

**KEEFEKTIFAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS STEAM
UNTUK MENINGKATKAN LIFE SKILL SISWA DI KELAS IV SD NEGERI
REJOSARI 03 SEMARANG**

Anggun Setiawan¹, Fenny Roshayanti², Arfilia Wjayanti³

¹²³Universitas PGRI Semarang

Alamat e-mail : ¹anggunsetyawan30@gmail.com

ABSTRACT

The background that prompted this research was the effectiveness of STEAM-based student worksheets (LKPD) to improve the life skills of students in class IV SD Negeri Rejosari 03 Semarang who had not yet implemented learning using STEAM-based LKPD to support the potential life skills possessed by elementary students. Negeri Rejosari 03 both generic life skills and specific life skills so that learning does not support student activities during class learning activities. This study aims to describe the effectiveness of STEAM-based Student Worksheets (LKPD) to improve the life skills of students in class IV SD Negeri Rejosari 03 Semarang. In the process, the aim is to find out the effectiveness of using STEAM-based worksheets, as well as to test the hypotheses that have been set by the researcher. The samples taken were 45 students, namely the experimental class 22 students and the control class 23 students. Based on the results of the paired sample t-test on the results of the life skills of the students in the experimental class and the control class, a sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$ means that there is a difference between the experimental and control classes in using STEAM-based worksheets on life. student skills. From these results the experimental class in the learning process was given treatment using STEAM-based LKPD containing life skills. Based on the results of the experimental and control homogeneous life skill test of $0.653 > 0.05$, it can be concluded that the variance of the experimental and control life skill data is the same or homogeneous. The results of the life skills questionnaire for the experimental class showed an average of 67.45967742. This life skill questionnaire showed good criteria. In the control class, the life skills questionnaire showed good enough criteria with an average score of 53.00403226. The results of the LKPD data after being treated obtained an average of 52.2962963, the STEAM-based LKPD questionnaire is included in the fairly easy category using STEAM-based LKPD. The results of this study indicate that the effectiveness of STEAM-based Student Worksheets (LKPD) to improve the life skills of students in class IV SD Negeri Rejosari 03 Semarang is able to have a good impact and effectiveness on the life skills of class IV students, namely those consisting of personal skills, skills social academic skills and vocational skills.

Keywords: LKPD, STEAM, Life Skills.

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah Keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis STEAM untuk meningkatkan life skill siswa di kelas IV SD Negeri Rejosari 03 Semarang yang belum menerapkan pembelajaran

dengan menggunakan LKPD yang berbasis STEAM untuk mendukung potensi life skill yang dimiliki oleh siswa SD Negeri Rejosari 03 baik generic life skill maupun spesifik life skill sehingga pembelajaran kurang mendukung aktivitas siswa pada saat kegiatan pembelajaran dikelas berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sejauh mana keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis STEAM untuk meningkatkan life skill siswa di kelas IV SD Negeri Rejosari 03 Semarang. Pada prosesnya memiliki tujuan untuk mengetahui keefektifan dalam penggunaan LKPD berbasis STEAM, serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan oleh peneliti. Sampel yang diambil adalah 45 siswa yaitu kelas eksperimen 22 siswa dan kelas kontrol 23 siswa. Berdasarkan hasil uji paired sample t-test pada hasil life skill siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol di dapatkan nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol dalam menggunakan LKPD berbasis STEAM terhadap life skill siswa. Dari hasil tersebut kelas eksperimen dalam proses pembelajaran diberikan perlakuan menggunakan LKPD berbasis STEAM bermuatan life skill. Berdasarkan hasil uji homogen life skill eksperimen dan kontrol sebesar $0,653 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data life skill eksperimen dan kontrol adalah sama atau homogen. Hasil angket life skill kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 67.45967742 angket life skill ini menunjukkan kriteria baik dan Pada kelas kontrol dalam angket life skill ini menunjukkan kriteria cukup baik dengan perolehan skor rata-rata sebesar 53.00403226. Hasil data LKPD setelah diberi perlakuan diperoleh rata-rata 52.2962963, angket LKPD berbasis STEAM termasuk kedalam kategori cukup mudah menggunakan LKPD berbasis STEAM. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis STEAM untuk meningkatkan life skill siswa di kelas IV SD Negeri Rejosari 03 Semarang mampu membawa dampak baik dan keefektifan terhadap life skill yang dimiliki siswa kelas IV yaitu yang terdiri dari kecakapan personal, kecakapan sosial kecakapan akademik dan kecakapan vokasi.

