

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi cara agar manusia dapat meningkatkan kualitas dirinya. Pendidikan dilakukan secara berkelanjutan yang meliputi pengembangan intelektual, emosional dan sosial setiap individu. Melalui pendidikan, seseorang akan mendapatkan pengetahuan dan mengembangkan potensinya sehingga dapat beradaptasi dan bertahan dengan perkembangan zaman. Indonesia telah mengatur mengenai pendidikan dalam Undang-Undang No.20 tahun 2003 yang memiliki tujuan pendidikan dilakukan secara sadar dan terencana yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri, kecerdasan, bertanggung jawab, berakhlak mulia, kekuatan spiritual dan menjadi warga negara yang baik. Selain kualitas karakter yang menjadi tujuan, pendidikan juga harus memberi bekal keterampilan abad 21 bagi peserta didik untuk menghadapi perkembangan zaman yang begitu cepat berubah. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk memiliki keterampilan 4C (*Collaboration, Critical Thinking, Communication, Creativity*). Dan setidaknya peserta didik dibekali kemampuan untuk menguasai pondasi literasi seperti literasi, numerasi, sains, literasi digital dan teknologi.

Pada nyatanya, pendidikan yang ada Indonesia cukup tertinggal jauh dari negara-negara lain. Telihat dari hasil *Programme for International Student Assessment* atau PISA yang merupakan studi internasional untuk menilai

kualitas sistem pendidikan dengan mengukur kemampuan literasi membaca, sains dan matematika pada peserta didik berusia 15 tahun. PISA ini diselenggarakan setiap 3 tahun *Organization for Economic Cooperation and Development* atau OECD dan Indonesia menjadi salah satu negara yang turut bergabung dalam penilaian PISA sejak tahun 2000. Menurut laporan dari Kemendikbudristek, (2023) yaitu Indonesia menempati peringkat ke 69 dari 80 negara yang mengikuti penilaian PISA atau berada di posisi 12 terendah dalam daftar, dengan skor total yaitu 1108 pada penilaian PISA tahun 2022. Hal ini memperlihatkan bahwa pendidikan di Indonesia saat ini perlu diperbaiki dan membutuhkan kerja sama guna mengembangkan keterampilan ketiga aspek tersebut pada peserta didik demi mencapai tujuan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan abad 21. Untuk memenuhi tujuan pendidikan tersebut maka sebuah pembelajaran menjadi hal yang penting. Pembelajaran yaitu suatu proses yang melibatkan lingkungan sekitar peserta didik untuk mendorong peserta didik dalam proses belajar.

Pembelajaran dapat memberikan pengaruh bagi peserta didik seperti mengembangkan keterampilan, memperoleh pengetahuan, mengubah cara seseorang untuk berpikir dan mendapatkan pemahaman mengenai suatu hal. Di sisi lain, pembelajaran juga bisa mengasah dan mengembangkan keterampilan peserta didik seperti kreativitas, berpikir kritis, pemecahan masalah, maupun perilaku dan tindakan. Pembelajaran juga dapat mempengaruhi kehidupan seseorang seperti memperluas wawasan, meningkatkan kualitas hidup, mengembangkan potensi, mendapatkan peluang karir yang lebih baik sehingga

dapat dikatakan pembelajaran sangat penting bagi pengembangan diri. Maka dari itu, upaya pembelajaran diharuskan mengarahkan peserta didik untuk dapat bekerja sama, membangun keharmonisan, menghargai pendapat, menemukan solusi atas suatu masalah, tanggung jawab, dan berjiwa besar.

