

**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS IV PADA PEMBELAJARAN IPAS MELALUI
PENDEKATAN STEAM (*SCIENCE, TECHNOLOGY,
ENGINEERING, ART, AND MATHEMATICS*) DI SDN 78/III
MUKAI HILIR KECAMATAN SIULAK MUKAI
KABUPATEN KERINCI**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

OLEH :

MEVI SHINDIA GOLIN TIFA

2010013411060



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

PADANG

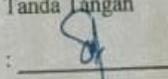
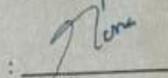
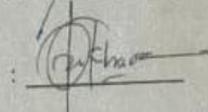
2024



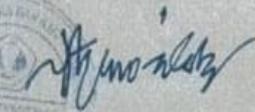
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

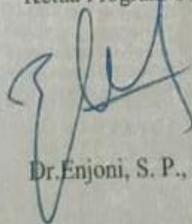
Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Sabtu tanggal Sembilan bulan Maret tahun Dua Ribu Dua Puluh Empat bagi :

Nama Mahasiswa : Mevi Shindia Golin Tifa
NPM : 2010013411060
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Melalui Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) di SDN 78/III Mukai Hilir Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci

Nama	Tanda Tangan
1. Siska Angreni, S.Pd., M.Pd	: 
2. Rona Taula Sari, S. Si., M.Pd	: 
3. Ashabul Khairi, M.Kom	: 

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

Dr. Enjoni, S. P., M.P

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mevi Shindia Golin Tifa
NPM : 20100134112060
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Sekolah Dasar
Judul : Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik
Pada Pembelajaran IPAS Melalui Pendekatan STEAM
(*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*)
di SDN 78/III Mukai Hilir Kecamatan Siulak Mukai
Kabupaten Kerinci

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Melalui Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) di SDN 78/III Mukai Hilir Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci" adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang tulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Maret 2024

Saya yang menyatakan

A 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp is placed over the signature. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'NETRAL', 'TEMPEL', and '99DC00XX777230145'.

Mevi Shindia Golin Tifa

**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS IV PADA PEMBELAJARAN IPAS MELALUI
PENDEKATAN STEAM (*SCIENCE, TECHNOLOGY,
ENGINEERING, ART, AND MATHEMATICS*) DI SDN 78/III
MUKAI HILIR KECAMATAN SIULAK MUKAI
KABUPATEN KERINCI**

Mevi Shindia Golin Tifa¹, Siska Angreni¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email: mgolintifa@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS melalui pendekatan STEAM (*science, technology, engineering, art, and mathematics*) di SDN 78/III Mukai Hilir Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci yang berjumlah 13 orang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan satu kali pertemuan untuk ujian akhir siklus. Kreativitas peserta didik dalam belajar pada masing-masing indikator meningkat. Hal ini dapat dilihat pada kreativitas peserta didik dalam membuat produk yaitu 58,65% pada siklus I menjadi 82,69% pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran guru pada siklus I dengan rata-rata 70% menjadi 95% pada siklus II. Hasil belajar meningkat dengan rata-rata 72,30 pada siklus I menjadi 86,15 pada siklus II. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas dan hasil belajar pada siklus I ke siklus II setelah menggunakan pendekatan STEAM. Untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik disarankan menggunakan pendekatan STEAM.

