

**PENGARUH LKPD BERORIENTASI *LIFE SKILL* BERBASIS STEAM UNTUK  
MENINGKATKAN *LIFE SKILL* PESERTA DIDIK KELAS III  
DI SDN REJOSARI 01**

Amelia Fadillatuz Zulfa<sup>1</sup>, Fenny Roshayanti<sup>2</sup>, Eka Sari<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD Universitas PGRI Semarang

<sup>1</sup>ameliafadillatuzz@gmail.com, <sup>2</sup>fennyroshayanti@upgris.ac.id,

<sup>3</sup>ekasarisetianingsih@upgris.ac.id

**ABSTRACT**

*The background of this study is the lack of development of LKPD that can encourage students' learning activities, the low life skills of students and the inactivity of students during learning activities. The purpose of this study was to determine the effect of Life Skill Oriented LKPD Based on STEAM Approach on Life Skills of Learners. This type of research is descriptive quantitative. The population in this research activity is third grade students of SDN Rejosari 01 Semarang. The samples in this study were students of class III C and III D at SDN Rejosari 01 Semarang, totaling 55 students. Class III C amounted to 28 students as an experimental class and class III D amounted to 27 students as a control class. This research uses Probability Sampling technique. Data in this study were obtained through questionnaires, observations and documentation. The results of the Independent Sample t-test analysis show that the sig value is obtained. (2-tailed) of .000, which value is <0.05. This means that there is an average difference between the results of the acquisition of students' life skills questionnaire scores before and after treatment using STEAM-based life skills-oriented LKPD in experimental and control classes. The tabulation results of the students' response questionnaire to the LKPD also showed a score of 82% which has a description of "very good". The conclusion that can be drawn is that the use of Life Skill-oriented LKPD based on STEAM has an effect in improving the life skills of students. The suggestion that can be conveyed is that the use of Life Skill Oriented LKPD Based on STEAM Approach can be used as one of the learning tools in teaching and learning activities.*

*Keywords: LKPD, Life Skill, STEAM*

**ABSTRAK**

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya pengembangan LKPD yang mampu mendorong aktivitas belajar peserta didik rendahnya *life skill* peserta didik serta ketidak aktifan peserta didik ketika kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh LKPD Berorientasi *Life Skill* Berbasis Pendekatan STEAM Terhadap *Life Skill* Peserta Didik. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Populasi pada kegiatan penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN Rejosari 01 Semarang. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III C dan III D di SDN Rejosari 01 Semarang yang berjumlah 55 peserta didik. Kelas III C berjumlah 28 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas III D berjumlah 27 peserta didik sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan teknik *Probability Sampling*. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui angket, observasi dan dokumentasi. Hasil analisis Uji *Independent Sample t-test*

menunjukkan bahwa diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar .000, yang mana nilai tersebut  $< 0,05$ . Artinya terdapat perbedaan rata-rata antara hasil perolehan skor angket *life skills* peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan LKPD berorientasi *life skill* berbasis STEAM pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tabulasi angket respon peserta didik terhadap LKPD juga menunjukkan perolehan nilai sebesar 82% yang mana nilai tersebut memiliki keterangan "sangat baik". Kesimpulan yang dapat ditarik adalah penggunaan LKPD berorientasi *Life Skill* berbasis STEAM berpengaruh dalam meningkatkan *life skill* peserta didik. Saran yang dapat disampaikan adalah agar penggunaan LKPD Berorientasi *Life Skill* Berbasis Pendekatan STEAM dapat digunakan menjadi salah satu perangkat pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: ;LKPD, *Life Skill*, STEAM

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan zaman yang semakin maju menuntut manusia untuk memperkaya ilmu pengetahuan yang dimiliki agar nantinya dapat bersaing dalam segala aspek. Ilmu pengetahuan yang diperoleh tersebut sebagian besar berasal dari serangkaian kegiatan pembelajaran dalam proses pendidikan. Hal tersebut didukung oleh teori yang dikemukakan Zahrawati & Ramadani (2021), yang mengungkapkan bahwa pendidikan merupakan sebuah cara untuk meningkatkan kualitas manusia agar nantinya dapat menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul. Sehingga diperlukannya pendidikan yang berkualitas untuk mencapai tujuan tersebut.