Pembelajaran erat kaitannya dengan kurikulum. Sebab kurikulum menjadi acuan dalam proses pembelajaran. Dengan begitu, kurikulum ini sifatnya dinamis, sering berubah-ubah sesuai dengan perkembangan zaman dan menyempurnakan dari kurikulum sebelumnya. Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan keleluasaan kepada sekolah untuk menyusun kurikulum yang disesuaikan dengan potensi peserta didik, kebutuhan lokal dan tentunya kemajuan zaman. Pada Kurikulum Merdeka juga memungkinkan guru dalam mendesain dan menggunakan perangkat ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka menggunakan konsep pembelajaran abad 21, yaitu pembelajaran di kelas menjadi bervariasi untuk menumbuhkan dan mengasah keterampilan peserta didik yang disesuaikan dengan tuntutan dan tantangan di kehidupan nyata agar peserta didik memiliki kemampuan yang dibutuhkan saat ini yaitu kemampuan berpikir kritis dan kreatif, komunikasi, kolaborasi dan pemecahan masalah. Isi pada Kurikulum Merdeka disusun untuk memberikan waktu yang cukup kepada peserta didik agar bisa mengembangkan keterampilan dan kemampuan dalam dirinya serta memahami konsep secara mendalam (Elifianita Susanti *et al.*, 2024).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang terintegrasi dengan ilmu-ilmu sosial lainnya yang mempelajari kehidupan manusia dan lingkungannya agar kehidupan manusia menjadi lebih baik (Amaruddin, 2023). Pembelajaran IPS menekankan peserta didik agar dapat memahami keterkaitan antara sains, teknologi dan masyarakat yang diharapkan peserta didik dapat mengimplementasikan pengetahuannya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan bermasyarakat. IPS juga bertujuan agar peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan dan nilai yang dapat digunakan sebagai bekal menjadi warga negara yang berkontribusi dalam masyarakat yang demokratis (Sapriya, 2009). Maka dari itu, diharapkan peserta didik mampu memahami mata pelajaran IPS guna mencapai tujuan pembelajaran IPS. Namun pada realitanya peserta didik masih belum paham dengan konsep materi IPS yang diajarkan karena masih menggunakan model pembelajaran yang monoton.

Pada pra penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 167, pembelajaran IPS di kelas hanya terfokus pada buku teks dan pemberian tugas oleh guru (Sofianto & Zuhri, 2021). Pembelajaran cenderung pasif dan kurang menarik karena guru hanya sekedar ceramah memaparkan teori dan penjelasan tanpa adanya model pembelajaran yang menarik. Guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu guru berceramah dan peserta didik hanya mendengarkan atau mencatat. Memang pembelajaran dengan berceramah yang paling mudah dilakukan dan paling disenangi oleh guru, akan tetapi peserta didik tidak merasakan pengalaman belajar yang berkesan (Yulinda, 2022).

Selain itu, proses belajar hanya berfokus pada buku cetak dengan materi terbatas padahal sarana dan prasarana sekolah cukup lengkap seperti tersedianya LCD proyektor dan beberapa alat peraga akan tetapi masih belum digunakan secara optimal untuk guru memaparkan materi. Dari hasil wawancara sementara pada beberapa peserta didik ditemukan bahwa peserta didik menganggap pembelajaran IPS membosankan dan berakhir pada hasil belajar IPS yang kurang memuaskan. Terlihat dari nilai rata-rata Asesment Sumatif Akhir Semester Ganjil 2024/2025 dari delapan kelas pada kelas VII yang tidak mencapai batas KKTP yaitu 47,17.

Wawancara yang dilakukan dengan Bu Titin selaku guru IPS pada 28 November 2024, rendahnya hasil belajar pada peserta didik karena peserta didik tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Peserta didik hanya diam memperhatikan saat proses pembelajaran atau sekedar mengerjakan tugas yang diberikan oleh Bu Titin sehingga pengalaman belajar tidak terjadi secara nyata dan menjadi mudah dilupakan. Bu Titin juga menyatakan masih terbatas dalam penggunaan metode maupun model pembelajaran di kelas, sehingga model pembelajaran konvensional seperti berceramah, diskusi dan tanya jawab menjadi pilihan yang digunakan. Disisi lain, berimbas pada hasil belajar IPS peserta didik yang kurang karena peserta didik menjadi bosan.

