align: center;">√</p>

	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) 	<ul style="list-style-type: none"> √ √ √
- Kecakapan Vokasi	<ul style="list-style-type: none"> - Kecakapan dalam bidang tertentu (KV 1) - Kecakapan menciptakan membuat produk (KV 3) - Kecakapan berwirausaha (KV 3) 	<ul style="list-style-type: none"> √ √

C. Materi Pembelajaran

- Bahasa Indonesia : Iklan media cetak tentang pola hidup sehat.
- IPA : Fungsi-fungsi organ pencernaan manusia.
- SBDP : Tangga nada mayor dan minor.

D. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

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

Model : *Problem Based Learning* (PBL)

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

E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
G. Kegiatan Pendahuluan		
Orientasi	13. Kelas dimulai dengan membuka salam, mengkondisikan kelas siap belajar. 14. Berdoa, menanyakan kabar dan melakukan presensi. (KP 1) 15. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin. (KP 3) 16. Guru memberikan penguatan bernyanyi lagu dan menanamkan pentingnya semangat nasionalisme. (KV 1)	10 menit
Apersepsi	3. Guru mengajukan pertanyaan pendahuluan. - Sudahkan kalian menerapkan pola hidup sehat? - Tindakan apa yang menurutmu termasuk dalam pola hidup sehat? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> Jawaban yang diharapkan: -Sudah/belum -Menjaga makanan yang kita konsumsi sehari hari </div>	
Motivasi	9. Guru mengaitkan materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan melakukan tanya jawab 10. Guru memberi motivasi kepada siswa agar selalu	

	<p>11. Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari yaitu tentang <i>Tema 3 Makanan Sehat, Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan, Pembelajaran 5</i>.</p> <p>12. Siswa mendapatkan informasi dari guru mengenai tujuan, manfaat yang akan diperoleh dari materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.</p>	
H. Kegiatan Inti		
Fase 1 Orientasi peserta didik pada masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diberi masalah “Siswa cenderung belum menerapkan pola hidup sehat salah satunya siswa kurang memperhatikan makanan yang dikonsumsi sehari-hari”. 2. Siswa membentuk kelompok dengan kata dang-ding-dung-dong. <i>(KS 1)</i> 3. Siswa berkumpul dengan kelompok yang sama kata dang-ding-dung-dong tanpa membandingkan perbedaan. <i>(KS 3)</i> 4. Siswa berkumpul dengan kelompok untuk menyimak dengan teliti. <i>(KS 3)</i> 	30 menit
Fase 2 Mengorganisasi kan peserta didik untuk belajar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berdiskusi membuat pertanyaan dengan kata bagaimana. <i>(KA 2 dan KS 1)</i> - Bagaimana cara kita menerapkan pola hidup sehat untuk menjaga sistem organ pencernaan manusia. 	
Fase 3 Membimbing penyelidikan secara individu atau kelompok.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati gambar iklan tentang pola hidup sehat. <i>(KA 1)</i> 	



2. Siswa diminta untuk menyimpulkan isi iklan tersebut. **(KA 3)**
3. Siswa mengulas materi tentang organ pencernaan manusia. **(KP 3)**
4. Siswa mengingat kembali fungsi organ pencernaan manusia. **(KP 3)**
5. Siswa merancang karya wayang organ pencernaan manusia. **(KV 2)**
6. Siswa membuat wayang sesuai dengan rancangan. **(KV 2)**

Proyek 1

1. untuk mengenal lebih baik lagi sistem pencernaan manusia, coba kalian susun dan rangkailah beberapa organ manusia hingga menjadi wayang dengan bahan yang sudah di sediakan
2. susunlah secara berkelompok dan presentasikan hasil karya bersama kelompokmu

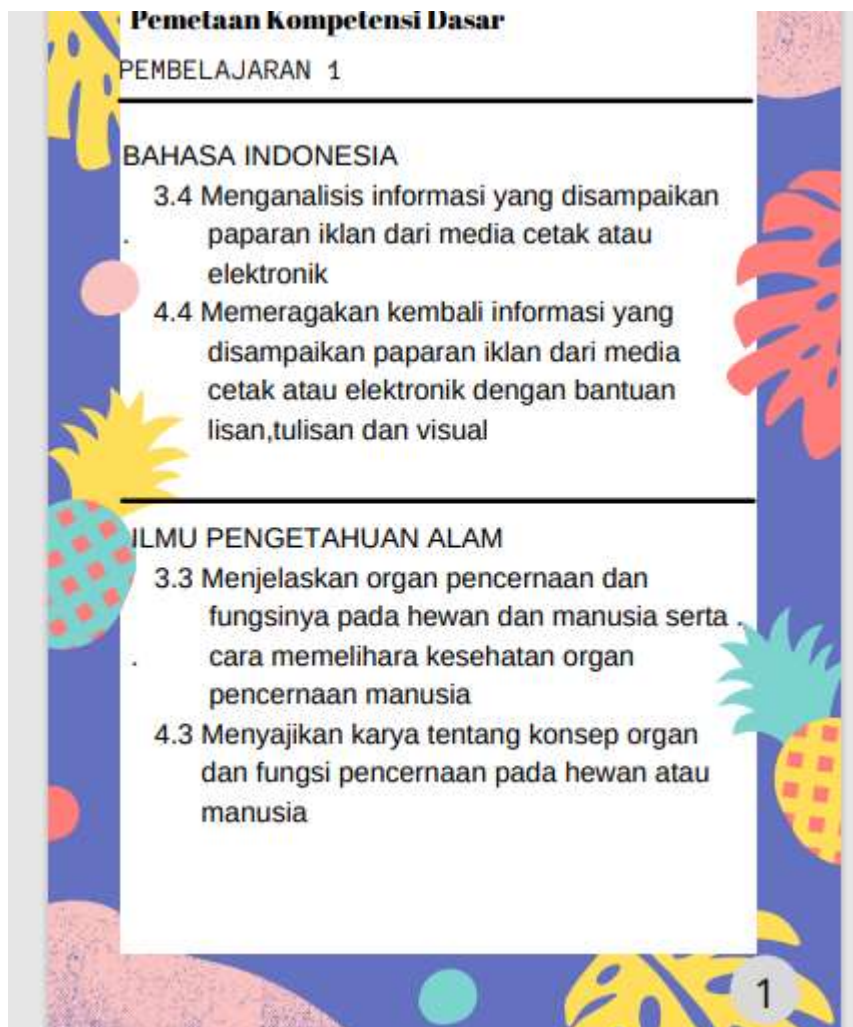
7. Menyajikan lagu yang bertangga nada mayor dan minor.
8. Menyanyikan lagu bertangga nada mayor dan minor. **(KV 1)**

	<p>Ayo Bernyanyi</p> <p>Masih ingatkah kalian tentang lagu "Makan Apa" dalam pertemuan sebelumnya?</p> <p>Makan apa makan apa makan apa sekarang Makan nasi makan nasi makan nasi sekarang Sekarang nasi apa nasi apa sekarang Nasi goreng nasi goreng nasi goreng sekarang Sekarang goreng apa goreng apa sekarang</p> <p>Goreng ayam goreng ayam goreng ayam sekarang Sekarang ayam apa ayam apa sekarang Ayam goreng ayam goreng ayam goreng sekarang Sekarang ayo makan ayo makan bersama</p>	
<p>Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.</p>	<p>9. Membuat alat musik sederhana. (<i>KV 2</i>)</p> <p>Ayo Berkreasi</p> <p>Amatilah sekelilingmu. Carilah tempat pensil, pensil, batu k dan botol plastik. Kreasikanlah alat musik ritmis sederhana benda-benda yang ada di sekelilingmu sebagai pengiring lagu n apa?</p> <p>Pastikan lagu dibawakan dengan ketukan atau ritme yang dan konstan. Perhatikan keharmonisan antara lagu yang dibav dengan alat musik ritmis sederhana tersebut. Selamat berlatih!</p>	
<p>Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.</p>	<p>1. Siswa menyajikan informasi penting yang saling berkaitan antara makanan dan kesehatan kemudian dipresentasikan dikelas bersama dengan kelompok. (<i>KA 1 dan KS 1</i>)</p>	
<p>I. Kegiatan Penutup</p>		
	<p>16. Peserta didik melakukan refleksi</p>	<p>5</p>

	<p>terhadap proses kegiatan pembelajaran dengan arahan guru. <i>(KA 1)</i></p> <p>17. Peserta didik mengajukan pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran hari ini. <i>(KA 2)</i>.</p> <p>18. Peserta didik mendapatkan informasi untuk pertemuan berikutnya <i>(membuat)</i></p> <p>19. Peserta didik diingatkan untuk tetap mematuhi protokol kesehatan.</p> <p>20. Peserta didik dipersilahkan untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang telah diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa kepada kita. <i>(KP 1)</i></p>	menit
--	--	-------

F. 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. LKPD

Pemetaan Kompetensi Dasar

PEMBELAJARAN 1

BAHASA INDONESIA

- 3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik
- 4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan,tulisan dan visual

ILMU PENGETAHUAN ALAM

- 3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia
- 4.3 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia

1

LKPD 1
PEMBELAJARAN 1
TEMA 3 MAKANAN SEHAT
SUB TEMA 1 BAGAIMANA TUBUH MENGOLAH
MAKANAN

Kompetensi Dasar

3.4 Menganalisis informasi yang
disampaikan paparan iklan dari media
cetak atau elektronik

Indikator

3.4.1 Menjelaskan isi iklan media cetak

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengamati gambar iklan siswa
mampu mengidentifikasi kata kunci pada
iklan

Perintah :

- Perhatikan contoh iklan media cetak dibawah ini!
 - Tuliskan informasi yang terdapat dalam iklan
-

Langkah Kerja :