Upaya dalam menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul diperlukan kegiatan pembelajaran yang mampu

mengembangkan serta mengasah potensi dan keterampilan peserta didik. Nurwulan (2020), berpendapat bahwa menggunakan pendekatan STEAM dalam kegiatan pembelajaran akan membantu peserta didik untuk memecahkan masalah pada kehidupan sehari-hari (*Life skill*) secara nyata. Ragilena, et. al. (2022), menjelaskan juga bahwa LKPD dianggap mampu meningkatkan prestasi peserta didik karena bila dibandingkan dengan metode ceramah, kegiatan pembelajaran akan lebih efektif bila menggunakan LKPD. Penggunaan LKPD pada kegiatan pembelajaran merupakan sebuah upaya agar peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran.

Pada kenyataannya LKPD yang digunakan pada sebagian sekolah dasar masih berupa daftar pertanyaan pada selemba kertas.

Hal tersebut didukung oleh pendapat Ragilena, et. al. (2022), bahwa LKPD masih berupa lembaran soal-soal sederhana serta tidak disertai langkah-langkah kegiatan.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas III C menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SDN Rejosari 01 belum pernah menggunakan LKPD berorientasi *life skill* berbasis STEAM. Kegiatan pembelajaran hanya mengacu pada buku siswa, pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan belum ada khususnya pada LKPD. Metode ceramah merupakan metode yang sering digunakan guru dalam penyampaian materi pada kegiatan pembelajaran, terkadang guru juga dibantu dengan media gambar. Hal ini membuat peserta didik cenderung merasa bosan dan tidak aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Tidak sedikit pula peserta didik yang cenderung pasif saat kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menandakan bahwa *life skills* peserta didik pada aspek kecakapan sosial yakni kecakapan berkomunikasi secara lisan dan tulisan belum terlihat.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam mengembangkan *life skill* peserta didik yaitu dengan pengembangan LKPD Berorientasi *Life Skill* Berbasis STEAM. Penerapan LKPD Berorientasi *Life Skill* yang Berbasis STEAM diharapkan dapat meningkatkan *life skill* peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yakni menggunakan kuantitatif deskriptif. Disebut sebagai metode kuantitatif karena pada data penelitian yang disajikan berupa angka dan analisis menggunakan statistik. Data yang diolah pada kegiatan penelitian ini adalah angket *life skills*, yang mana pada prosesnya mempunyai tujuan untuk mengetahui suatu perlakuan (*treatment*) tertentu serta untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan oleh peneliti. Peneliti perlu mengetahui pengaruh LKPD berorientasi *life skill* berbasis STEAM terhadap perkembangan *life skill* peserta didik.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Sebelum melakukan perlakuan penulis melakukan pembagian angket

*life skills* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah responden masing-masing 28 responden di kelas eksperimen dan 27 responden di kelas kontrol, hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan *life skills* peserta didik sebelum perlakuan. Setelah melakukan pembagian angket *life skills* penulis melakukan observasi dan menuliskan poin-poin yang sesuai dengan indikator lembar observasi yang telah dibuat, pada kelas eksperimen yang menggunakan LKPD Berorientasi *Life Skill* Berbasis STEAM.