Sebagai fasilitator, guru juga perlu memikirkan model pembelajaran yang akan digunakan untuk memfasilitasi peserta didik agar tidak pasif pada pembelajaran sehingga mendapatkan pengalaman belajar dan keterampilan bermakna. Maka tidak heran jika peserta didik menganggap pembelajaran IPS

hanya formalitas tanpa tahu kegunaan dan manfaat ilmu nya di dunia nyata. Padahal pembelajaran IPS yang sudah terpadu menghasilkan banyak sekali inovasi-inovasi yang hadir untuk pembelajaran IPS agar lebih menyenangkan dan mencapai tujuan pembelajaran. Pun sudah banyak guru-guru IPS yang berinovasi dalam pembelajaran IPS, akan tetapi pada realitanya inovasi tersebut masih belum diaplikasikan secara optimal oleh guru-guru lain termasuk guru IPS di 167 Jakarta sehingga hasil belajar peserta didik belum mencapai batas minimal KKTP. Wawancara yang dilakukan dengan peserta didik di kelas VII SMP Negeri 167 Jakarta menyatakan bahwa peserta didik cenderung tidak mengingat dengan materi sebelumnya sehingga untuk mengaitkan dengan materi selanjutnya peserta didik mengalami kesulitan, karena proses pembelajaran kurang bermakna dan tidak dihubungkan dengan permasalahan yang ada. Selain itu, ditemukan masih kurang maksimal penggunaan teknologi untuk pembelajaran dan masih kurangnya literasi pondasi peserta didik.

Disinilah perlunya sebuah pembelajaran secara nyata bagi peserta didik untuk merasakan manfaat keterkaitan antar disiplin ilmu dalam sebuah model pembelajaran kontekstual. Diperlukan usaha untuk memilih model pembelajaran yang tepat, yang dapat menghubungkan keterkaitan antar ilmu pengetahuan, literasi, teknologi dan mengasah keterampilan maupun kreativitas peserta didik yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Salah satu implemementasi dari kurikulum merdeka untuk menjawab tantangan tersebut yaitu pembelajaran STEAM (*Science, technology, Engineering, Art and Mathematic*), yaitu model pembelajaran yang diharapkan

peserta didik memperoleh pengetahuan sains dan humaniora disaat yang bersamaan (Dewi et al., 2021). STEAM memberikan stimulus bagi motivasi dan keingintahuan peserta didik mengenai kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, pembelajaran mandiri, kreativitas, kerja sama, tanggung jawab dan komunikasi. (Mu'minah & Suryaningsih, 2020).

STEAM (*Science, technology, Engineering, Art and Mathematic*) dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran antara aspek STEAM dengan disiplin ilmu lain. Pengintegrasian *art* atau seni dilakukan agar pembelajaran lebih berarti, karna peserta didik diharuskan menggunakan kreativitasnya dalam pembelajaran yang dilakukan secara nyata dalam bentuk karya. Pembelajaran STEAM ini mengajak peserta didik untuk memahami fenomena yang ada di sekitar dirinya yang dikaitkan dengan proses belajar agar peserta didik bisa bereksplorasi sesuai dengan kemampuan yang ada pada dirinya. Dengan pembelajaran STEAM ini, peserta didik ingin mengetahui, mempelajari sebab akibat, dan menemukan solusi atas suatu hal yang terjadi. Pada proses ini membantu peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari. Hal ini memungkinkan peserta didik menciptakan karya luar biasa yang berbeda dari setiap individu atau kelompok (Zubaidah, 2019). Pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat. Pembelajaran STEAM ini dapat mengarahkan peserta didik pada keterampilan abad 21 4C, yaitu *Critical Thinking, Creativity, Collaboration and Communication* (Wandrani et al., 2022)