- Perhatikan dan amatilah contoh iklan media cetak dibawah ini
- Tuliskan informasi yang terdapat dalam iklan
- Tulis jawabanmu pada tabel dibawah ini yang terdapat lembar lkpd



**CERMATILAH GAMBAR
IKLAN MAKANAN SEHAT
DIATAS !!**

No	Gambar	Tulisan yang kulihat
1		
2		
3		

LKPD 2
PEMBELAJARAN 1
TEMA 3 MAKANAN SEHAT
SUB TEMA 1 BAGAIMANA TUBUH MENGOLAH
MAKANAN

Kompetensi Dasar

4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual

Indikator

4.4.1 Membuat iklan media cetak tentang makanan sehat

Tujuan Pembelajaran

Setelah membuat rancangan iklan media cetak siswa mampu membuat iklan media cetak tentang makanan sehat

Pada proyek ini memuat STEAM dan muatan *life skills* yaitu :

- Kecakapan Akademik diharapkan siswa dapat merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keingin tahuan
- Kecakapan Sosial yaitu siswa diharapkan dapat bekerjasama dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok

S

LKPD 2

PEMBELAJARAN 1

Judul Kegiatan : Membuat Iklan Media Cetak atau Elektronik

Tujuan Kegiatan : Siswa Dapat Membuat Iklan Media Cetak Elektronik

Landasan Teori

Iklan merupakan suatu bentuk informasi dalam bentuk promosi yang memiliki tujuan agar pembaca atau pendengar tertarik dengan hal yang di promosikan lewat berbagai macam media seperti televisi, radio, majalah, internet dan publikasi lainnya.



Permasalahan :

Apakah anak-anak suka makan sayur? apakah anak-anak mengosumsi sayur saat sarapan pagi? penting untuk anak-anak mengosumsi sayur terlebih saat sarapan pagi. Jika anak-anak tidak suka makan sayur, yuk ajak teman-teman untuk makan sayur, terlebih saat sarapan pagi. Untuk itu pada proyek kali ini anak-anak bisa mengkreasikan iklan yang semenarik mungkin, sebagai ajakan teman-teman untuk mau mengosumsi makanan sehat

Perintah

- Hal yang pertama kamu lakukan adalah membuat rancangan iklan tentang makanan sehat bersama teman kelompokmu
- Setelah membuat rancangan, buatlah iklan tentang makanan berdasarkan rancangan yang telah dibuat bersama teman kelompokmu.
- Setelah itu presentasikan hasil iklan yang telah kamu buat

Alat dan Bahan :

- Pensil
- Bolpoint
- Spidol
- Kertas

Langkah Kerja

- Carilah referensi pada Koran, majalah atau dari internet untuk membuat rancangan iklan dan iklan tentang makanan sehat
- Buatlah rancangan iklan makanan sehat bersama teman kelompokmu pada lembar yang ada pada lkpd
- Setelah selesai membuat rancangan, lanjutkan rancanganmu tersebut menjadi sebuah iklan yang menarik buatlah iklan ini bersama dengan teman kelompokmu
- Setelah selesai membuat iklan, presentasikan bersama teman kelompokmu di depan kelas

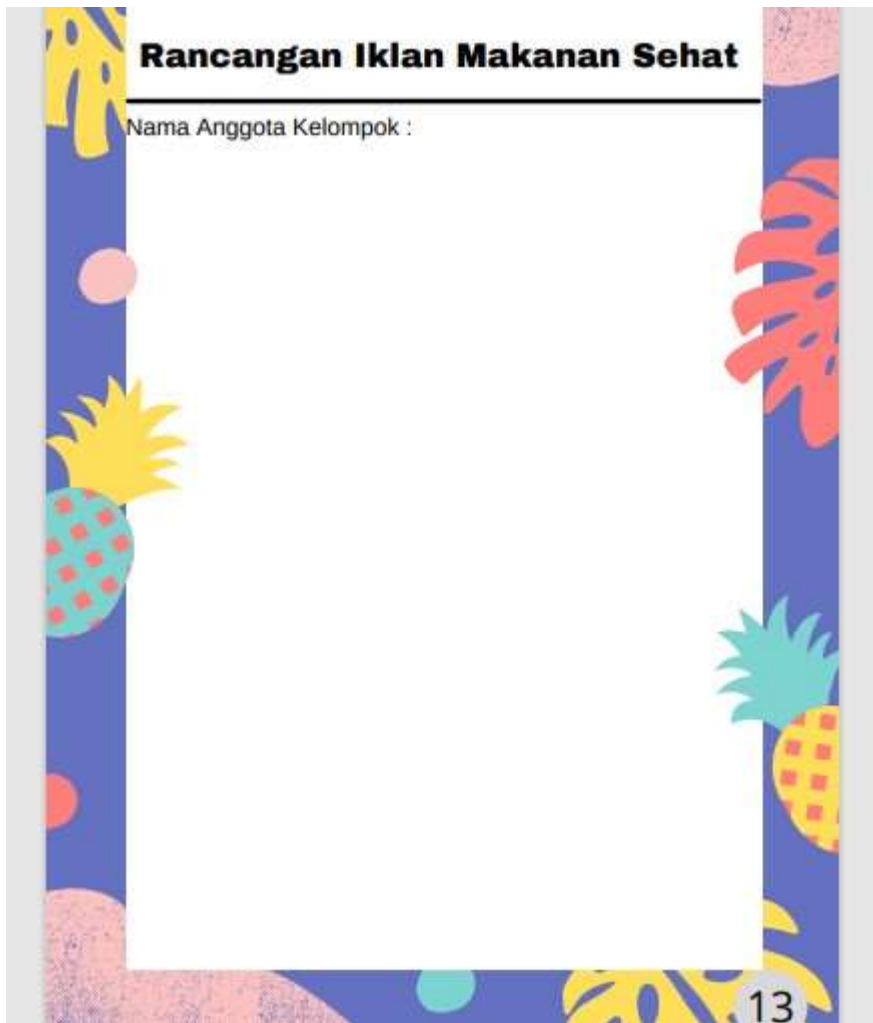
Pertanyaan :

- Apa tujuan pembuatan iklan ?
- Sebutkan ciri-ciri makanan sehat

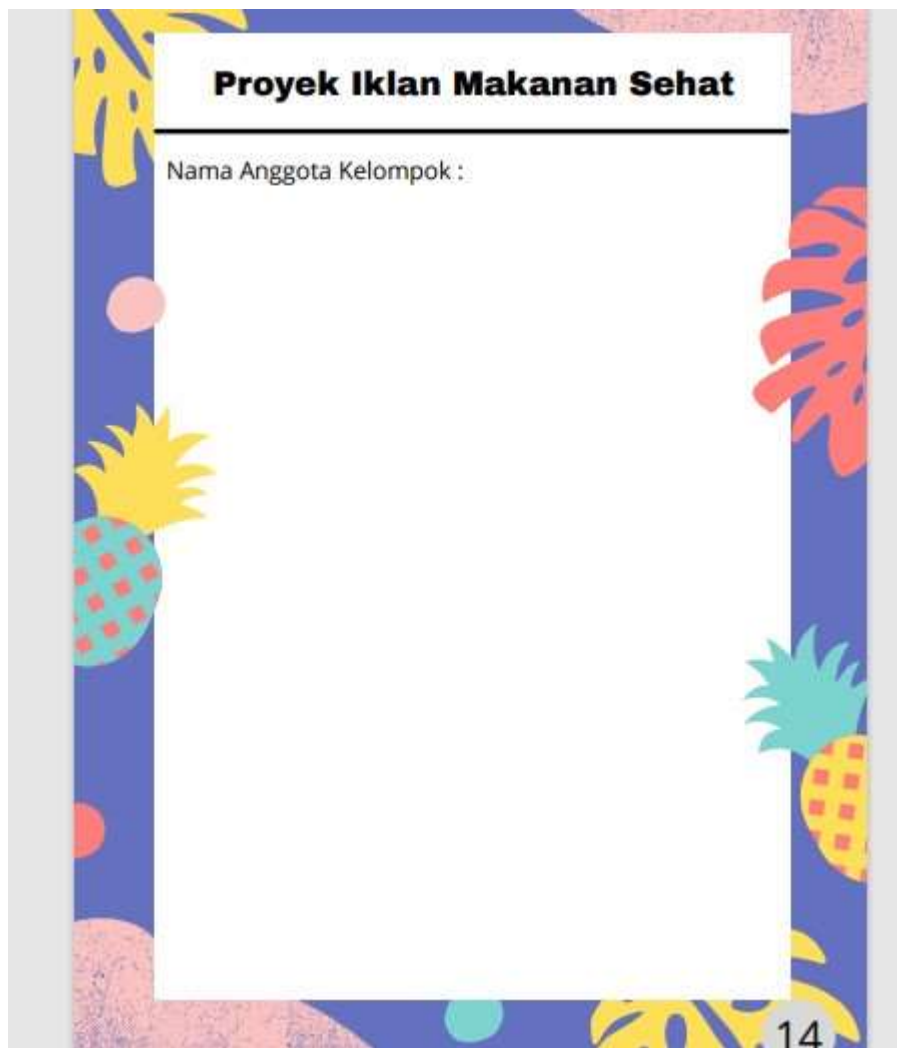
Jawaban :

Rancangan Iklan Makanan Sehat

Nama Anggota Kelompok :



13



Proyek Iklan Makanan Sehat

Nama Anggota Kelompok :

14

LKPD 3
PEMBELAJARAN 1
TEMA 3 MAKANAN SEHAT
SUB TEMA 1 BAGAIMANA TUBUH MENGOLAH
MAKANAN

Kompetensi Dasar

- 4.3 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia
-

Indikator

- 4.3.1 Membuat bagan proses pencernaan sapi
-

Tujuan Pembelajaran

- Setelah mengamati gambar siswa mampu membuat bagan sistem pencernaan pencernaan pada hewan sapi

Pada proyek ini memuat STEAM dan muatan *life skills* yaitu :

- Kompetensi Vokasi diharapkan dapat menciptakan siswa dapat membuat produk.
- Kompetensi Akademik diharapkan siswa dapat merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keingin tahaun.

