

**KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM-LIFE SKILLS
UNTUK MENINGKATKAN LIFE SKILLS SISWA KELAS III
SDN REJOSARI 01 SEMARANG**

Marisa Salsabilla¹, Verylana Purnamasari², Arfilia Wijayanti³

^{1,2,3}PGSD Universitas PGRI Semarang

marisasalsabilla59@gmail.com

ABSTRACT

The background that prompted this research was that learning media based on STEAM life skills had never been applied. In addition, there is a lack of social skills in students, such as the ability to cooperate and participate, the ability to communicate orally. Students also do not fully have awareness of their own potential and encouragement to develop it during learning, and there is no awareness from students to be skilled in terms of skills in creating or making products. The goal to be achieved in this research is to determine the effectiveness of learning media based on STEAM life skills. This type of research is descriptive quantitative research. The results of the research on the effectiveness of learning media based on STEAM life skills to improve the life skills of SDN Rejosari 01 Semarang students in the experimental class after being treated with a total of 28 students got an average of 137.54 and in the control class with a total of 27 students got an average of 82.93. Meanwhile, based on the paired sample t test, it is known that sig. (2-tailed) before being given treatment and after being given treatment in the experimental class of $0.000 < 0.05$ so it can be concluded that there are differences before and after treatment of students' life skills. While the sig. (2-tailed) before being given treatment and after being given treatment in the control class of $0.314 > 0.05$ so it can be concluded that there is no difference before and after treatment of students' life skills. Meanwhile, student responses to learning media based on STEAM life skills obtained from the results of the questionnaire obtained an average percentage of 81.36%, this result was included in the very easy category. So it can be concluded that learning media based on STEAM life skills is effective for improving the life skills of class III students at SDN Rejosari 01 Semarang.

Keywords: media based on STEAM, life skills

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong penelitian ini yaitu belum pernah di terapkannya media pembelajaran berbasis STEAM *life skills*. Selain itu kurangnya kecakapan sosial pada siswa, seperti kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi, kecakapan berkomunikasi secara lisan. Siswa juga belum sepenuhnya mempunyai kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya saat pembelajaran berlangsung, serta belum adanya kesadaran dari siswa untuk terampil dalam hal kecakapan menciptakan atau membuat produk. Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian dari keefektifan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* untuk meningkatkan *life skills* siswa SDN Rejosari 01 Semarang pada kelas eksperimen sesudah diberi perlakuan dengan jumlah 28 siswa mendapatkan rata-rata 137.54

dan pada kelas kontrol dengan jumlah 27 siswa mendapatkan rata-rata 82.93. Sedangkan berdasarkan uji *paired sample t test* diketahui sig. (2-tailed) sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan pada kelas eksperimen sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan terhadap *life skills* siswa. Sedangkan hasil sig. (2-tailed) sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan pada kelas kontrol sebesar $0.314 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan terhadap *life skills* siswa. Sedangkan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* yang diperoleh dari hasil angket memperoleh rata-rata persentase 81,36% hasil ini masuk dalam kategori sangat mudah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* efektif untuk meningkatkan *life skills* siswa kelas III SDN Rejosari 01 Semarang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbasis STEAM, *Life Skills*

A. Pendahuluan

Dunia saat ini telah memasuki revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan adanya perkembangan teknologi yang begitu cepat. Akibatnya berbagai perubahan telah dilakukan pada semua aspek kehidupan manusia, termasuk sistem pendidikan yang sekarang mengharuskan siswa untuk memiliki berbagai keterampilan abad ke-21 (Zubaidah siti, 2019). Keterampilan pada abad 21 secara khusus dikatakan sebagai keterampilan yang dibutuhkan untuk bertahan hidup dalam menghadapi era globalisasi. Keterampilan tersebut berimplikasi pada proses pendidikan yang tidak hanya berfokus pada pembelajaran kognitif, namun juga mencakup keterampilan lain seperti : membaca, berhitung, dan menulis yang difokuskan pada pembelajaran

berbasis masalah (Trilling dan Fadel, 2009: 8).