Kata kunci : Kreativitas, Hasil Belajar, IPAS, STEAM

KATA PENGANTAR

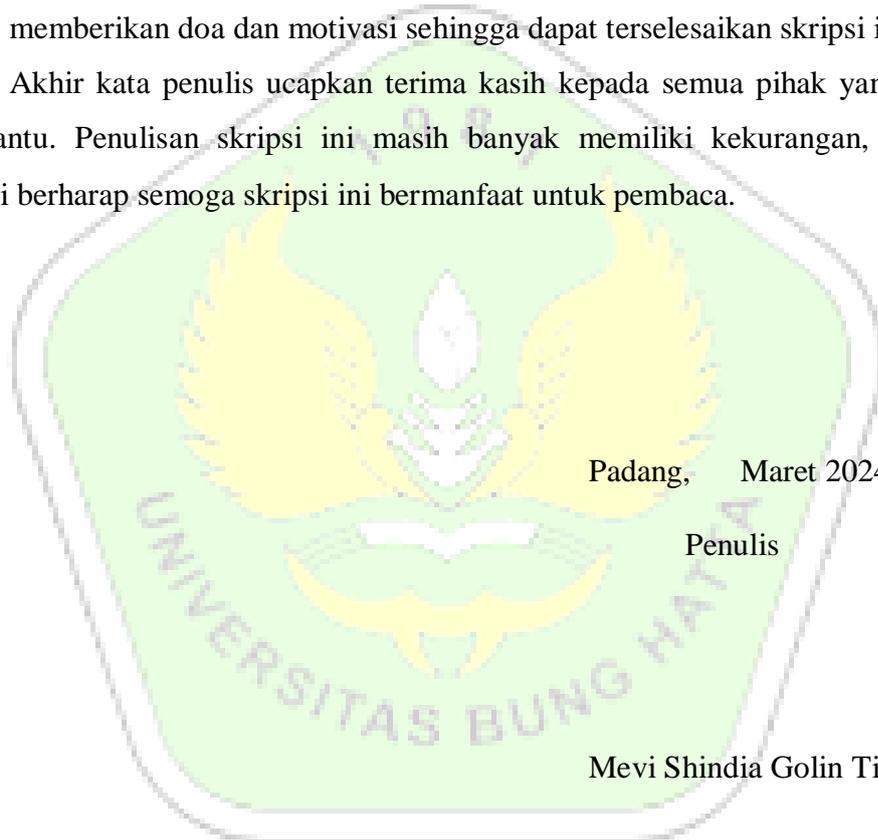
Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat, rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul " Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran IPAS Melalui Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics*) di SDN 78/III Mukai Hilir Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci". Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW. yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan seorang umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S-1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta, Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Ibu Siska Angreni, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini.
2. Ibu Rona Taula Sari, S.Si., M.Pd sebagai penguji I dan Bapak Ashabul Khairi, M.Kom sebagai penguji 2.
3. Bapak Dr. Enjoni, S.P., M.P sebagai ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bung Hatta.
4. Ibu Yetti Morelent, M.Hum sebagai Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Seluruh jajaran dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah memberikan ilmu dan masukan dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Ermida, S.Pd., SD selaku Kepala Sekolah SD Negeri 78/III Mukai Hilir yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian sehingga skripsi peneliti terlaksana dengan baik.

7. Ibu Etti Novia Rita, S.Pd., selaku Guru Kelas IV A SD Negeri 78/III Mukai Hilir yang telah membimbing dan membantu peneliti selama penelitian.
8. Kedua orang tua yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup, penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat dibanggakan.
9. Rekan-rekan mahasiswa program studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu, yang telah memberikan doa dan motivasi sehingga dapat terselesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Penulisan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembaca.



Padang, Maret 2024

Penulis

Mevi Shindia Golin Tifa

DAFTAR ISI

COVER.....	-
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORITIS	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori.....	Error! Bookmark not defined.
1. Tinjauan tentang Pembelajaran IPA.....	Error! Bookmark not defined.
2. Tinjauan Kreativitas Peserta Didik.....	Error! Bookmark not defined.
3. Tinjauan tentang Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
4. Tinjauan tentang Pendekatan Pembelajaran STEAM	Error! Bookmark not defined.
B. Penelitian Relevan	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Konseptual	Error! Bookmark not defined.
D. Hipotesis Tindakan	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Setting Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Indikator Keberhasilan.....	Error! Bookmark not defined.