LKPD 3

PEMBELAJARAN 1

Judul Kegiatan : Merakit Puzzle Organ
Pencernaan Pada Hewan Sapi

Tujuan Kegiatan : Siswa Dapat Merakit Organ
Pencernaan Sapi

Landasan Teori

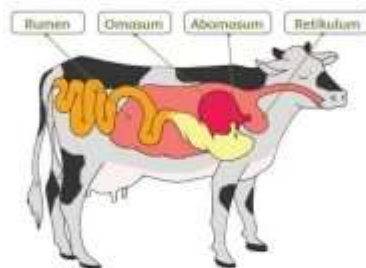
Susu merupakan sumber protein hewani yang mengandung nilai gizi tinggi. Susu mengandung protein, lemak, laktosa, vitamin, dan mineral yang berguna dan bermanfaat untuk menjaga kesehatan manusia yang dihasilkan oleh sapi perah.



Permasalahan :

Taukah anak-anak bahwa sapi adalah hewan pemakan tumbuhan (rumput). Akan tetapi, sapi bisa menghasilkan daging dan susu. Banyak manfaat yang didapat jika mengonsumsi daging dan susu. Mengapa sapi bisa menghasilkan daging dan susu. Padahal sapi hanya makan rumput?

Yuk kita kenal organ pencernaan pada hewan sapi



Perintah :

- Hal pertama rakitlah sebuah puzzle sistem pencernaan pada hewan sapi dengan benar, urut dan tepat.
- Setelah hasil karyamu selesai, presentasikan di depan kelas bersama teman kelompokmu.

Alat dan Bahan :

- Potongan puzzle gambar organ pencernaan pada sapi
- Kertas warna
- Gunting
- Double tip

Langkah Kerja

- Telah disediakan potongan puzzle gambar organ pencernaan pada hewan sapi.
- Rakitlah puzzle tersebut menjadi utuh membentuk urutan organ pencernaan pada hewan sapi secara urut.
- Setelah itu identifikasikan nama organ tuliskan fungsinya
- Presentasikan hasil karya puzzlemu di depan kelas bersama teman kelompokmu.

Lembar Identifikasi Organ Pencernaan

NAMA ANGGOTA KELOMPOK :

20

A decorative border surrounds the central text area. It features a dark blue background with various tropical motifs: yellow and red monstera leaves, a yellow pineapple, a green pineapple, a blue and red polka-dot pineapple, and a red and white polka-dot pineapple. There are also pink and blue circular accents and a pink textured area at the bottom left.

Pertanyaan

1. Sebutkan organ pencernaan pada hewan sapi !
2. Jelaskan proses pencernaan pada hewan sapi !

Jawaban :

Pemetaan Kompetensi

Dasar

PEMBELAJARAN 2

BAHASA INDONESIA

- 3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik
- 4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual

ILMU PENGETAHUAN ALAM

- 3.3 Menjelaskan organ pencernaan pada hewan dan manusia serta cara memelihara organ pencernaan manusia
- 4.3 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia

SBdP

- 3.2 Memahami tangga nada
- 4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik

LKPD 4
PEMBELAJARAN 2
TEMA 3 MAKANAN SEHAT SUBTEMA 1
BAGAIMANA TUBUH MENGOLAH MAKANAN

Kompetensi Dasar

4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.

Indikator

4.4.1 Menyajikan pohon pintar yang berisi unsur-unsur iklan media cetak.

Tujuan pembelajaran

Setelah siswa mengetahui unsur- unsur iklan siswa dapat membuat pohon pintar.

Proyek ini memuat STEAM dan *life skills* yaitu:

- Kecakapan Sosial diharapkan siswa dapat melatih kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi.
- Kecakapan Akademik siswa diharapkan dapat merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keingin tahuan.

LKPD 4

PEMBELAJARAN 2

Judul Kegiatan : Siswa Merakit Pohon Pintar
Tujuan Kegiatan : Siswa Diharapkan Dapat Merakit Pohon Pintar Unsur- unsur Iklan

Landasan Teori

Di dalam sebuah iklan harus terdapat kalimat persuasif atau ajakan. Fungsi kalimat persuasif penting untuk mengajak atau membujuk orang untuk memakai suatu produk atau jasa yang sedang diiklankan. Kata-kata yang dipakai harus singkat dan bisa berbentuk slogan agar mudah diingat banyak orang.

Permasalahan :

Apakah anak-anak sudah tau mengenai unsur-unsur yang terdapat dalam sebuah iklan. Ada 8 unsur-unsur dalam sebuah iklan. Apa sajakah itu? Kita pelajari yuk dengan merakit pohon pintar

Perintah

- Rakitlah pohon pintar bersama teman kelompokmu
- Presentasikan di depan kelas bersama teman kelompokmu

Alat dan Bahan :

- Potongan pohon pintar
- Cat warna
- Kartu
- Tali

Langkah Kerja

- Rakitlah pohon pintar, warnai atau kreasikan pohon pintarmu
- Setelah itu identifikasikan unsur- unsur iklan pada kartu, kreasikan tulisanmu
- Setelah itu hasil tulisan unsur- unsur iklan yang telah kalian buat kaitkan dengan tali ke pohon pintar
- Presentasikan hasil pohon pintarmu di depan kelas dengan teman kelompokmu

Pertanyaan :

1. Sebutkan unsur-unsur dalam sebuah iklan!
2. Apa manfaat yang kalian dapatkan setelah membuat pohon pintar?

Jawaban

LKPD 5
PEMBELAJARAN 2
TEMA 3 MAKANAN SEHAT
SUB TEMA 1 BAGAIMANA TUBUH
MENGOLAH MAKANAN

Kompetensi Dasar

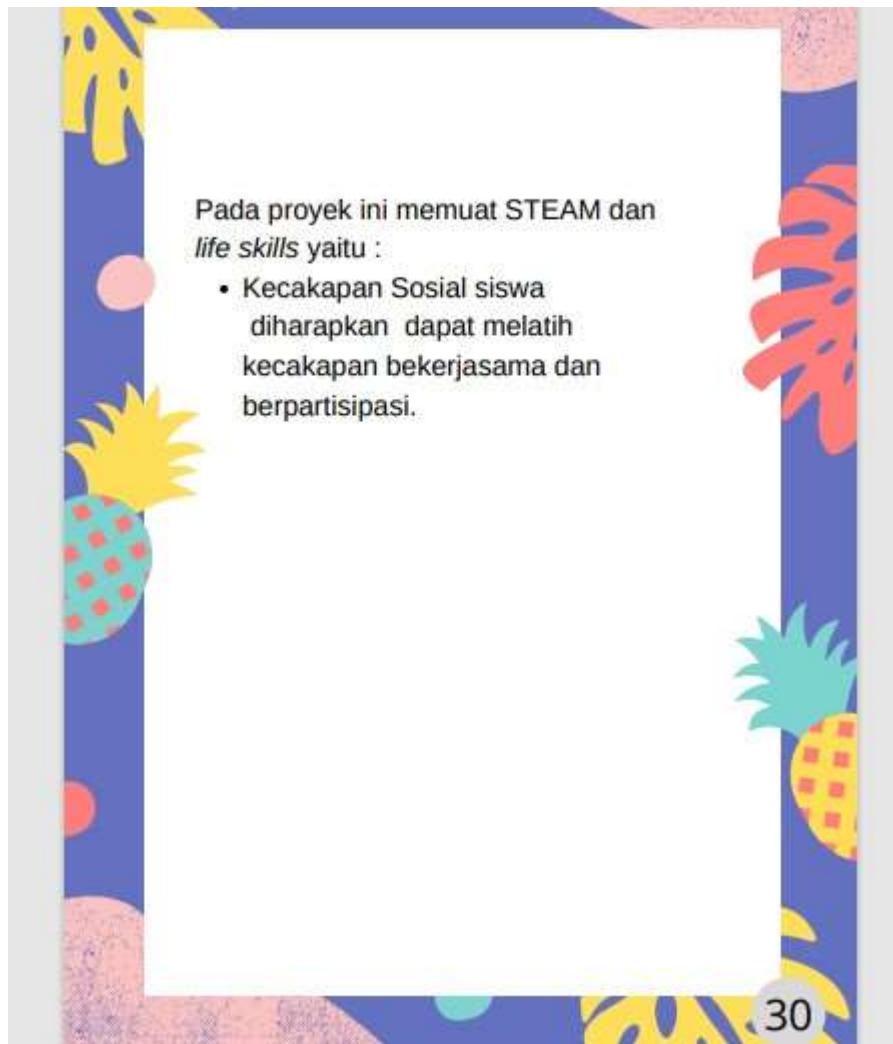
4.3 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia.

Indikator

4.3.1 Membuat menu makanan sehat bagi sistem pencernaan manusia.

Tujuan Pembelajaran

Setelah siswa mengetahui fungsi organ pencernaan pada manusia siswa dapat merancang menu makanan sehat bagi tubuh.



Pada proyek ini memuat STEAM dan *life skills* yaitu :

- Kecakapan Sosial siswa diharapkan dapat melatih kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi.

30

LKPD 5 PEMBELAJARAN 2

Judul Kegiatan : Membuat Menu Makanan Sehat

Tujuan Kegiatan : Siswa Diharapkan Dapat Membuat Menu Makanan Sehat

Landasan Teori

Makanan 4 sehat 5 sempurna adalah menu makanan yang lengkap dan mengandung zat gizi yang dibutuhkan oleh tubuh seperti karbohidrat, protein, vitamin dan mineral.