Kata Kunci: *LKPD, STEAM, Life Skills*.

A. Pendahuluan

Pendidikan sebagai wahana pembentuk karakter bangsa memiliki peran penting dalam upaya mengajak siswa dan membentuk sikap siswa untuk peka terhadap permasalahan yang ada. Permasalahan yang paling dekat disekitar kita misalnya masalah lingkungan. Siswa seharusnya dibekali keterampilan untuk mampu memecahkan permasalahan yang

ada. Keterampilan ini mencakup keterampilan identifikasi, mencari, memilih, mengevaluasi, mengorganisir, dan mempertimbangkan berbagai alternatif dan menafsirkan dari berbagai masalah di sekitarnya. Siswa harus mampu mencari berbagai solusi dari sudut pandang yang berbeda-beda atas beberapa masalah yang kompleks. Pemecahan masalah memerlukan kerjasama tim,

kolaborasi efektif dan kreatif dari guru dan siswa, serta dapat melibatkan teknologi sederhana dalam penanganan masalah tersebut (Siti Zubaidah, 2017).

Menurut Naili, S. (2021) mengatakan abad 21 memiliki tantangan yang cukup besar pada berbagai bidang dunia, salah satunya pada bidang pendidikan. Pada dunia pendidikan dituntut untuk bisa mencetak generasi yang tangguh, tanggap teknologi dan memiliki berbagai keterampilan. Perkembangan dunia pendidikan dari tahun ke tahun terus mengalami perubahan seiring dengan tantangan dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing di era global. Salah satu permasalahan di bidang pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia, yaitu masih rendahnya kualitas pendidikan pada setiap jenjang. Pemerintah terus berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, salah satunya dengan melakukan penyempurnaan kurikulum. Saat ini, dunia pendidikan Indonesia ramai diperbincangkan mengenai penerapan kurikulum 2013. Banyak tanggapan positif dan negatif (pro-kontra) mengenai perubahan kurikulum dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 (Ningrum *et al.*, 2013).

Menurut Edi Istiyono, *et al* (2014) sumber daya manusia yang berkualitas dan bermutualah yang sedang diusahakan melalui pendidikan oleh pemerintah sebagai pasak kuat pembangunan Indonesi.

Hal ini dikerjakan secara bertahap dan terus menerus dengan penelitian dan pengamatan para peneliti dan pengamat pendidikan untuk menghadapi era globalisasi. Era globalisasi yang sudah maju dan modern menuntut tingginya kualitas dan relevansi pendidikan sebab kemajuan suatu bangsa menuntut adanya sumber daya manusia yang memiliki kualitas tinggi. Pendidikan sebagai salah satu parameter kemajuan suatu bangsa menjadi sangat penting. Pendidikan merupakan tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Pendidikan di Indonesia masih belum berhasil menciptakan sumber daya manusia yang handal apalagi sampai taraf meningkatkan kualitas bangsa (Umi Pratiwi *and* Eka Farida Fasha, 2015).

Dalam pembelajaran tematik menggunakan pendekatan STEAM selain mengembangkan *soft skills* peserta didik juga perlu dibekali *life skills*. *Life skills* (kecakapan hidup) merupakan ketrampilan yang berhasil dilakukan oleh individu yang berada dilingkungan berbeda seperti sekolah, tempat tinggal (Rohmanasari *et al.*, 2019). Tujuannya adalah agar dapat lebih memberikan kesan atau pengalaman yang bermakna bagi siswa. Sedangkan pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan STEAM yang didalam pembelajaran harus tertera sikap *life skill* itu sendiri tidak akan terbentuk oleh siswa jika tanpa pemahaman dan perbendaharaan keterampilan yang cukup, sehingga siswa akan kesulitan dalam mempelajari pembelajaran tematik berbasis STEAM, sedangkan pada

saat observasi lingkungan di SD Negeri Rejosari 03 Semarang juga mengalami keterbatasan alat dan tempat untuk membentuk *life skill* dari siswa tersebut.