E. Data dan Sumber Data	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
G. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
H. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Penelitian.....	47
1. Deskripsi Data.....	47
2. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus I.....	48
3. Pengamatan Siklus I.....	61
4. Refleksi Siklus I.....	65
5. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus II.....	66
6. Pengamatan Siklus II.....	80
7. Refleksi Siklus II.....	84
B. Pembahasan.....	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	91
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran.....	91
DAFTAR RUJUKAN	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Hasil Belajar.....	8
Tabel 2. Penelitian Relevan.....	31
Tabel 3. Kriteria Penilaian Observasi Guru.....	44
Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	62
Tabel 5. Hasil Observasi Kreativitas Peserta Didik Siklus I.....	63
Tabel 6. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I.....	64
Tabel 7. Hasil Observasi Aktifitas Guru Siklus II.....	81
Tabel 8. Hasil Observasi Kretivitas Peserta Didik Siklus II.....	82
Tabel 9. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II.....	83
Tabel 10. Hasil Observasi Kreativitas Siklus I dan II.....	88
Tabel 11. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan II.....	89
Tabel 12. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan II.....	90



DAFTAR BAGAN

Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	33
Gambar 2. Alur Penelitian Tindakan kelas.....	40
Gambar 3. Hasil Karya Peserta Didik Siklus I.....	63
Gambar 4. Hasil Karya Peserta Didik Siklus II.....	82



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Penilaian Tengah Semester.....	96
Lampiran II. Modul Ajar Siklus I Pertemuan 1.....	97
Lampiran III. Modul Ajar Siklus 1 Pertemuan 2.....	101
Lampiran IV. Modul Ajar Siklus II Pertemuan 1.....	105
Lampiran V. Modul Ajar Siklus II Pertemuan 2.....	109
Lampiran VI. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1.....	113
Lampiran VII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2.....	115
Lampiran VIII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1.....	117
Lampiran IX. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2.....	119
Lampiran X. Kisi-kisi Soal Tes Akhir Siklus I.....	121
Lampiran XI. Kisi-kisi Soal Tes Akhir Siklus II.....	122
Lampiran XII. Tes Akhir Siklus I.....	123
Lampiran XIII. Soal Tes Akhir Siklus II.....	129
Lampiran XIV. Rekap Nilai Tes Hasil Belajar Siklus I.....	135
Lampiran XV. Rekap Nilai Tes Hasil Belajar Siklus II.....	137
Lampiran XVI. Surat Izin Penelitian.....	139
Lampiran XVII. Hasil Kreativitas Peserta Didik Siklus I.....	150
Lampiran XVIII. Hasil Kreativitas Peserta Didik Siklus II.....	152
Lampiran XIX. Dokumentasi.....	154

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 mengamanatkan bahwa pembentukan pemerintahan Negara Indonesia yaitu antara lain mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mewujudkan upaya tersebut, Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat (3) mengamanatkan agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang. Perwujudan dari amanat Undang-Undang Dasar 1945 yaitu dengan diberlakukannya undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang ini menjadi desentralisasi dan otonomi pendidikan yang menjunjung tinggi Hak Asasi Manusia (HAM).

Pentingnya suatu pendidikan dalam upaya memberantas kebodohan memerangi kemiskinan kehidupan bangsa. Meningkatkan taraf hidup seluruh

lapisan warga, dan membangun harkat negara dan bangsa, maka dari itu pemerintah berusaha dalam memberikan perhatian yang sungguh-sungguh untuk mengatasi berbagai masalah dibidang peningkatan pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Perhatian tersebut diantaranya ditunjukkan dengan penyediaan alokasi anggaran yang sangat berarti, serta membuat aturan kebijakan yang berkaitan dengan usaha peningkatan kualitas. Bahkan yang lebih penting lagi adalah terus melakukan terobosan dan inovasi bermacam ragam upaya untuk menumbuhkan peluang bagi warga dan khalayak umum guna memperoleh pengajaran dari semua tingkat satuan pendidikan. Konsep pendidikan yang harus mencerdaskan kehidupan bangsa tidak luput dari proses pembelajaran, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Alpian, 2019).