Permasalahan :

Apakah anak- anak telah mempelajari tentang nama organ dan urutan proses pencernaan pada manusia? apakah anak- anak mengetahui cara menjaga kesehatan organ pencernaan pada manusia? Contoh menjaganya adalah dengan mengosumsi makana sehat. Ayo ajak teman-teman untuk sadar akan pentingnya cara menjaga kesehatan organ pencernaan. Dengan membuat menu makanan sehat yang variatif.

Perintah

Ayo selesaikan misi ini !

- Pertama buatlah rancangan menu makanan pagi hari bersama teman kelompokmu serta tuliskan alat dan bahan yang dibutuhkan
- Setelah rancanganmu selesai, buatlah menu makanan yang sesuai rancangan yang telah kamu buat bersama teman kelompokmu dalam bentuk makanan hias dan kreasikan serta sajikan semenarik mungkin
- Setelah selesai, presentasikan menu makanan yang telah kamu buat pada kegiatan open house.

Langkah Kerja

- Rancanglah sebuah menu makanan sehat bersama teman kelompokmu.
- Buatlah sajian makanan sehat bersama teman kelompokmu.
- Sajikan dengan semenarik mungkin menu makanan sehat yang telah kamu buat .
- Presentasikan menu makanan sehatmu pada kegiatan open house

Pertanyaan :

1. Sebutkan gejala yang timbul ketika keracunan makanan!
2. Sebutkan makanan sehat yang bisa dikonsumsi pada saat pagi hari!

Jawaban :

LKPD 6
PEMBELAJARAN 2
TEMA 3 MAKANAN SEHAT
SUB TEMA 1 BAGAIMANA TUBUH
MENGOLAH MAKANAN

Kompetensi Dasar

3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia

Indikator

3.3.1 Mengidentifikasi organ pencernaan pada manusia

Tujuan Pembelajaran

Setelah siswa mengamati video pencernaan manusia siswa dapat mengidentifikasi organ pada pencernaan manusia beserta fungsinya

Perintah :

- Jawablah teka teka diatas pada kotak teka -teki lembar kolom lkpd .

Langkah Kerja

- Perhatikan perintah yang ada dibawah kotak teka teki silang diatas.
- Setelah itu jawablah teka teki diatas kotak teka teki pada lembar kolom lkpd

Soal Teka- Teki

STEAM bermuatan life skills : Pada tugas ini siswa diharapkan dapat melatih kecakapan personal dan akademik pada siswa.



MENDATAR

- 2 . Organ tubuh yang berfungsi untuk memecahkan makanan menjadi partikel-partikel kecil adalah?
- 4-. Proses pengeluaran sisa-sisa pada makanan yang sudah tidak diperlukan lagi melalui organ ?

MENURUN

- 1. Organ tubuh yang berfungsi memasukan makanan disebut?
- 3. Proses penyerapan sari-sari makanan terjadi pada organ?

LKPD 7
PEMBELAJARAN 2
TEMA 3 MAKANAN SEHAT
SUB TEMA 1 BAGAIMANA TUBUH
MENGOLAH MAKANAN

Kompetensi Dasar
4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam
berbagai tangga nada dengan
iringan musik

Indikator
4.2.1 Menyanyikan lagu dengan iringan musik

Tujuan Pembelajaran
Setelah siswa mengetahui macam-macam
tangga nada, siswa dapat menyanyikan
lagu berdasarkan jenis tangga nada

Perintah

- Nyanyikan lagu tersebut secara bersama-sama dengan teman sekelas berdasarkan tangga nada

Langkah Kerja :

- Perhatikan lagu makan apa di lembar lkpd
- Nyanyikan lagu tersebut secara bersama-sama dengan teman sekelas berdasarkan tangga nada

Ayo Bernyanyi
Agar kita selalu ingat
untuk mengonsumsi
makanan sehat setiap
hari simaklah lagu
makan apa dibawah
ini !!



Makan apa makan apa makan apa
 sekarang
 Makan nasi makan nasi makan nasi
 sekarang
 Sekarang nasi apa nasi apa sekarang
 Nasi goreng nasi goreng nasi goreng
 sekarang
 Sekarang goreng apa goreng apa sekarang
 Goreng ayam goreng ayam goreng ayam
 sekarang
 Sekarang ayam apa ayam apa sekarang
 Ayam goreng ayam goreng ayam goreng
 sekarang
 Sekarang ayo makan ayo makan bersama

Perintah :

- Berikan masing-masing dua contoh lagu nasional atau lagu daerah yang menurutmu memiliki tangga nada mayor dan minor

Langkah :

- Perhatikan perintah di atas!
- Jawablah soal yang ada pada tabel tuliskan pada tabel yang ada pada lembar lkpd



Tangga Nada	Lagu
Mayor	
Minor	

44

Pemetaan Kompetensi Dasar

PEMBELAJARAN 3

Bahasa Indonesia

- 3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik
- 4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual

PPKN

- 1.3 Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika
- 2.3 Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika
- 3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat
- 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat

Ilmu Pengetahuan Sosial

3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia

4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia

LKPD 9
PEMBELAJARAN 3
TEMA 3 MAKANAN SEHAT
SUBTEMA 1 BAGAIMANA TUBUH MENGOLAH
MAKANAN

Kompetensi Dasar

4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat

Indikator

4.3.1 Membuat karya yang menjelaskan tentang keragaman.

Tujuan Pembelajaran

Setelah siswa mengetahui keragaman sosial di Indonesia siswa mampu membuat karya berupa cerita bergambar tentang keragaman sosial di Indonesia

Pada proyek ini memuat *life skills* yaitu :

- Kecakapan Akademik yaitu siswa diharapkan dapat merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keinginan.
- Kecakapan Sosial yaitu siswa diharapkan dapat bekerjasama dan berpartisipasi

LKPD 10

PEMBELAJARAN 3

Judul Kegiatan : Membuat Buku Pop Up
Keragaman Makanan di Indonesia
Tujuan Kegiatan : Siswa Dapat Membuat Buku
Pop Up Keragaman di Indonesia

Landasan Teori

Negara Indonesia memiliki perbedaan keragaman budaya di setiap daerahnya dan memiliki ciri khas daerah masing-masing indonesia diantaranya yaitu dapat dilihat dari rumah adat, upacara adat, pakaian tradisional, tarian adat, alat musik lagu tradisional, senjata tradisional dan bahkan makanan khas.



Permasalahan :

Apakah anak-anak sudah mengenal keragaman di Indonesia, salah satunya perbedaan makanan dan rumah adat di setiap daerah. Yuk kita belajar tentang keragaman yang ada di Indonesia dengan membuat buku pop up.

Perintah

- Buatlah buku pop up bersama teman kelompokmu
- Buatlah cerita bergambar tentang keberagaman daerah di Indonesia ceritakan tentang makanannya tulis cerita tersebut di dalam buku pop up bersama teman sekelompokmu.
- Setelah karyamu selesai presentasikan di depan kelas bersama teman sekelompokmu.

Alat dan Bahan :

- Pensil
- Gunting
- Kertas Asturo
- Penggaris
- Double Tipe
- Pensil Warna
- Gambar Kebergaman Makanan Daerah Di Indonesia

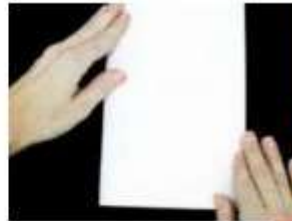
Langkah Kerja

- Buatlah buku pop bersama teman kelompokmu pertama menggunakan kertas asturo, lapis dengan duplex bagian luar kreasikan tampilan buku pop up
- Setelah buku pop up selesai, tulis cerita tentang keberagaman daerah di Indonesia ceritakan tentang makanannya suatu daerah tersebut lalu tempel gambar keberagaman makanan di Indonesia sesuai dengan ceritamu, kreasikan tulisanmu.
- Setelah buku pop up selesai, presentasikan di depan kelas bersama teman sekelompokmu.

Cara Membuat Buku Pop Buku



menggunakan kertas A4 atau kertas asturo , bisa juga pakai kertas manila soalnya lebih mudah di tekuk.