Menurut Julrissani, et al (2021) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan atau menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam bentuk tema agar menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran tematik mengaitkan kehidupan sehari-hari dan perkembangan siswa. Pembelajaran tematik juga dikatakan sebagai suatu sistem pembelajaran yang melibatkan dua atau lebih bidang studi dalam satu topik pembicaraan yang sama. Salah satu terobosan pendidikan Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan dan mampu menciptakan ekonomi berbasis teknologi adalah pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*). Pembelajaran STEAM akan membentuk dan melatih siswa agar siap dalam menghadapi perkembangan globalisasi yang tumbuh secara pesat (Saihu, 2022). STEAM mewujudkan meta disiplin ilmu yang mengintegrasikan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika menjadi sebuah pendekatan terpadu yang bisa diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah. Pandangan lain terkait pendekatan STEAM dapat mengembangkan *soft skills* peserta didik, yaitu bekerja sama, peduli lingkungan, tanggung jawab,

keterampilan beradaptasi dan berpikir kreatif (Amir, 2021)

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas yang bernama bu ita menunjukkan bahwa LKPD yang digunakan di kelas 4 B SD Negeri Rejosari 03 Semarang masih menggunakan LKPD seperti biasa, belum menggunakan LKPD berbasis STEAM, sebelumnya sudah ada LKPD tetapi belum maksimal dan siswa enggan mengajukan pertanyaan, memberikan contoh dan memberikan pernyataan tentang materi yang diajarkan. Siswa tidak dapat memberikan banyak ide dan jawaban atas masalah yang muncul dalam pembelajaran dan belum terlihat atau tidak muncul *life skill* siswa dapat dilihat dari indikator *life skill*, serta keterbatasan teknologi desain yang digunakan untuk pembuatan LKPD, perubahan warna, gambar pun berkurang dan belum mengimplementasikan dengan pendekatan STEAM. Evaluasi yang dilakukan bu ita yaitu akan membuat pembelajaran lebih efektif dengan menggunakan LKPD berbasis STEAM yang ber desain menarik dengan mempelajari bagaimana menyusun LKPD agar lebih menarik.

Kategori Kelas IV tema 3 sub tema 3 salah satunya adalah Peduli Terhadap Makhluk Hidup. Materi tersebut dipilih karena sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan sesuai dengan penelitian ini yaitu keefektifan LKPD berbasis STEAM yang berisi kegiatan siswa untuk mengoptimalkan kemampuan *life skill* dan menemukan konsep yang tepat bagi dirinya. Dengan

bantuan LKPD yang berisi kegiatan proyek (percobaan), kegiatan percobaan bertujuan agar siswa dapat belajar lebih aktif, sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan life skill.

Menurut Rosidah, *et al* (2021) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu sarana yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar untuk membantu dan mempermudah terjadinya interaksi yang aktif dan efektif antara peserta dengan sumber belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Melalui LKPD, setiap pengalaman atau tugas belajar peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan secara mandiri maupun kelompok dapat dilakukan secara terstruktur dan sistematis. Selain itu, setiap peserta didik dapat menuliskan hasil kerja pada setiap pengalaman atau tugas belajarnya sesuai dengan lintasan belajarnya masing-masing. Lintasan belajar (*learning trajectory*) setiap peserta didik tergambar pada jejak kerja atau evidensi yang terekam pada setiap langkah kerja dalam LKPD.