Menurut Trianto, (2021) pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Menurut Thobroni, (2017) Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar mengajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan kepada peserta didik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri pada peserta didik. Dengan terjadi proses pembelajaran yang baik maka tujuan pembelajaran yang diinginkan bisa tercapai, serta dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Sedangkan pembelajaran dalam makna

kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya “mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber lainnya” dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik harus mampu berpikir kreatif. Berpikir kreatif merupakan kompetensi dan keterampilan utama yang harus digali untuk menyambut revolusi industri 4.0 dan konsepsi pendidikan abad ke-21. Karena penelitian telah menunjukkan bahwa pekerjaan kreatif akan mengambil alih di masa depan. Hal tersebut disebabkan oleh pekerjaan rutin yang mengulang akan diambil alih oleh robot dan proses otomatisasi lainnya (Karim & Daryanto, 2017, hlm. 12). Untuk mencapai tujuan tersebut, Kemdikbud telah mengadaptasi tiga konsep pendidikan abad 21 yang meliputi *scientific approach and authentic learning and authentic assessment* guna mengembangkan pendidikan menuju Indonesia Kreatif tahun 2045. Hal tersebut juga dilakukan untuk mencapai kesesuaian konsep dengan kapasitas peserta didik serta kompetensi pendidik dan tenaga kependidikannya.

Menurut Munandar (2016), kreativitas amatlah penting untuk dibangun karena : (1) Orang yang dapat berkreasi dan mengekspresikan diri ialah keperluan yang esensial pada aktivitas individu. (2) Pemecahan suatu masalah dapat dipecahkan melalui adanya berbagai kemungkinan alternatif sebagai wujud kreativitas. (3) Kreativitas yang dilakukan dengan merepotkan diri dengan seimbang dapat memuaskan seorang individu. Kualitas hidup seseorang dapat ditingkatkan, salah satunya dengan berkreaitivitas. Dengan demikian, berpikir kreatif merupakan keterampilan dan kompetensi yang penting diasah baik untuk

peserta didik, guru, maupun masyarakat pada umumnya agar memiliki daya kompetisi yang kuat di zaman yang tidak lama lagi akan serba diotomatisasi oleh kecerdasan buatan. Dapat kita simpulkan bahwa kemampuan untuk berpikir kreatif dan berkeaktivitas sangat penting untuk diterapkan kedalam diri anak sejak dini.

Sekolah merupakan salah satu tempat peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan serta mengembangkan minat dan bakat yang ada pada peserta didik. Sehingga untuk itu diperlukan suasana pembelajaran peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan agar semua potensi yang ada pada peserta didik dapat berkembang dan tersalurkan dengan sempurna (Isnawati, 2019).

Salah satu mata pelajaran di sekolah adalah mata pelajaran IPA. IPA erat kaitannya dengan alam sehingga menjadikan mata pelajaran IPA menjadi mata pelajaran yang terbilang sulit bagi peserta didik karena bersifat abstrak. Untuk itu dalam memahami mata pelajaran IPA dibutuhkan suatu sikap positif dari dalam diri peserta didik. Sikap terhadap IPA adalah suatu bentuk keteraturan berperilaku terhadap pembelajaran IPA yang teruji kebenarannya secara objektif. Sikap positif terhadap mata pelajaran IPA merupakan faktor utama yang mempengaruhi peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal pada mata pelajaran IPA. Kepercayaan peserta didik terhadap suatu mata pelajaran juga mempengaruhi sikap peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut. Sikap yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran IPA ialah sikap ilmiah. (Siregar, 2020).

Permasalahan pada bidang studi IPA yang sering muncul yakni kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami konsep IPA, hal tersebut dapat

disebabkan peserta didik kurang aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran maupun karena peserta didik mulai merasa bosan dengan proses pembelajaran, sehingga hasil belajarnya kurang maksimal. Peran guru sangat penting dalam membantu memicu keterampilan berpikir kreatif peserta didik, baik dengan media pembelajaran, metode yang digunakan, soal-soal yang diberikan kepada peserta didik maupun penugasan dari guru yang menuntut peserta didik untuk menyelesaikannya dengan cara berpikir kreatif.

Salah satu yang bisa dilakukan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan kreativitas, dimana pada pembelajaran IPA kreativitas seorang peserta didik sangatlah penting. Kreativitas berpengaruh terhadap aspek perkembangan yang lainnya, sehingga apabila tidak dikembangkan sejak dini maka kecerdasan anak tidak berkembang secara optimal. Kreativitas sangat penting untuk distimulasi sejak dini agar anak dapat memiliki daya pikir yang kritis untuk mengatasi berbagai masalah, hal tersebut berdampak pada kehidupan anak dimasa mendatang, sehingga anak yang memiliki kreativitas dapat menanggulangi berbagai permasalahan yang dihadapinya. Pada era saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat tergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal tersebut, kreativitas harus dipupuk sejak usia dini (Hasanah, dkk. 2021).