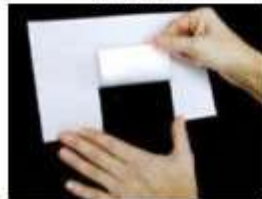
Lipat jadi 2 bagian



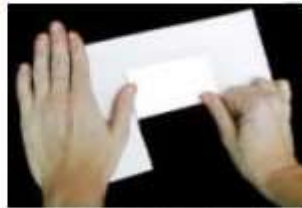
Tandai garis untuk dipotong dengan penggaris yah, yang simestris



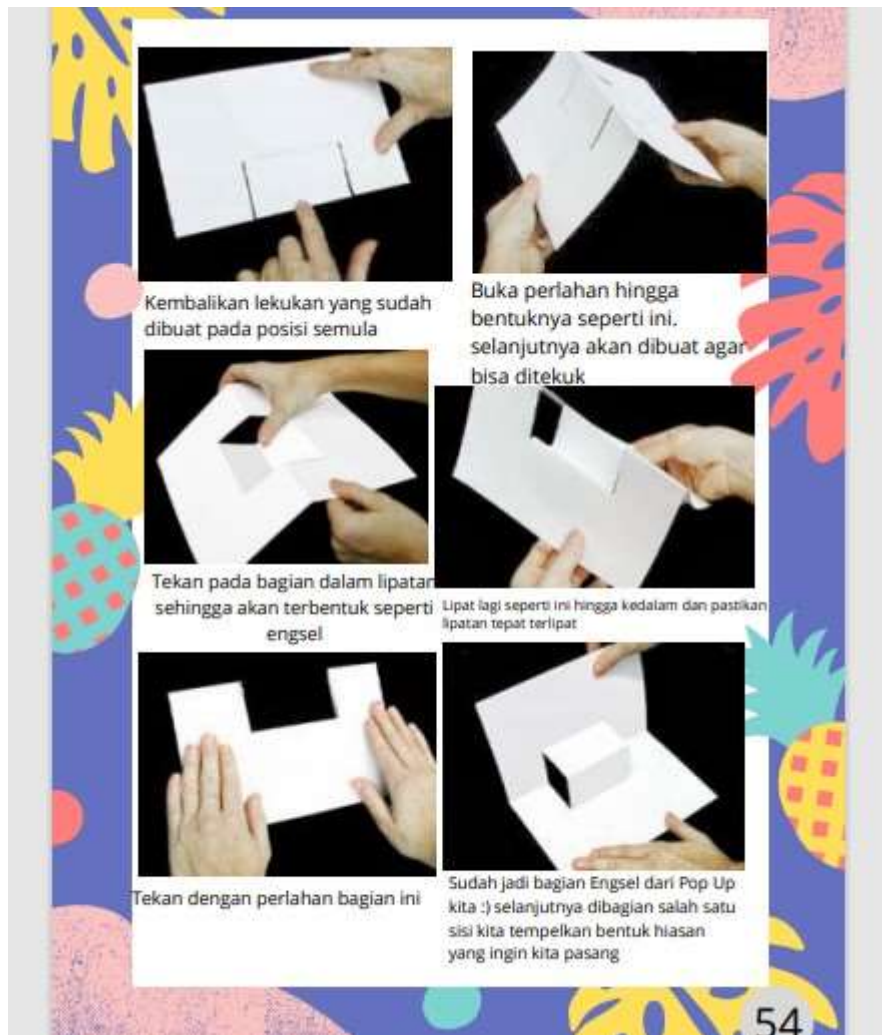
Gunting Bagian yang telah diberi tanda garis



Lipat Seperti gambar ini, tujuanya untuk membentuk sudut diantara kertas



Lipat Seperti ini, ratakan dengan tangan agar garis terbentuk dengan jelas



LKPD 11
PEMBELAJARAN 3
TEMA 3 MAKANAN SEHAT
SUBTEMA 1 BAGAIMANA TUBUH MENGOLAH
MAKANAN

Kompetensi Dasar

4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia.

Indikator

4.2.1 Membuat laporan tentang interaksi manusia dan lingkungan.

Tujuan Pembelajaran

Setelah siswa mengidentifikasi bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan siswa dapat membuat laporan tentang interaksi manusia dengan lingkungan.

Pada proyek ini memuat *life skills* yaitu :

- Kecakapan Akademik yaitu siswa diharapkan dapat merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan suatu gagasan atau keingin tahuan.
- Kecakapan Sosial yaitu siswa diharapkan dapat bekerjasama dan berpartisipasi.

LKPD 11

PEMBELAJARAN 3

Judul Kegiatan : Membuat Laporan Sederhana
Tentang Interaksi Manusia dan Lingkungan
Tujuan Kegiatan : Siswa Dapat Membuat Laporan
Sederhana Hasil Wawancara Penjual atau
Pedagang Penghasil Makanan Sehat

Landasan Teori

Salah satu contoh interaksi manusia dengan lingkungan adalah yang terjadi kepada petani. Petani menggarap sawah, Dan dari sawahnya menghasilkan beras.



Permasalahan :

Apakah anak-anak telah mengetahui interaksi manusia dengan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari, salah satu contoh interaksi manusia dengan lingkungan terjadi pada petani dan sawah garapannya. Yuk kita pelajari interaksi manusia dengan lingkungan melalui hasil wawancara dan laporan sederhana

Perintah :

- Hal yang pertama dilakukan adalah membuat daftar pertanyaan, untuk melakukan wawancara bersama teman kelompokmu.
- Lakukan wawancara dengan petani atau pedagang penghasil makanan sehat tentang pendistribusian produk yang dihasilkan atau dijual bersama teman kelompokmu.
- Dari hasil wawancaramu, buatlah menjadi laporan sederhana
- Hasil laporan yang telah selesai presentasikan di depan kelas bersama teman sekelompokmu.

Contoh pertanyaan :

- Apa yang membuat bapak/ ibu memilih menghasilkan atau menjual barang tersebut?
- Siapa yang membantu bapak/ibu dalam menjalani usaha barang yang dijual atau dihasilkan tersebut?
- Dimana saja bapak/ibu menjual barang yang dihasilkan atau dijual tersebut?
- Mengapa bapak/ibu memilih menjual atau menghasilkan barang tersebut?
- Kapan bapak/ibu memulai menjual atau menghasilkan barang tersebut ?
- Bagaimana proses penjualan dari barang yang dijual atau dihasilkan tersebut?

Langkah Kerja :

- Tentukan satu narasumber petani atau penjual penghasil makanan sehat yang akan diwawancarai.
- Lakukan wawancara dengan narasumber petani atau penghasil makanan sehat sesuai dengan daftar pertanyaan yang telah dibuat.
- Setelah melakukan wawancara, dari hasil wawancara tersebut, buatlah menjadi laporan sederhana.
- Presentasikan hasil laporan di depan kelas bersama teman sekelompokmu.

Pertanyaan :

1. Sebutkan contoh interaksi manusia dengan lingkungan?
2. Sebutkan kegiatan manusia yang berdampak buruk bagi lingkungan?

Jawaban :

Laporan Sederhana Hasil Wawancara

NAMA ANGGOTA KELOMPOK :

Sistematika Laporan :

- Judul
- Tujuan
- Narasumber
- Waktu wawancara
- Daftar pertanyaan
- Jawaban pertanyaan
- Kesimpulan
- Pertanyaan

Pemetaan Kompetensi Dasar

PEMBELAJARAN 5

Bahasa Indonesia

3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik

4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis dan visual

Ilmu Pengetahuan Alam

3.3 Menjelaskan organ pencernaan pada hewan dan manusia serta cara memelihara organ pencernaan manusia

4.3 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia

SBdP

3.3 Memahami pola lantai dalam kreasi daerah

4.3 Mempraktikan pola lantai pada gerak tari kreasi tari daerah

LKPD 15
PEMBELAJARAN 5
TEMA 3 MAKANAN SEHAT
SUBTEMA 1 BAGAIMANA TUBUH MENGOLAH
MAKANAN

Kompetensi Dasar

3.4 Menganalisis informasi yang
disampaikan paparan iklan dari media
cetak atau elektronik

Indikator

3.4.1 Menyajikan kesimpulan isi teks iklan

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengetahui gambar iklan media
cetak siswa mampu menyajikan kesimpulan
isi teks iklan

Perintah :

- Perhatikan gambar iklan media cetak dibawah ini
- Tuliskan kesimpulan yang terdapat dalam iklan media cetak

Langkah Kerja :

- Perhatikan gambar iklan media cetak dibawah ini
- Tuliskan kesimpulan yang terdapat dalam media cetak
- Jawab dan tulislah jawabanmu pada lembar yang terdapat di lkpd



Simpulkan isi yang tertera di dalam iklan tersebut berdasarkan :

1. Kata kunci
2. Gambar iklan
3. Target iklan (iklan ditujukan untuk siapa)

Menurutku iklan tersebut.....

Jawaban :

LKPD 16
PEMBELAJARAN 5
TEMA 3 MAKANAN SEHAT
SUBTEMA 1 BAGAIMANA TUBUH MENGOLAH
MAKANAN

Kompetensi Dasar

3.3 Menjelaskan organ pencernaan pada hewan dan manusia serta cara memelihara organ pencernaan manusia

Indikator

3.3.1 Membandingkan organ pencernaan hewan dan manusia

Tujuan Pembelajaran

Setelah siswa memahami tentang organ pencernaan manusia dan hewan siswa mampu membandingkan organ hewan dan manusia.

Perintah :

- Lengkapilah informasi tentang organ-organ pencernaan di bawah ini!
-

Langkah Kerja :

- Bersama dengan kelompokmu, lengkapilah informasi tentang organ-organ pencernaan di bawah ini
- Tuliskan jawaban pada lembar yang ada dalam lkpd

The worksheet features a vibrant border with illustrations of a yellow sun, a pink circle, a yellow pineapple, a green and red polka-dot pineapple, a red monstera leaf, a green pineapple, and a yellow pineapple. The page contains five questions, each with a blue star icon and a set of three horizontal lines for an answer.

Organ mulut berfungsi?

Organ kerongkongan berfungsi?

Organ lambung berfungsi?

Organ usus halus berfungsi?

Organ usus besar berfungsi?

89

Proyek ini memuat *life skills* yaitu :

- Kecakapan vokasi pada siswa yaitu
Kecakapan menciptakan membuat
produk

LKPD 17
PEMBELAJARAN 5

Judul Kegiatan :

Merakit Wayang Sistem Pencernaan Manusia

Tujuan Kegiatan : Siswa Dapat Merakit Wayang
Sistem Pencernaan Manusia

Landasan Teori

Apakah anak-anak sudah mempelajari tentang Sistem Pencernaan Pada Manusia, Proses Makanan Masuk Ke Dalam Mulut, Dan Bagaimana Tubuh Mengolahnya. Yuk kita pelajari bersama dengan membuat wayang proses pencernaan manusia



Permasalahan :

Apakah anak-anak sudah mengetahui proses pencernaan pada manusia, Proses dimana makanan masuk ke mulut, dan bagaimana tubuh mengolah makanan.

Yuk kita pelajari proses pencernaan manusia dengan membuat wayang proses pencernaan pada manusia.