Hal ini diperkuat dengan wawancara terhadap kepala sekolah SD Negeri Rejosari 03 Semarang bernama bu Seger yang menyatakan bahwa belum pernah menerapkan mengenai pembelajaran life skill dalam proses pembelajaran. Peserta didik hanya fokus terhadap pemahaman konsep saja, peserta didik hanya belajar dengan mendapat pengetahuan dari guru dan menghafal pengetahuan tersebut, dan pada SD Negeri Rejosari 03

terkendala dalam fasilitas tempat pembelajaran STEAM dan media pembelajaran yang bisa memudahkan siswa dalam proses pembelajaran STEAM. Sehingga perlu diadakannya praktikum berbasis STEAM untuk meningkatkan life skill terhadap keterampilan peserta didik SD Negeri Rejosari 03 Semarang membangun ruangan kelas khusus untuk pembelajaran STEAM.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Widyawati, Crysdianna (2021) penelitian yang berjudul "Pengembangan lkpdp berbasis steam pada materi volume bangun ruang kelas v di upt satuan pendidikan SDN Pakunden 2 Kota Blitar" hasil penelitian menyatakan bahwa LKPD berbasis STEAM pada materi volume bangun ruang sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Sebaiknya pengembangan LKPD berbasis STEAM pada materi volume bangun ruang juga dapat dikembangkan pada materi yang lain.

Dari permasalahan yang terdapat pada sekolah SD Negeri Rejosari 03 Semarang, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan cara observasi permasalahan-permasalahan dalam keefektifan LKPD berbasis STEAM pada pembelajaran tematik di SD Negeri Rejosari 03 Semarang, sehingga dengan adanya penelitian tersebut dapat diketahui letak kekurangan, kesulitan dan hal-hal apa saja yang perlu disiapkan bagi siswa dan guru dalam menerapkan

pendekatan STEAM di SD Negeri Rejosari 03 Semarang. Berdasarkan kenyataan di atas, penulis akan mengangkat tema untuk menulis skripsi ini tentang “Keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skill* siswa di kelas IV SD Negeri Rejosari 03 Semarang”

B. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:59) metode penelitian yaitu metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada massa lampau atau saat ini, tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku, hubungan variabel dan untuk menguji beberapa hipotesis tentang hubungan antar variabel sosiologis dan psikologis dari sampel yang diambil dari populasi tertentu.

Penelitian dengan judul “Keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skill* siswa di kelas IV SD Negeri Rejosari 03 Semarang” ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Karena data penelitian ini berupa angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket *life skill*. Pada prosesnya memiliki tujuan untuk mengetahui keefektifan dalam penggunaan LKPD berbasis STEAM, serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Menurut Sugiyono (2019:145) mengatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai

kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Rejosari 03 Semarang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Rejosari 03 Semarang. Dengan mempertimbangkan kebutuhan penelitian dan keterbatasan waktu, maka sampel yang digunakan yaitu kelas IV B dan IV A SD Negeri Rejosari 03 Semarang yang berjumlah 45 siswa.

Menurut Sugiyono (2019:228) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam melakukan penelitian, karena tujuan utama dari penelitian yaitu memperoleh data. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik non tes melalui wawancara dilakukan bersama guru kelas IVB dan Kepala Sekolah digunakan untuk mengetahui LKPD tematik yang diterapkan terhadap kemampuan *life skill* siswa, observasi dilakukan dengan cara mengamati keaktifan *life skill* siswa selama pembelajaran yang diambil setiap 10 menit sekali, angket diberikan dengan cara memberikan pertanyaan untuk mengetahui adanya kecakapan *life skill* yang dimiliki siswa, dan dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil dokumen berupa foto, video, RPP, LKPD pelaksanaan penelitian di kelas dari awal sampai akhir pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Teknik sampling yang digunakan

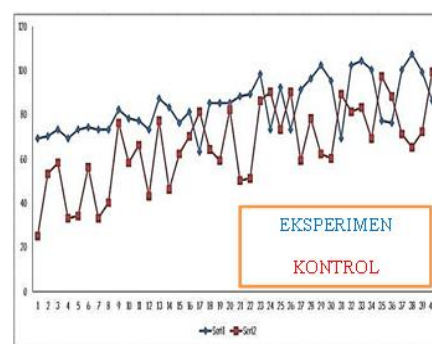
adalah *probability sampling*. Teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Analisis instrumen tes meliputi validitas dan reliabilitas. Analisis data meliputi analisis data awal (uji normalitas dan uji paired sample t-test) dan analisis data akhir (uji homogenitas).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan peneliti di SD Negeri Rejosari 3 sesuai dengan teknik analisis data bahwa deskripsi data yakni gambaran data yang terkumpul bersifat umum tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan (Sugiyono, 2019:74). Proses pembelajaran ini peneliti menggunakan LKPD tematik berorientasi *life skill* berbasis STEAM untuk siswa kelas IV SD Negeri Rejosari 3 melalui proyek-proyek diantaranya membuat video wawancara dengan tema pelestarian lingkungan, montase tentang lingkungan hidup, menghias taman menggunakan 3 jenis tanaman yakni: tanaman hias, tanaman obat, tanaman sayur. LKPD berbasis STEAM pada tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup” Subtema 3 “Ayo Cinta Lingkungan”. Dari pengamatan peneliti model pembelajaran yang didukung menggunakan LKPD tematik berorientasi *life skills* berbasis STEAM siswa terlihat senang dan antusias dalam belajar. Kecakapan akademik, kecakapan personal,