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting bagi peserta didik, maka sudah sewajarnya kreativitas tersebut ditanamkan sejak dini. Namun masih terdapat beberapa kendala atau permasalahan yang memicu rendahnya tingkat

kreativitas peserta didik salah satunya yaitu, peserta didik masih enggan dan bingung dalam mengembangkan imajinasinya. Hal itu disebabkan materi dari guru hanya sebatas penjelasan dan mengendap sesuai dengan aktivitas bermain peserta didik. Pada pembelajaran berlangsung, anak meniru hasil kerja temannya, guru juga cenderung mengajar satu kegiatan, bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku paket, dan guru kurang melakukan apresiasi terhadap karya yang dibuat peserta didik. (Betaubun et al. 2018).

Permasalahan serupa juga ditemukan di SD Negeri 78/III Mukai Hilir Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci. Dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 14-21 November 2023 di SD Negeri 78/III Mukai Hilir Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci diperoleh informasi bahwa hasil belajar dan kemampuan peserta didik dalam berkreaitivitas masih rendah. Kesulitan untuk berpikir kreatif yang dihadapi peserta didik terlihat dari kesulitan peserta didik dalam pembuatan tugas. Selain itu, saat kegiatan pembelajaran guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran yang menyebabkan peserta didik terlihat tidak semangat dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi juga menunjukkan perilaku peserta didik yang cenderung mengabaikan perintah yang diberikan oleh guru, peserta didik kurang memiliki rasa ingin tahu, dan masih bergantung pada temannya, malu bertanya atau mengungkapkan pendapatnya. Setelah peneliti melakukan pengamatan proses belajar mengajar pada masa observasi dapat dilihat pada kegiatan percobaan membuat magnet peserta didik hanya menggunakan satu cara saja sedangkan ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk membuat magnet. Dari percobaan

tersebut bisa disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif masih sangat rendah.

Dilihat dari hasil observasi, yang dominan terjadi di kelas IV A SD Negeri 78/III Mukai Hilir Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci adalah kreativitas yang terlihat lemah dan peserta didik tidak mempunyai daya imajinasi yang kuat dan mampu mengajukan pemikiran dan gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinil).

Selain melakukan pengamatan proses pembelajaran, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas tentang kreativitas peserta didik. Guru mengungkapkan bahwa kreativitas peserta didik tergolong lemah, karena dalam proses belajar peserta didik hanya melihat contoh yang sudah ada tanpa melihat beberapa cara untuk pembuatan suatu kreativitas tersebut. Pola belajar di rumah juga mengakibatkan peserta didik sulit untuk mengembangkan kreativitasnya. Peserta didik tergolong memiliki kemampuan berkreasi yang rendah, sehingga guru perlu memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kreativitasnya. Selain itu, hasil belajar peserta didik juga rendah, Hal ini dapat dilihat dari nilai Ujian Tengah Semester yang rata-ratanya masih banyak peserta didik yang nilainya dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75.

Tabel 1. KKTP yang ditetapkan di SDN 78/III Mukai Hilir Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	Tuntas %	Tidak Tuntas %
IV A	13 orang	75	5 orang 38%	8 orang 62%

Sumber : Wali Kelas IV A SDN 78/III Mukai Hilir Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci

Dari hasil yang diperoleh peserta didik yang nilainya memenuhi KKTP adalah 5 orang. Sedangkan, peserta didik yang belum memenuhi KKTP adalah 8 orang. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV A SDN 78/III Mukai Hilir Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci pada pembelajaran IPA masih sangat rendah.

Banyak sekali cara yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan proses pembelajaran, salah satu cara adalah menggunakan pendekatan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Salah satu pendekatan pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik adalah pendekatan pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*).

Pendekatan pembelajaran STEAM ini diinisiasi oleh Rhode Island *School of Design* dengan menambahkan *art* ke dalam kerangka STEM (*Science, Technology, Engineering, dan Mathematics*). Jadi, bisa dikatakan bahwa

pengembangan pembelajaran STEAM ini merupakan integrasi antara pembelajaran STEM dengan seni (*Art*).