Perintah :

- Susun dan rancanglah beberapa organ manusia hingga menjadi proses pencernaan manusia
- Presentasikan hasil karya tersebut pada saat kegiatan open house

Alat dan Bahan :

- Susunan wayang
 - Organ pencernaan manusia
 - Stik kayu
 - Tali rami
 - Gunting
-

Langkah Kerja :

- Rakit dan susunlah bagian-bagian wayang
- Setelah wayang sudah jadi rakit dan susunlah menjadi organ pencernaan bersama teman sekelompokmu
- Setelah selesai presentasikan hasil wayangmu pada saat kegiatan open house

Pertanyaan :

1. Apa manfaat yang kalian dapat setelah membuat wayang proses pencernaan pada manusia?
 2. Jelaskan secara urut proses pencernaan pada manusia.
-

Jawaban :

Lembar Validasi LKPD

INSTRUMEN VALIDATOR LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK KELAS 5 TEMA 3 SUBTEMA 1


Petunjuk :

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia.
2. Berilah penilaian 1, 2, 3, 4, dan 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria berikut:
1 (Tidak baik), 2 (Kurang baik), 3 (Cukup baik), 4 (Baik), dan 5 (Sangat baik).

No	Komponen materi yang akan di sampaikan	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian dengan KI, KD, dan Indikator		✓			
2.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran		✓			
3.	Keefektifan dalam penggunaan		✓			
4.	Kemenarikan media pembelajaran		✓			
5.	Kreatif dan inovatif		✓			
6.	Kesesuaian gambar yang mendukung materi		✓			
7.	Media pembelajaran sudah sesuai dengan jenjang jenis kelas		✓			

Semarang, 11 November 2021

Validator Ahli Media


Feny Nur Oktaviani, S.Pd

Lampiran 4. Lembar Jawab *Posttest* Kuesioner *Life Skills* Kelas Kontrol

Lembar Jawaban *Posttest* Kuesioner
Life Skills Kelas Kontrol Siswa SD Negeri Wonotingal

Nama : *Galih Ravi Ramadhio*
Kelas : *5*
No Absen : *6*
No Punggung :

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 pilihannya dengan cara memberi tanda checklis (✓) 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.	Jawaban				No.	Jawaban				No.	Jawaban			
	SS	S	TS	STS		SS	S	TS	STS		SS	S	TS	STS
1.	✓				16.		✓			31.			✓	
2.				✓	17.			✓		32.		✓		
3.			✓		18.	✓				33.			✓	
4.		✓			19.	✓				34.		✓		
5.		✓			20.			✓		35.			✓	
6.			✓		21.		✓			36.		✓		
7.	✓				22.		✓			37.	✓			
8.	✓				23.			✓		38.	✓			
9.			✓		24.					39.		✓		
10.		✓			25.			✓		40.			✓	
11.	✓		✓		26.				✓					
12.	✓			✓	27.	✓								
13.				✓	28.			✓						
14.		✓			29.	✓								
15.		✓			30.		✓							

Lampiran 5. Angket Siswa Terkait LKPD

ANGKET TANGGAPAN SISWA TERKAIT LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK BERBASIS STEAM BERMUATAN *LIFE SKILLS*

Nama : Assyifa Acha R
Kelas : 5-B
No absen : 2
Petunjuk pengisian :

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

1. Apakah LKPD tematik berbasis STEAM bermuatan *Life Skills* dapat memudahkan kalian dalam belajar?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Sulit
2. Apakah LKPD tematik berbasis STEAM bermuatan *Life Skills* dapat membantu meningkatkan semangat belajar?
 - a. Sangat membantu
 - b. Cukup membantu
 - c. Dapat membantu
 - d. Kurang membantu
 - e. Tidak membantu
3. Apakah kamu mudah memahami penggunaan LKPD tematik berbasis STEAM bermuatan *Life Skills*?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Sulit
4. Apakah LKPD tematik berbasis STEAM bermuatan *Life Skills* sudah sesuai dengan materi?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Cukup sesuai
 - d. Kurang sesuai
 - e. Tidak sesuai

5. Bagaimana jenis dan bentuk huruf yang digunakan dalam LKPD tematik berbasis STEAM bermuatan *Life Skills* sudah sesuai ?
- a. Sangat sesuai
b. Cukup sesuai
c. Sesuai
d. Kurang sesuai
e. Tidak sesuai
6. Selama menggunakan LKPD tematik berbasis STEAM bermuatan *Life Skills* apakah kamu menemukan kesulitan?
- a. Tidak menemukan
b. Jarang menemukan
c. Kadang-kadang menemukan
d. Sangat menemukan
e. Sering sekali menemukan
7. Apakah kalian tertarik menggunakan LKPD tematik berbasis STEAM bermuatan *Life Skills* disetiap pembelajaran?
- a. Sangat tertarik
b. Cukup tertarik
 c. Tertarik
d. Kurang tertarik
e. Tidak tertarik
8. Bagaimana proyek - proyek yang terdapat pada LKPD tematik berbasis STEAM bermuatan *Life Skills* dapat kamu pahami ?
- a. Sangat memahami
b. Cukup memahami
c. Bisa memahami
d. Kurang memahami
e. Tidak memahami
9. Apakah LKPD tematik berbasis STEAM bermuatan *Life Skills* dapat membuat kamu untuk bekerja sama dengan temanmu?
- a. Sangat membantu
b. Cukup membantu
c. Membantu
d. Kurang membantu
e. Tidak membantu
10. Apakah LKPD tematik berbasis STEAM bermuatan *Life Skills* membuat ketrampilanmu meningkat?
- a. Sangat meningkat
b. Cukup meningkat
c. Meningkatkan
d. Kurang meningkat
e. Tidak meningkat

Lampiran 6. Hasil Data *Pretest* Kelas Ekperimen

No	Nama Siswa	Butir Soal																																								Total	Skor Maks	Persen (%)	Rata-Rata	Kriteria																																					
		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																																										
1	AFRIJAL RASYA NASHWAN	3	2	1	3	3	3	4	4	2	4	2	3	2	2	3	4	2	3	3	1	4	3	3	1	3	3	4	4	3	4	1	3	3	3	4	2	3	3	4	3	115	160	71,88	B																																						
2	ASSYIFA ACHA RAMADHANI	3	1	4	3	3	4	4	3	4	3	2	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	2	2	2	4	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	126	160	78,75	SB																																						
3	AYU FARIZKA MAHESWARA PUTRI	3	1	4	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	2	4	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	129	160	80,63	SB																																					
4	DAMAR IRFAN GONZALES	3	1	4	4	4	3	4	3	4	4	2	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	2	4	4	2	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	128	160	80,00	SB																																					
5	DEVAN ADRIAN ARIAYUDHA	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	2	4	3	4	3	1	4	4	3	2	3	4	4	3	3	4	3	2	130	160	81,25	SB																																						
6	EL NINO AIDHIHA PUTRA YUDHISTIRA	3	2	2	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	4	115	160	71,88	B																																						
7	FAVIAN XANDER ADHIPRAMANA	3	2	3	4	4	1	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	2	3	1	4	3	3	2	2	2	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	3	124	160	77,50	SB																																						
8	FELISHA AZKIARA FRISCA DONNA	4	3	2	4	4	2	4	4	3	3	2	4	3	4	2	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	4	3	4	4	4	3	130	160	81,25	SB																																						
9	GARSYS MAJALYN MUSHARIFFA	4	1	3	4	3	1	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	1	3	4	4	3	3	2	4	3	4	3	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	124	160	77,50	SB																																					
10	GLADYS KAYLA RAHMA MALAIKA	4	1	4	4	4	3	4	2	4	3	3	4	3	4	3	2	3	4	3	3	4	4	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	125	160	78,13	SB																																						
11	ILHAM BANU ANANTA	4	2	3	3	4	2	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	4	4	3	4	3	2	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	1	4	3	3	3	3	128	160	80,00	SB																																						
12	KAREN AMORIS EMMANUELLA SAPUTRI	4	1	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4	3	129	160	80,63	SB																																						
13	KHANZA INDAH PUTRI ANDINI	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	2	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	4	2	4	4	2	4	3	2	3	3	2	3	2	2	125	160	78,13	SB																																						
14	LAYLA PUTRI HIDAYATI	4	3	3	4	4	2	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	2	4	3	3	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	2	128	160	80,00	SB																																						
15	MELLYANA MALIH AH AYU JUARI	4	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	2	2	3	2	2	4	2	4	4	3	1	3	2	4	4	3	2	3	4	3	2	3	3	3	2	121	160	75,63	SB																																						
16	MUHAMAD BAGUS MULYO	3	4	3	3	3	1	4	3	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	4	3	3	3	2	4	2	3	3	4	2	4	3	3	3	4	1	115	160	71,88	77,20 B																																							
17	MUHAMMAD INDRA NADIANSYAH	3	1	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	1	3	3	2	4	3	3	2	2	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	1	4	3	4	3	121	160	75,63	B																																						
18	MUHAMMAD LINTANG RAMADHAN	3	1	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	2	2	2	4	4	4	4	2	4	3	3	3	1	3	3	3	4	3	4	3	122	160	76,25	SB																																						
19	MUHAMMAD RASYA ATHAYA	4	3	3	4	4	2	4	4	3	3	2	4	3	3	4	3	2	4	2	3	4	4	1	3	3	4	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	1	124	160	77,50	SB																																						
20	MUKHAMAD RIZQI FARDIYANSYAH	4	2	3	2	3	1	4	3	4	1	3	4	3	3	3	2	4	4	3	4	1	3	3	4	1	4	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	114	160	71,25	B																																						
21	NADIA EKA SARI	2	2	3	3	4	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	1	3	2	3	4	3	3	4	2	3	2	2	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	120	160	75,00	B																																						
22	NARENDRA ARNAMAWA	4	2	3	1	3	3	4	3	4	2	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	4	4	1	4	3	4	2	1	3	2	3	4	3	3	4	3	1	121	160	75,63	B																																							
23	OLFAT BASSAM AZIZI	3	2	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	121	160	75,63	B																																						
24	RAFIDHA SABIL DZAKYZAHID	3	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	1	4	3	3	4	4	4	3	4	4	1	4	2	4	4	1	4	3	4	2	3	4	4	3	4	4	3	3	132	160	82,50	SB																																						
25	RIFQI KHAIRUL AZAM	4	1	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	2	3	2	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	127	160	79,38	SB																																					
26	RIVAN SETIAWAN	4	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	2	4	2	3	4	4	3	3	2	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3	127	160	79,38	B																																						
27	ROSSY ANDRIAN SAPUTRA	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	2	2	4	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	2	4	4	2	3	4	4	1	126	160	78,75	B																																							
28	SABRINA RIZKY ISNAANI	4	2	3	4	4	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	2	3	3	4	3	2	4	2	3	4	1	3	3	3	3	2	4	2	125	160	78,13	B																																						
29	UTAMI KENCANA RUKMI	4	2	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	2	3	1	3	3	1	4	2	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	128	160	80,00	B																																						
30	YEHEZKIEL NANDA SAPUTRA	3	4	2	4	3	1	3	4	4	3	2	3	2	4	2	3	1	4	2	2	3	3	4	3	3	1	3	2	3	3	2	4	2	3	3	2	3	3	3	3	112	160	70,00	B																																						
31	YUSUF RAIHAN ARYANTO	3	2	3	3	3	1	4	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	2	2	2	4	3	3	3	3	4	3	3	2	2	4	3	117	160	73,13	B																																						
	Jumlah	106	63	95	108	110	78	118	106	111	90	84	112	97	106	92	93	89	105	91	94	108	96	82	103	81	96	100	66	110	93	92	94	85	101	103	88	100	103	102	78																																										
	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	124	124																																								
	%	85	51	77	87	89	63	95	85	90	73	68	90	78	85	74	75	72	85	73	76	87	77	66	83	65	77	81	53	89	75	74	76	69	81	83	71	81	83	82	63																																										
	Rata-rata	77,20																																																																																	
	Kriteria	SB	B	SB	SB	SB	B	SB	SB	SB	B	B	SB	SB	SB	B	B	B	SB	B	SB	SB	SB	B	SB	B	SB	SB	B	SB	B	B	SB	B	SB	B	SB	B	SB	B	SB	B	SB	B																																							