kecakapan sosial, dan kecakapan vokasi sangat terlihat melalui pembelajaran tersebut.

Berdasarkan temuan hasil analisis yang telah dilakukan berupa angket *life skill*. Diperoleh hasil dari pengisian angket yang diberikan kepada siswa kelas IV B dan IV A sebanyak 45 siswa SD Negeri Rejosari 03 Semarang sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik angket perbandingan *life skill* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Dari data angket yang telah saya berikan kepada siswa diperoleh hasil perbandingan *life skill* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan keefektifan LKPD terhadap *life skill* dimana kedua kelas mempunyai perbedaan, Hasil ini menunjukkan keefektifan LKPD terhadap *life skill* dimana kedua kelas mempunyai perbedaan, terlihat bahwa kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan pembelajaran STEAM siswa cenderung lebih tinggi dalam grafik dalam proses pembelajaran, daripada kelas kontrol hanya diberikan kuesioner tanpa diperlakukan pembelajaran berbasis STEAM. Sehingga menunjukkan

keefektifan kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

. Dapat disimpulkan bahwa hasil angket *life skill* dari 4B setelah menggunakan LKPD berbasis STEAM saat pembelajaran memperoleh rata-rata 67.45967742 dan hasil angket *life skill* kelas kontrol 4A hanya diberikan angket/kuesioner saja tanpa ada pembelajaran berbasis STEAM memperoleh rata-rata 53.00403226. Berdasarkan analisis data terdapat uji normalitas dan uji *paired sample t test*, pada uji normalitas diketahui nilai signifikan (sig) hasil angket *life skill* kelas eksperimen dan kelas kontrol 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 sample t test* diketahui sig. (2-tailed) angket *life skill* kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai sig-(2-tailed) sebesar 0,000 $<0,05$ yang artinya terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol terhadap *life skill* siswa dengan menggunakan LKPD berbasis STEAM maupun tanpa diberikan pembelajaran berbasis STEAM. Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri Rejosari 03 Semarang dan Guru Kelas 4B dapat disimpulkan Bu Ita

selaku guru kelas 4b mengatakan bahwa guru akan membuat pembelajaran lebih efektif dengan menggunakan LKPD berbasis STEAM yang dengan desain menarik dan mempelajari bagaimana menyusun LKPD agar lebih menarik. dan Ibu Seger selaku Kepala Sekolah mengatakan perlu diadakannya praktikum berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skill* terhadap keterampilan peserta didik SD Negeri Rejosari 03 Semarang dan membangun ruangan kelas khusus untuk pembelajaran STEAM.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM ini dapat meningkatkan *life skill* siswa. Pembelajaran ini membawa dampak positif dan berinteraksi secara aktif terhadap individu. Hal ini sesuai dengan pendapat Hal ini sejalan dengan pendapat Shaumi, Ayu nur (2015) pendidikan kecakapan hidup merupakan salah satu alternatif sebagai upaya mempersiapkan peserta didik agar memiliki sikap dan kecakapan hidup sebagai bekal bagi kehidupannya kelak melalui sebuah kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