Terdapat beberapa penelitian yang menunjang penelitian ini seperti penelitian yang dilakukan oleh (Permana *et al.*, 2024) menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM berpengaruh pada hasil belajar peserta didik dibanding kelas yang menggunakan metode ceramah pada pembelajaran ekonomi. Selain hasil belajar, penelitian ini juga membuktikan pengaruh pembelajaran STEAM terhadap aktivitas belajar. Penelitian lainnya mengenai pembelajaran STEAM berbasis PjBL juga turut berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA (Israwaty & Syam, 2021). Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rosidiana *et al.*, 2020) juga menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran STEAM. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Suriyana & Novianti, 2021) menunjukkan peserta didik memberikan respon positif dari mengikuti pembelajaran STEAM yang ditinjau melalui aktifitas belajar peserta didik, respon positif peserta didik dan ketercapaian hasil belajar. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Khoirunnisa & Isdaryanti, 2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM efektif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik untuk mata pelajaran IPAS yang ditinjau dari rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan.

Pembelajaran STEAM erat kaitannya dengan rumpun saintek karna sudah cukup banyak penelitian yang dilakukan dan substansinya yang berdekatan, sementara pembelajaran STEAM untuk rumpun sosial seperti IPS masih sangat jarang dilakukan. Hal ini karena pada IPS identik mempelajari, menganalisis, dan menelaah masalah atau gejala sosial di masyarakat yang

dilihat dari macam-macam aspek kehidupan secara terpadu untuk memenuhi kebutuhan individu sesuai kehidupan nyata di masyarakat. Sehingga pembelajaran IPS mestinya berpijak pada realita yang ada di masyarakat untuk mencapai tujuannya. Pembelajaran STEAM tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis tapi mampu mengembangkan keterampilan sosial yang baik melalui komunikasi dan kerja sama antar peserta didik (Permana *et al.*, 2024). Melalui model pembelajaran STEAM yang terintegrasi diharapkan peserta didik dapat mempersiapkan diri mereka untuk menghadapi perkembangan zaman serta peserta didik dapat mengintegrasikan berbagai ilmu yang dapat membantu melihat masalah dari berbagai sudut pandang juga memperoleh pengalaman belajar secara nyata sehingga materi yang dipelajari dapat berkesan dan bermakna serta memudahkan mereka dalam mengingat materi yang dipelajari.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic*) Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 167 Jakarta). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam penggunaan model pembelajaran STEAM untuk pelajaran IPS.

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari latar belakang di atas, yaitu:

1. Apakah model pembelajaran STEAM berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari?
2. Apakah model pembelajaran STEAM berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 167 Jakarta?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran STEAM terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS pada peserta didik SMP Negeri 167 Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Agar terfokus pada ruang lingkup penelitian dan tidak menyimpang ke hal-hal lain di luar konteks masalah penelitian maka diperlukan batasan masalah penelitian sehingga permasalahan pada penelitian ini terarah sesuai dengan apa yang direncanakan. Adapun fokus penelitian ini adalah “Pengaruh model pembelajaran STEAM terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik di SMP Negeri 167 Jakarta”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batas masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran STEAM terhadap hasil belajar IPS peserta didik di SMPN 167 Jakarta?”

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat secara teoretis dan praktis. Manfaat teoritis yaitu manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pengetahuan, sementara manfaat praktis yaitu untuk memberikan dampak secara langsung

bagi aspek-aspek yang berkaitan dengan pengetahuan. Berikut manfaat teoritis dan manfaat praktis dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran mengenai pengaruh model pembelajaran STEAM untuk mata pelajaran IPS. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan serta inspirasi dan referensi penelitian selanjutnya di masa depan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Dinas Pendidikan

Penelitian dapat memberikan informasi mengenai pengaruh model pembelajaran STEAM yang merupakan bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah agar dapat dijadikan bahan evaluasi maupun masukan dalam penggunaan model pembelajaran STEAM untuk mata pelajaran IPS

b. Manfaat bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi kepada sekolah dalam pelaksanaan model pembelajaran STEAM pada IPS

c. Manfaat bagi Mahasiswa

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan inspirasi maupun referensi bacaan bagi mahasiswa lain yang ingin mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran STEAM pada IPS