Lampiran 7. Hasil Data *Posttest* Kelas Ekperimen

No	Nama	Life Skills				Total	Skor Maks	Persen (%)	Rata-Rata	Kriteria
		A (*)	P (√)	S (□)	V (▲)					
1	AFRIJAL RASYA NASHWAN	20	60	40	30	150	400	37,50	43,83	Cukup baik
2	ASSYIFA ACHA RAMADHANI	60	45	45	40	190	400	47,50		Cukup baik
3	AYU FARIZKA MAHESWARA PUTRI	70	45	45	40	200	400	50,00		Cukup baik
4	DAMAR IRFAN GONZALES	35	60	35	20	150	400	37,50		Cukup baik
5	DEVAN ADRIAN ARIAYUDHA	80	45	85	40	250	400	62,50		Baik
6	EL NINO AIDHIHA PUTRA YUDHISTIRA	70	40	75	40	225	400	56,25		Baik
7	FAVIAN XANDER ADHIPRAMANA	65	35	75	40	215	400	53,75		Baik
8	FELISHA AZKIARA FRISCA DONNA	70	30	75	35	210	400	52,50		Baik
9	GARSYS MAJALYN MUSHARIFFA	85	45	75	30	235	400	58,75		Baik
10	GLADYS KAYLA RAHMA MALAIKA	30	30	35	30	125	400	31,25		Cukup baik
11	ILHAM BANU ANANTA	70	60	60	30	220	400	55,00		Baik
12	KAREN AMORIS EMMANUELLA SAPUTRI	70	25	55	20	170	400	42,50		Cukup baik
13	KHANZA INDAH PUTRI ANDINI	20	50	45	30	145	400	36,25		Cukup baik
14	LAYLA PUTRI HIDAYATI	25	50	40	25	140	400	35,00		Cukup baik
15	MELLYANA MALIHAN AYU JUARI	35	45	40	30	150	400	37,50		Cukup baik
16	MUHAMAD BAGUS MULYO	30	40	60	25	155	400	38,75		Cukup baik
17	MUHAMMAD INDRA NADIANSYAH	25	35	35	25	120	400	30,00		Cukup baik
18	MUHAMMAD LINTANG RAMADHAN	40	40	40	20	140	400	35,00		Cukup baik
19	MUHAMMAD RASYA ATHAYA	35	55	35	35	160	400	40,00		Cukup baik
20	MUKHAMAD RIZQI FARDIYANSYAH	35	30	30	25	120	400	30,00		Cukup baik
21	NADIA EKA SARI	75	70	65	40	250	400	62,50		Baik

22	NARENDRA ARNAMAWA	30	40	40	35	145	400	36,25	Cukup baik
23	OLFAT BASSAM AZIZI	35	40	40	25	140	400	35,00	Cukup baik
24	RAFIDHA SABIL DZAKYZAHID	50	40	40	25	155	400	38,75	Cukup baik
25	RIFQI KHAIRUL AZAM	70	45	70	30	215	400	53,75	Baik
26	RIVAN SETIAWAN	30	50	40	30	150	400	37,50	Cukup baik
27	ROSSY ANDRIAN SAPUTRA	50	55	30	30	165	400	41,25	Cukup baik
28	SABRINA RIZKY ISNAANI	50	40	35	30	155	400	38,75	Cukup baik
29	UTAMI KENCANA RUKMI	30	60	55	30	175	400	43,75	Cukup baik
30	YEHEZKIEL NANDA SAPUTRA	85	65	50	30	230	400	57,50	Baik
31	YUSUF RAIHAN ARYANTO	35	45	75	30	185	400	46,25	Cukup baik
Total		1510	1415	1565	945				
Skor Maks		3100	3100	3100	3100				
Persen (%)		48,71	45,65	50,48	30,48				
Rata-Rata		43,83							
Kriteria		CB	CB	CB	CB				

Lampiran 8. Hasil Data *Pretest* Kelas Kontrol

		HASIL ANGKET PRETEST KELAS KONTROL																																									
NO	NAMA	BUTIR SOAL																																								Skor	
		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		
1	Adhe Kurniawan	4	2	4	3	3	3	1	3	3	3	3	1	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	2	1	2	4	3	3	4	2	3	3	2	4	4	3	3	3	2	1	116	
2	Al Faida bunga kumala	4	2	4	3	3	3	1	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	1	4	1	4	3	3	4	3	2	2	3	4	3	3	4	4	4	1	119	
3	Danang Tegar Prasetyo	4	2	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	2	2	4	3	3	3	1	1	2	4	2	4	4	2	3	2	3	3	2	3	4	2	4	4	4	3	123	
4	Dyah Sekar Hapsari	4	2	4	4	4	3	3	4	4	3	1	3	3	4	3	3	4	2	3	4	4	2	4	3	4	4	1	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	134	
5	Elisa Dwi Oktaviani	4	2	2	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	119	
6	Galih Ravi Ramadhio	4	2	4	3	3	3	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	126	
7	Nusna Althafunnisa	4	1	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	128	
8	Irene Oktania Putri	4	2	3	3	4	3	1	4	4	2	2	4	2	3	4	4	1	2	3	4	4	1	4	1	4	1	1	4	4	3	1	3	4	4	1	3	4	4	1	113		
9	Kayana Atmariyani Mahardika	4	2	3	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	2	1	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	1	121		
10	Kinara Vernian Putri	4	1	4	4	4	2	4	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	2	4	4	3	3	2	3	2	3	4	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	119		
11	Lintang Seviani Lareksa Putri	4	2	3	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	4	4	2	3	2	5	4	4	4	2	3	3	3	3	2	4	4	4	2	3	4	3	3	4	4	4	3	132	
12	Maulifa Karin	4	2	3	4	4	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	2	3	2	4	4	2	3	4	3	4	3	4	4	1	4	4	4	2	133	
13	Moch Bondan Al Farizi	4	2	4	4	4	3	4	4	4	1	2	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	134
14	Muhammad Almer Dzaki Al F	4	2	4	4	4	3	3	4	1	3	2	4	2	4	3	3	2	2	4	2	3	3	1	2	3	1	2	2	3	3	2	3	2	4	1	2	3	4	3	2	109	
15	Muhammad Umar Hanitsah	4	2	4	4	3	2	4	4	4	2	1	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	1	1	3	4	1	2	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	127	
16	Nayla Chairul Husna	4	1	3	3	4	1	4	1	2	1	4	2	3	1	2	4	3	4	3	4	4	4	1	2	4	1	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	1	116	
17	Nova Hanindhya	3	2	3	4	4	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	1	116	
18	Putri Yasmin Labiba	4	1	4	4	4	2	4	4	3	4	1	4	4	4	2	3	3	1	4	4	4	4	2	4	2	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	133
19	Radithya Galingga	4	2	3	4	4	3	4	3	4	2	1	2	4	4	3	3	4	4	3	2	4	4	2	4	2	3	3	1	4	3	4	3	3	2	1	4	3	4	4	2	123	
20	Raffael Vino Putra .F	4	2	3	3	3	2	3	3	4	4	2	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	2	4	2	3	3	2	3	3	3	3	1	4	4	3	2	3	3	3	119	
21	Rahma Saputra	4	4	3	4	1	4	4	4	4	2	3	1	4	3	3	3	3	3	2	3	4	4	2	3	2	4	4	2	4	4	4	3	3	4	4	1	4	4	3	2	127	
22	Ridho Ramadhana	4	2	4	3	3	1	4	3	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	2	4	3	3	1	2	3	4	4	2	2	4	3	1	4	4	4	1	124	
23	Rihyga Geziltha Zidni Ilma	4	2	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	3	3	3	1	4	3	3	4	4	2	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	130	
24	Shafa Nowia Na'imatul .N	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	1	1	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	2	3	4	2	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	139
25	Stefanus David Satya Kristiar	2	3	3	3	4	3	4	4	4	2	2	4	1	4	3	2	4	3	4	3	4	4	1	3	2	4	3	3	4	3	3	1	2	3	3	3	4	4	3	2	121	
26	Valen Panji Wijaya	4	2	3	4	4	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	4	3	4	2	3	4	2	4	3	3	2	2	4	3	3	4	4	2	2	125	
27	Valent Yesi Gunawan	4	2	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	2	4	2	4	3	2	3	4	4	3	3	4	4	3	3	1	3	3	131	
28	Widyia Armidha Wulandari	3	2	4	4	4	2	3	4	4	3	2	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	2	3	1	3	4	2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	2	129	
29	Yoghan Sharma Pradana	4	1	3	4	4	2	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	1	4	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	1	133	
30	Yoni Khori Putri dewi	3	2	3	4	3	2	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	2	4	2	4	3	2	4	3	3	3	4	4	3	2	4	3	2	4	3	2	124
31	Zain Tsany Anindar . Z	4	2	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	1	3	1	3	4	3	3	4	4	2	3	4	4	2	4	4	3	2	131	
	Skor Tertinggi	139																																									
	Skor Terendah	109																																									
	Rata-rata	124,968																																									
	Jumlah	3874																																									