Menurut Habe (2017), Indonesia menerapkan sistem pendidikan nasional, dengan landasan UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1, yang menyatakan, 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.

Menurut Wijayanti (2022), STEAM adalah singkatan dari *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*. Pendekatan STEAM diharapkan mampu membawa energi

baru dalam proses pembelajaran di kelas modern. Sains, Teknologi, Teknik, Seni, dan Matematika (STEAM) dapat didefinisikan sebagai pendekatan pengajaran di mana siswa menunjukkan pemikiran kritis dan pemecahan masalah kreatif di bidang sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika. STEAM adalah sebuah pendekatan dalam pembelajaran. STEAM juga merupakan cara bagi siswa untuk terlibat topik disiplin ilmu serta untuk mengintegrasikan seni ke dalam kurikulum sekolah.

Pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) merupakan sebuah integrasi dari berbagai disiplin ilmu yaitu sains, teknologi, teknik, seni dan matematika yang berada dalam satu kesatuan pendekatan pembelajaran. STEAM merupakan integrasi disiplin ilmu seni ke dalam kurikulum dan pembelajaran pada wilayah sains, teknologi, teknik dan matematika yang telah dikenal sebelumnya sebagai (STEM).

Menurut Roshayanti (2022), Penerapan pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013 di sekolah dasar dapat diintegrasikan dengan pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts,*

Mathematics), karena kegiatan pembelajaran pada kurikulum 2013 sudah dikembangkan berdasarkan tema, subtema dan isi pelajaran yang disesuaikan dengan kehidupan dan lingkungan siswa. Guru dapat mengajak siswa untuk berhubungan materi yang dipelajari dengan pengalaman atau contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa. Dengan demikian, siswa akan mampu mengidentifikasi dan menganalisis pengetahuan yang diperoleh, mengungkapkan gagasan dan menentukan sikap untuk menciptakan karya sederhana sebagai wujud nyata pencapaian hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik secara berkesinambungan.

Dalam pembelajaran tematik menggunakan pendekatan STEAM selain mengembangkan *soft skills* peserta didik juga perlu dibekali *life skills*. *Life skills* (kecakapan hidup) merupakan kemampuan yang diperlukan untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan orang lain, dan masyarakat atau lingkungan dimana ia berada antara lain keterampilan mengambil keputusan, pemecahan masalah, berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi yang efektif, membina hubungan antar pribadi, kesadaran

diri, berempati, mengatasi emosi, dan mengatasi stress (Anwar, 2004:54).

Untuk dapat mengimplementasikan *life skills* digunakanlah media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* untuk siswa sekolah dasar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu pendidikan yang digunakan sebagai perantara penyampaian pesan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran (Sanaky, 2013: 4).

Kusuma dan Siadi (2010) mendefinisikan *life skills* merupakan salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan pada siswa. Aspek *life skills* meliputi *thinking skill, social skill, academic skill and vocational skill*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Kosasih, 2014) Life skill dijadikan sebagai bekal dalam menghadapi dan memecahkan problema hidup dan kehidupan, baik sebagai pribadi yang mandiri, warga masyarakat maupun sebagai warga negara.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Normawati (2016) dengan judul

Pengembangan Instrumen *Life Skills* Siswa, mengkategorikan bahwa *life skills* dikatakan tidak valid jika skor akhir diperoleh 0,00-0,29 dikatakan valid jika skor yang diperoleh 0,30-0,100. Selain itu menurut penelitian yang dilakukan oleh Roshayanti (2022), Rata-rata pembelajaran yang berpotensi STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) dalam tema 1 sampai dengan tema 9 sebanyak 68%. Hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpotensi STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) pada Buku Guru dan Buku Siswa Kurikulum 2013 tergolong masih sedikit.