Pembelajaran STEAM ini dianggap sebagai pendekatan pembelajaran yang tepat untuk diterapkan di berbagai jenjang pendidikan abad ke 21 ini. Hal ini dikarenakan pembelajaran STEAM dapat membantu mempersiapkan generasi penerus dalam menghadapi perkembangan zaman. Selain itu, menerapkan pembelajaran dengan pendekatan STEAM ini juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, kreatif, dan berkomunikasi. Pembelajaran ini juga membantu siswa agar mampu melihat permasalahan dari sudut pandang yang lebih luas dan mendalam sehingga dapat membuat keputusan yang tepat.

Menurut Starzinski (2017) bahwa pendekatan pembelajaran STEAM adalah pendekatan pembelajaran yang terintegrasi Sains, Teknologi, Teknik, Seni dan Matematika sebagai wadah untuk mengembangkan aktivitas penyelidikan peserta didik, kemampuan komunikasi dan pemikiran yang kritis dalam pembelajaran. Adanya komponen seni (*Art*) dalam pembelajaran STEAM dapat mendorong kreativitas peserta didik. Dengan adanya seni dalam pendekatan pembelajaran ini, peserta didik dapat mengilustrasikan konsep STEAM dengan cara yang lebih kreatif dan imajinatif. Tak hanya itu saja, komponen seni ini juga memberikan peserta didik ruang untuk dapat mengekspresikan ide-ide baru yang dimiliki ke kehidupan nyata dalam berbagai bentuk.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV pada Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan STEAM (*Science*,

Technology, Engineering, Art, and Mathematics) di SD Negeri 78/III Mukai Hilir Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci”.

B. Identifikasi Masalah

1. Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran yang menyebabkan peserta didik terlihat kurang semangat dalam belajar.
2. Peserta didik kurang aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.
3. Kreativitas anak tergolong lemah, karena dalam proses belajar peserta didik hanya melihat contoh yang sudah ada.
4. Peserta didik cenderung mengabaikan perintah yang diberikan oleh guru, peserta didik kurang memiliki rasa ingin tahu, dan masih bergantung pada temannya, malu bertanya atau mengungkapkan pendapatnya.
5. Hasil belajar peserta didik masih rendah pada pembelajaran IPA.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan serta kemampuan peneliti yang terbatas, maka penelitian ini dibatasi pada peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPA melalui pendekatan STEAM di SD Negeri 78/III Mukai Hilir Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci.

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, rumusan permasalahannya adalah “Bagaimanakah Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Kelas IV Melalui Pendekatan STEAM pada Pembelajaran IPA di SD Negeri 78/III Mukai Hilir Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci?”.

“Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Melalui Pendekatan STEAM pada Pembelajaran IPA di SD Negeri 78/III Mukai Hilir Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendeskripsikan dan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV melalui pendekatan STEAM pada pembelajaran IPA di SD Negeri 78/III Mukai Hilir Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci.

Sedangkan secara khusus tujuan Penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan kreativitas peserta didik melalui pendekatan STEAM pada pembelajaran IPA di SD Negeri 78/III Mukai Hilir Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci.
2. Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pendekatan STEAM pada pembelajaran IPA di SD Negeri 78/III Mukai Hilir Kecamatan Siulak Mukai Kabupaten Kerinci.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak, terutama bagi.

1. Peneliti, meningkatkan semangat profesional peneliti dalam membelajarkan peserta didik dengan pendekatan STEAM serta menjadi bahan masukan untuk mengembangkan dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas menjadi

lebih baik lagi, sehingga terciptanya guru profesional dan sebagai pedoman nantinya bagi peneliti setelah terjun ke lapangan pekerjaan.

2. Pendidik, dengan pendekatan pembelajaran STEAM akan menggali potensi yang dimiliki sehingga pendidik akan lebih kreatif dalam mengajar di kelas.
3. Peserta didik, dengan menggunakan pendekatan STEAM diharapkan peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran yang nantinya juga akan meningkatkan hasil belajar.