Lampiran 9. Hasil Data *Posttest* Kelas Kontrol

		DATA ANGKET POSTTEST KELAS KONTROL																																											
No	Nama	BUTIR SOAL																																								Skor			
		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				
1	Adhe Kurniawan	4	2	2	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	1	3	2	2	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	4	2	4	114		
2	Al Faida Bunga Kumala	4	1	2	3	4	3	3	4	4	3	2	2	3	3	3	3	3	1	4	4	4	4	2	4	2	4	4	1	4	3	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	3	117		
3	Danang Tegar Prasetyo	4	2	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	2	4	4	1	3	4	4	2	132			
4	Dyah Sekar Hapsari	4	2	3	3	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	2	4	3	3	4	2	4	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	3	135			
5	Elsa Swi Oktaviani	4	1	2	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	3	2	4	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	126			
6	Gáih Ravi Oktaviani	4	1	3	3	3	3	4	4	3	3	1	1	4	1	4	1	4	4	1	4	4	1	1	4	4	1	4	4	3	4	2	3	3	4	4	1	4	4	4	3	118			
7	Husna Abhafunisa	4	1	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	1	4	4	4	4	3	3	3	4	4	1	1	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	137			
8	Irene Oktaria Putri	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	1	4	4	3	4	2	3	3	4	4	1	4	4	4	4	137			
9	Kavana Amariani M	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	121			
10	Kirana Vernian Putri	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	122		
11	Lintang Seviani Lais Reksa Putri	4	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	2	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	139		
12	Maulifa Karin	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	146		
13	Moch Boudan Al Farizi	4	2	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	1	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	132			
14	Muhammad Almer Dzaki Al Fayyadh	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	4	3	4	1	2	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	130		
15	Muhammad Umair Haristsah	4	2	2	3	4	3	1	4	4	2	3	2	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	1	4	2	4	2	2	4	3	3	1	2	4	4	4	3	4	3	4	4	124		
16	Nayla Chairul Husna	4	2	3	4	3	3	4	3	3	1	2	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	1	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	135		
17	Nova Hanindhya	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	116		
18	Putri Yasmín Labiba	4	1	1	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	1	4	4	2	4	4	2	4	3	4	1	1	4	4	4	4	4	135		
19	Raditya Galangga	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	1	3	2	2	3	1	4	3	4	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	3	130		
20	Raffael Vino Putra F	4	2	3	3	3	2	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	2	3	1	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	126		
21	Rahma Saputa	4	2	3	3	3	2	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	2	3	1	2	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	125	
22	Ridho Ramadhanana	4	2	4	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	1	3	2	4	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	129	
23	Rilygia Gezitha Zidra Ilma	4	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	2	4	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	2	128		
24	Shafa Novia Na'manun N	3	3	2	3	3	1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	120	
25	Stefanus David Saiva K	4	2	3	4	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	4	2	4	2	4	3	2	3	3	4	1	2	3	3	2	4	4	4	4	3	122		
26	Valen Panji Wijaya	4	2	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	4	3	4	2	3	4	2	4	3	3	2	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	129		
27	Valent Yesi Gunawan	4	2	3	3	4	1	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	2	4	2	4	3	2	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	132		
28	Widya Armidha Wulandari	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	2	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	136		
29	Yaqsan Sharma Pradana	4	1	3	4	4	3	4	4	4	3	4	2	1	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	141		
30	Yoni Khorí Putri Dewi	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	2	4	2	4	3	2	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	127		
31	Zain Tsany Anindar Zubandaru	4	2	3	4	4	2	4	4	4	2	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	1	3	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4	4	2	4	4	4	3	3	135		
	Skor Tertinggi																																											146	
	Skor Terendah																																												114
	Rata-rata																																												129
	Jumlah																																												3996

Lampiran 10Data Uji Normalitas

	Pretest Eksperimen dan pretest kontrol	Postest eksperimen dan posttest kontrol	Pretest dan posttest Eksperimen	Pretest dan posttest Kontrol
Sig . (2- tailed)	.000	.000	.000	.940

Lampiran 11. Data Paired Sample t test


KELAS	KOLMOGOROV	SHAPIRO WILK
	Sig	Sig
Hasil Pretest kelas eksperimen	.078	.060
Hasil posttest kelas eksperimen	.010	.020
Hasil Pretest kelas kontrol	.200'	.918
Hasil Posttest kelas kontrol	.200'	.955

Lampiran 12. Data Uji Homogenitas

Hasil	Pretest eksperimen dan pretest control	Postest eksperimen dan posttest kontrol
Based on mean sig	.059	.000

Hasil olah data SPSS 25

Lampiran 13. Usulan Tema dan Pembimbing Skripsi

 **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.ac.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 : Fajriah Nurul Aini

NPM : 17120338

Bermaksud mengajukan tema skripsi dengan judul:


"Pengaruh LKPD Tematik Berbasis STEAM
Untuk membetalkan Life Skill Bagi Siswa SD."

Semarang,
Yang mengajukan,


Fajriah Nurul Aini
NPM
17120338



Mengetahui,

Ketua Program Studi,


Sikanto S.Pd., M.Pd.
NIP/NPP 987701121

Menyetujui,

Pembimbing I, Pembimbing II,

 
Dr. Heryanto, S.Pd., M.Pd. ... M. Hana, P. Hana ...
NIP/NPP 19690929133 f3 2 002 NIP/NPP 159101469

*) Pilih salah satu

Lampiran 14. Lembar Pengesahan Proposal**PROPOSAL SKRIPSI**

**PENGARUH LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK TEMATIK BERBASIS
STEAM UNTUK MEMBEKALKAN *LIFE SKILL* SISWA SD**

Disusun dan diajukan oleh

FAJRIATI NURUL AINI

NPM 17120338

Telah disetujui oleh pembimbing dan
siap untuk disusun menjadi skripsi

pada tanggal 5 November 2021

Pembimbing I,



Dr. Fenny Roshayanti, M.Pd.

NIP. 1969029 199403 2002

Pembimbing II,



Veryliana Purnamasari S.Pd.,M.Pd.

NPP. 159101469

Lampiran 15. Surat Permohonan Ijin Penelitian



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
 Jalan Sidodadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia
 Telepon (024) 8316377 Faks. 8448217 Email: upgrismp@gmail.com Homepage: www.upgrismp.ac.id

Nomor : 1554/IP-AM/FIP/UPGRIS/XI/2021 12 November 2021
 Lampiran : 1 (satu) berkas
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SDN Wonotingal Kec.Candisari
 di Semarang

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Fajriati Nurul Aini
 N P M : 17120338
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

**PENGARUH LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK TEMATIK BERBASIS
 STEAM UNTUK MEMBEKALKAN LIFE SKILL SISWA SD**

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.


 n Dekan
 Wakil Dekan I.

Ma Fita Asri Untari, S.Pd. M.Pd.
 NPP 098401240

Lampiran 16. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI WONOTINGAL
SATUAN PENDIDIKAN KECAMATAN CANDISARI



Alamat : Jl. Kawi 1 / 71 Semarang, Telp. (024) 8318307, email sdwonotingal71@gmail.com

Nomor : 421/146/XI/2021 15 November 2021
Lampiran : 1 (satu) lembar
Perihal : Telah Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth. Dekan Universitas PGRI Semarang
Di Semarang

Dasar : Universitas PGRI Semarang Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Nomor
1554/IP- AM/FIP/ UPGRIS/XI/2021, tanggal 12 November 2021
tentang Permohonan Ijin Penelitian di SD negeri Wonotingal

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa :

Nama : Fajriati Nurul Aini
NPM : 17120338
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah melaksanakan penelitian dengan judul :
**PENGARUH LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK TEMATIK BERBASIS STEAM
UNTUK MEMBEKALKAN LIFE SKILL SISWA SD**

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.



Kapal, S.Pd, M.Pd
NIP. 19800416 200701 2 012