Berdasarkan hasil observasi *life skills* siswa selama penelitian berlangsung dan wawancara dengan guru kelas 3 SDN Rejosari 01 Semarang, didapatkan hasil bahwa guru belum pernah menerapkan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills*, Selain itu masih kurangnya kecakapan sosial pada beberapa siswa, seperti kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi, kecakapan berkomunikasi secara lisan. Siswa juga belum sepenuhnya mempunyai kesadaran akan potensi diri dan dorongan untuk mengembangkannya saat

pembelajaran berlangsung, serta belum adanya kesadaran dari beberapa siswa untuk terampil dalam hal kecakapan menciptakan atau membuat produk. Hal tersebut dikarenakan kurangnya inovasi media pembelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga peneliti menawarkan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills*.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar dapat terjadi (Arief S. Sadiman, dkk, 2014: 7).

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran tematik berbasis STEAM *life skills*. Media pembelajaran tematik berbasis STEAM *life skills* merupakan salah satu media pembelajaran yang bersifat edukatif dan sangat menarik bagi siswa, karena media ini dapat menjadikan siswa aktif, beripikir kreatif, dan berpikir kritis dalam mengaplikasikan media pembelajaran ini serta melalui media ini diharapkan nantinya dapat meningkatkan *life skills* siswa.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka perlu dilakukan kajian mendalam tentang

keefektifan media pembelajaran tematik berbasis STEAM yang bertujuan untuk meningkatkan *life skills* siswa SD. Sehingga peneliti merumuskan penelitian yang berjudul “Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis STEAM *Life Skills* Untuk Meningkatkan *Life Skills* Siswa Kelas III SDN Rejosari 01 Semarang”.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuantitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2013) disebut sebagai metode kuantitatif karena pada data penelitian yang disajikan berupa angka dan analisis menggunakan statistik. Data yang diolah pada penelitian ini adalah angket *life skills* dan angket media. Pada prosesnya memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh suatu *treatment* (perlakuan) tertentu, serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan oleh peneliti. Populasi dan sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III C yang berjumlah 28 siswa dan kelas III D berjumlah 27 siswa di SD Negeri Rejosari 01 Semarang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan angket media, angket *life skills*, wawancara, observasi, serta dokumentasi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada awal penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan angket *life skills* yang bertujuan untuk melihat kemampuan peserta didik sebelum diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *STEAM-Life Skills*. Setelah peserta didik diberikan lembar *life skills* pada saat pembelajaran di kelas eksperimen dan diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *STEAM-Life Skills* yang bertujuan untuk meningkatkan *life skills* siswa, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *STEAM-Life Skills*.

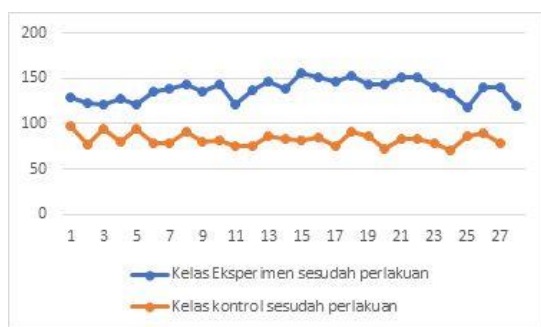
Pada akhir penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol kembali diberikan lembar kuesioner *life skills*, yang bertujuan untuk melihat perbedaan antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *STEAM-Life Skills*, dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *STEAM-Life Skills* untuk lebih memperjelas peneliti gambarkan sebagai berikut :

Tabel 1 Deskriptif Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Sebelum perlakuan	Sesudah Perlakuan	Sebelum perlakuan	Sesudah Perlakuan
Skor Maksimal	96	156	100	98
Skor Minimal	70	118	71	71
Mean	79.29	137.54	83.56	82.93
Std.Deviation	6.776	11.283	6.880	6.944
Jumlah hasil nilai <i>Life Skills</i>	2220	3851	2256	2239