Berdasarkan pernyataan di atas sejalan dengan pendapat dari Ragilena, et al (2022) LKPD dapat digabungkan dengan metode pembelajaran yang inovatif seperti metode STEAM. LKPD berbasis STEAM dapat digunakan pada sekolah dasar dan jenjang sekolah lainnya. Menunjukkan bahwa di kelas eksperimen yang menggunakan LKPD berbasis STEAM bermuatan *life skill* dapat memberikan

keefektifan terhadap aktivitas belajar siswa membuat siswa menjadi lebih aktif, semangat, dan tertarik dalam menyelesaikan setiap proyek yang diberikan. LKPD ini sangat efektif terhadap *life skill* siswa, karena melalui *STEAM corner* (proyek) yang terdapat pada LKPD tersebut memberikan pengalaman kepada siswa terhadap kecakapan hidup yang dimiliki siswa diantaranya yaitu kecakapan personal, kecakapan sosial, kecakapan akademik, dan kecakapan vokasi.

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

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

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada penelitian yang berjudul “Keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis

STEAM untuk meningkatkan *life skill* siswa di kelas IV SD Negeri Rejosari 03 Semarang” yaitu: dari hasil angket *life skill* kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 67.45967742 angket *life skill* ini menunjukkan kriteria baik dan Pada kelas kontrol dalam angket *life skill* ini menunjukkan kriteria cukup baik dengan perolehan skor rata-rata sebesar 53.00403226. Hasil data LKPD setelah diberi perlakuan diperoleh rata-rata 52.2962963, angket LKPD berbasis STEAM termasuk kedalam kategori cukup mudah menggunakan LKPD berbasis STEAM. Maka dapat disimpulkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis STEAM efektif untuk meningkatkan *life skill* siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir. (2021). Efektivitas model pembelajaran steam (*science , technology , engineering , art , and mathematics*) pada. 6.
- Istiyono, E., Mardapi, D., & Suparno, S. (2014). Pengembangan tes

- kemampuan berpikir tingkat tinggi fisika (pysthots) peserta didik SMA. Jurnal penelitian dan evaluasi pendidikan, 18(1), 1-12.
- Julrissani, J., Parid, M., & Kusainun, N. (2020). Membangun kreativitas guru dalam pembelajaran tematik di sd muhammadiyah karangbendo: Pembelajaran tematik, kreativitas guru. El Midad, 12(1), 1-17
- Naili, S. (2021). Implementasi model pembelajaran STEAM pada pembelajaran daring. Jurnal Review Pendidikan Dasar, 7(2), 123-128.
- Ningrum, E. S., & Sobri, A. Y. (2015). Implementasi kurikulum 2013 di Sekolah dasar. Jurnal Manajemen/1Pendidikan, 24(5), 416 423.
- Pratiwi, U., & Fasha, E. F. (2015). Pengembangan instrumen penilaian hots berbasis kurikulum 2013 terhadap sikap disiplin. Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA, 1(1), 123-142.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta, cv.
- Ragilena, R. N., Wijayanti, A., & Reffiane, F. (2022). Keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Sains, Teknologi, Teknik, Seni, Dan Matematika (STEAM) Pada Pembelajaran Matematika. Jurnal Citra Pendidikan, 2(3), 522-527.
- Rohmanasari, R., Ma'mun, A., & Muhtar, T. (2019). Dampak Kegiatan Ekstrakurikuler terhadap Perkembangan *Life Skills* Siswa Sekolah Menengah Atas. Jurnal Penelitian Pendidikan, 18(3), 371–382.
- Rosidah, C. T., Sulistyawati, I., Fanani, A. A., & Pramulia, P. (2021). Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Pembelajaran Tematik Berbasis Tik: Ppm Bagi Guru Sd Hang Tuah X Sedati. BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(3), 660-666.
- Saihu, A. C. (2022). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model pbl dengan pendekatan STEAM. Global Journal Science IPA, 1(1), 19-30.
- Shawmi, A. N. (2015). Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skill*) dalam Pembelajaran Sains di SD/MI. TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 2(2), 240-252.
- Widyawati, C. (2021). Pengembangan lkpd berbasis steam pada materi volume bangun ruang kelas v di upt satuan pendidikan SDN Pakunden 2 Kota Blitar (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Zubaidah, S., & UM, J. (2017). Pembelajaran kontekstual berbasis pemecahan masalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis di Universitas Muhammadiyah Makasar, Makasar (Vol. 6).