Berdasarkan tabel 1 hasil angket *lifeskills* yang dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *STEAM life skills* pada kelas eksperimen diperoleh skor hasil rata-rata hitungnya sebesar 79.29, dengan standar deviasi 6.776, serta jumlah hasil nilai *life skills* sebesar 2220. Sedangkan hasil nilai *life skills* yang dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *STEAM life skills* pada kelas eksperimen diperoleh skor hasil nilai *life skills* rata-rata hitungnya sebesar 137.54, dengan standar deviasi 11.283 serta jumlah hasil nilai *life skills* 3851. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh hasil angket *lifeskills* yang

dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* diperoleh skor hasil rata-rata hitungnya sebesar 83.56, dengan standar deviasi 6.880, serta jumlah hasil nilai *life skills* sebesar 2256. Sedangkan hasil nilai *life skills* yang dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* pada kelas kontrol diperoleh skor hasil nilai *life skills* rata-rata hitungnya sebesar 82.93, dengan standar deviasi 6.944 serta jumlah hasil nilai *life skills* 2239.



Grafik 1 Perbandingan Hasil Angket *Life Skills* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Sesudah Diberi Perlakuan

Berdasarkan grafik 1 dapat dilihat pada hasil angket *life skills* siswa setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Analisis data selanjutnya yaitu diawali menggunakan uji normalitas, Uji normalitas merupakan uji untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data

normal merupakan syarat mutlak sebelum dilakukan analisis statistic parametrik (uji *paired sample t-test* dan uji *Independent simple t-test*).

Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen			
	Sebelum Perlakuan	Sesudah Perlakuan	
		n	
	Kolmogorov	Shapiro Wilk	Kolmogorov
			Shapiro Wilk
sig.	0,200	0,075	0,200
			0,127

Berdasarkan tabel 2 diketahui diketahui nilai signifikan (sig) untuk hasil kelas eksperimen sebelum perlakuan menggunakan media berbasis STEAM *life skills* dan hasil kelas eksperimen sesudah perlakuan menggunakan media berbasis STEAM *life skills* pada uji 49 Kolmogorov-smirnov dan Shapiro Wilk $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi NORMAL, karena data penelitian berdistribusi normal maka peneliti dapat menggunakan uji *paired sample t-test* untuk melakukan analisis data penelitian.

Uji *paired sample t-test* merupakan uji parametrik 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.

Tabel 3 Hasil *Paired Sample t test*

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<i>sig</i>	0,000	0,314

Berdasarkan tabel 3 diketahui *sig.* (2-tailed) sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* pada kelas eksperimen sebesar $0,000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan sebelum diberi perlakuan menggunakan media berbasis STEAM *life skills* dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media berbasis STEAM *life skills*. Sedangkan hasil *sig.* (2-tailed) sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* pada kelas kontrol didapatkan hasil $0,314 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan sebelum diberi perlakuan menggunakan media

berbasis STEAM *life skills* dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media berbasis STEAM *life skills*.

Analisis data selanjutnya yaitu menggunakan uji independen sampel *t test*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Pada tahap ini sampel yang digunakan adalah kelas eksperimen sesudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* dengan kelas kontrol sesudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills*. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan melalui tabel dibawah ini :

Tabel 4 Hasil *Independent Sample t test*

	Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol sesudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis STEAM <i>lifeskills</i>
Sig . (2- tailed)	0,000

Berdasarkan tabel 4 dapat disimpulkan bahwa *sig.* (2.tailed) $0.000 < 0.05$ artinya terdapat perbedaan rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol sesudah diberi perlakuan menggunakan media

pembelajaran berbasis STEAM *life skills*.

Analisis data selanjutnya yaitu berdasarkan angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis STEAM *life skills*. Angket respon siswa yang digunakan dalam penelitian ini memuat 10 pertanyaan, semua pertanyaan yang dinilai dalam media pembelajaran ini menunjukkan kriteria sangat baik dan baik dengan perolehan skor rata-rata sebesar 81,36%, skor tersebut menunjukkan pada kriteria sangat baik sehingga pada media pembelajaran ini dapat dikatakan baik untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik yang berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skills* siswa. Respon tertinggi terdapat pada pertanyaan “Apakah dengan penggunaan media pembelajaran tematik berbasis STEAM bermuatan *Life Skills* dapat memberi semangat dalam belajar?” yang memiliki skor rata-rata sebesar 88% menunjukkan kriteria sangat baik.

Media pembelajaran dalam penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan media pembelajaran yang lainnya, pada media pembelajaran ini menggunakan media pembelajaran tematik yang berbasis STEAM (*science, technology, engineering, art,*

mathematic) untuk meningkatkan *life skills* siswa SD. Media yang dapat mengajarkan siswa untuk dapat berpikir kritis, kreatif, inovatif, serta interaktif. Media ini juga membantu guru saat pembelajaran sedang berlangsung, agar siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi serta dalam memecahkan masalah. Media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* ini diterapkan di SDN Rejosari 01 Semarang pada kelas 3 tema 2 (menyayangi tumbuhan dan hewan) subtema 1 (manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia).

Adapun media pembelajaran berbasis STEAM yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya : media hidroponik, pohon pintar, papan madding, *pop up book*, serta *puzzle* garuda. Tentunya media pembelajaran tersebut memuat (*sains, teknologi, engineering, art, and mathematics*) dalam pembelajaran tematik.

Berdasarkan penelitian dan hasil data uji yang sudah diolah menggunakan SPSS 25 dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan *life skills* siswa saat pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* dan sesudah pembelajaran

menggunakan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills*. Hal tersebut dikatakan efektif karena memenuhi indikator penelitian yang relevan dengan penelitian menurut Harahap (2021) berdasarkan hasil uji-t (*paired sample test*) diperoleh signifikansi $0,000 < 0,05$ artinya hipotesis alternatif yang dirumuskan dalam penelitian ini diterima atau disetujui kebenarannya. Artinya terdapat perbedaan *life skills* siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran.

Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* berdasarkan angket media pembelajaran diperoleh hasil rata-rata sebesar 81,36% dari 10 pertanyaan. Angket media :

nomor 1 diperoleh rata-rata 85%,
nomor 2 diperoleh rata-rata 88%,
nomor 3 diperoleh rata-rata 80%,
nomor 4 diperoleh rata-rata 82%,
nomor 5 diperoleh rata-rata 79%,
nomor 6 diperoleh rata-rata 71%,
nomor 7 diperoleh rata-rata 80%,
nomor 8 diperoleh rata-rata 82%,
nomor 9 diperoleh rata-rata 85%, dan
nomor 10 diperoleh rata-rata 83%. Rata-rata tertinggi diperoleh pada pertanyaan nomor 2 terkait keefektifan

penggunaan media pembelajaran sehingga menimbulkan semangat belajar bagi siswa, diperoleh rata-rata tertinggi sebesar 88%, rata-rata terendah diperoleh pada pertanyaan nomor 6 terkait kesulitan penggunaan media pembelajaran berbasis STEAM dengan rata-rata nilai terendah sebesar 71%. Berdasarkan jumlah rata-rata respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* sebesar 81,36%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* efektif diterapkan pada siswa karena memenuhi kriteria tabulasi penilaian berdasarkan indikator keefektifan menurut Nasrah (2021) yang mengatakan bahwa, berdasarkan respon terhadap media pembelajaran , dapat dikatakan bahwa media tersebut efektif diterapkan pada siswa jika selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* jika rata-rata skor aktivitas siswa yang diperoleh minimal berada pada rentang angka dengan persentase 75% .

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh, Wijayanti (2020), Hasil peningkatan yang diperoleh pada kelas

eksperimen secara umum dapat dijelaskan bahwa penerapan pendekatan berbasis STEAM dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk merancang, mengembangkan dan memanfaatkan teknologi, mengasah kognitif, manipulatif dan afektif, serta menerapkan ilmu.

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada penelitian yang berjudul “Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis STEAM *Life Skills* Untuk Meningkatkan *Life Skills* Siswa Kelas III SDN Rejosari 01 Semarang” yaitu media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* efektif untuk meningkatkan *life skills* siswa kelas III SDN Rejosari 01 Semarang. Hasil olah data angket *lifeskills* sesudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* dan sebelum diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil olah data pada kelas kontrol.

Berdasarkan indikator keefektifan, hasil uji-t (*paired sample test*) diperoleh signifikasi $0,000 < 0,05$

artinya hipotesis alternatif yang dirumuskan dalam penelitian ini diterima atau disetujui kebenarannya. Artinya terdapat perbedaan *life skills* siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills*. Selain itu *life skills* siswa dikatakan meningkat jika skor awal sebelum diberi perlakuan yang diperoleh siswa pada rentang persentase angka 0% - 74%, dan setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* siswa memperoleh rata-rata skor minimal berada pada kategori baik ($\geq 75\%$). Selain itu perolehan hasil olah data kuesioner *life skills* pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* lebih tinggi dibandingkan perolehan hasil olah data kuesioner *life skills* kelas kontrol. Sedangkan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis STEAM *life skills* memperoleh rata-rata persentase 81,36%, persentase ini masuk kedalam kategori sangat mudah. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran berbasis STEAM *life skills* efektif untuk meningkatkan *life skills* siswa kelas III SDN Rejosari 01 Semarang.

life skill mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 4(1).

DAFTAR PUSTAKA

Anwar. (2004). Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill Education). Bandung: Alfabeta.

Arief S. Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Habe, H., & Ahiruddin, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39-45.

Harahap, M. S., Nasution, F. H., & Nasution, N. F. (2021). Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Science Technology Engineering Art Mathematic (Steam) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 1053-1062.

Kosasih, E., 2014, Strategi belajar dan Pembelajaran Impelementasi Kurikulum 2013, Bandung: Yrama Widya.

Kusuma, E., & Siadi, K. (2010). Pengembangan bahan ajar kimia berorientasi chemo-entrepreneurship untuk meningkatkan hasil belajar dan

Nasrah, N. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Pada Siswa Kelas IV SD. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 6(1), 1-13.

Normawati, N. (2016). Pengembangan instrumen *life skills* siswa. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 7(2), 130-143.

Roshayanti, F., Wijayanti, A., Purnamasari, V., & Setianingsih, E. S. (2022). Analysis of Understanding and Readiness of Elementary School Teachers on the Implementation of the STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) Approach. *KnE Social Sciences*, 125-135.

Roshayanti, F., Wijayanti, A., & Purnamasari, V. (2022). *Model Pembelajaran Berbasis STEAM Berorientasi Life Skills*.

Sanaky, H. A. (2013). Media pembelajaran interaktif-inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional. *Online*.

Tersedia

<http://pendis.kemeneg.go.id/file/dokumen.pdf> (diakses pada 14 April 2021)

Wijayanti, A., Wiyanto, W., Ridlo, S., & Parmin, P. (2022, October). Implementation of STEAM in Science Learning: A Systematic Literature Review. In *International Conference on Science, Education, and Technology* (Vol. 8, pp. 238-245).

Wijayanti, A., Fajriyah, K., & Priyanto, W. (2020). Implementation of Saintific Approach Based on STEM Education to Increase Scientific Literacy. *Unnes Science Education Journal*, 9(2), 84-90.

Zubaidah, S. (2019). STEAM (Science , Technolgy , Engineering , Arts , and Mathematics): Pembelajaran untuk Memberdayakan Keterampilan Abad ke-21. Seminar Nasional Matematika Dan Sains, September, 1–18.