LKPD yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan LKPD pada umumnya. LKPD dalam kegiatan penelitian ini digunakan dalam mata pelajaran tematik untuk peserta didik kelas III SD. LKPD disusun berdasarkan kurikulum inti dan kompetensi dasar dari kurikulum 2013, yaitu terdapat materi IPA, Bahasa Indonesia, IPS, PPKN dan SBdP yang dikemas pada satu tema yaitu tema 2 "Menyayangi Tumbuhan dan Hewan" subtema 1 "Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia". Dimana pada LKPD ini memuat petunjuk belajar, tugas-tugas

dan langkah kerja, lembar kerja serta STEAM Corner yang memuat sistematika aktivitas peserta didik dengan berorientasi *Life Skill* berbasis STEAM. STEAM Corner tersebut nantinya harus diselesaikan oleh peserta didik secara berkelompok. Hal tersebut nantinya dapat menstimulasi kemampuan dan kecakapan peserta didik. Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Imamah (2020), yang menyatakan bahwa pada kegiatan pembelajaran STEAM mampu merangsang keingintahuan dan motivasi peserta didik untuk keterampilan berpikir tingkat tinggi termasuk pada pemecahan masalah, bekerjasama, pembelajaran mandiri, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis tantangan serta penelitian.

Data angket *life skills* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ditujukan dalam bentuk Tabel 1 Deskriptif Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

**Tabel 1 Deskriptif Data Kelas Eksperimen**  
**Kelas Eksperimen**

	Sebelum	Sesudah
Skor maksimal	96	156
Skor minimal	70	118
Mean	79.29	137.54
Std.Deviation	6.776	11.283
Jumlah hasil nilai <i>Life skill</i>	2220	3851

**Tabel 2 Deskriptif Data Kelas Kontrol**  
**Kelas Kontrol**

	Sebelum	Sesudah
Skor maksimal	100	98
Skor minimal	71	71
Mean	83.56	82.93
Std.Deviation	6.880	6.944
Jumlah hasil nilai <i>Life skill</i>	2256	2239

Dari tabel diatas terlihat perbandingan Skor Angket *Life Skills* sebelum dan sesudah perlakuan di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

LKPD Berorientasi *Life Skill* Berbasis STEAM ini berorientasi pada aktivitas belajar peserta didik yang mana dengan menggunakan LKPD Berorientasi *Life Skill* Berbasis STEAM ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Putri & Suyadi (2021), yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang menyenangkan diharap mampu menciptakan peserta didik yang dapat mengontruksi pengetahuan serta pengalaman yang dimilikinya pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan, sehingga LKPD beborientasi *life skill* berbasis STEAM ini disusun berdasarkan

kebutuhan dan pendukung untuk mengembangkan potensi-potensi dan ketrampilan yang dimiliki

oleh peserta didik. Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih antusias dan semangat dalam proses pembelajaran. Berikut adalah tabel 3 Hasil Angket Respon Peserta Didik terhadap LKPD.

**Tabel 3 Hasil Angket Respon Peserta Didik terhadap LKPD.**

No	Respon peserta didik	Skor (%)	Keterangan
1	Kemudahan penggunaan LKPD	82%	Sangat Baik
2	Motivasi belajar peserta didik dalam penggunaan LKPD	89%	Sangat baik
3	Kemudahan penggunaan LKPD	78%	Baik
4	Keseuaian materi	78%	Baik
5	Kesesuaian jenis dan bentuk huruf	85%	Sangat baik
6	Kesulitan yang dialami selama penggunaan LKPD	81%	Sangat Baik
7	Ketertarikan penggunaan LKPD	75%	Baik
8	Kemudahan memahami proyek	82%	Sangat Baik
9	LKPD mampu meningkatkan kerjasama tim	85%	Sangat Baik
10	LKPD mampu meningkatkan keterampilan	85%	Sangat Baik
	<b>Rata-rata</b>	82%	Sangat Baik

Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap LKPD dapat dilihat bahwa rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 82%, skor tersebut menunjukkan pada keterangan

Sangat Baik. Respon tertinggi terdapat pada pernyataan nomor 2 tentang “Apakah LKPD Berorientasi *Life Skill* Berbasis STEAM dapat membantu meningkatkan semangat belajar?” yaitu sebesar 89% dengan kriteria sangat baik, sehingga LKPD Berorientasi *Life Skill* Berbasis STEAM ini dapat dikatakan baik untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skill* peserta didik.

Untuk mengetahui *Life skill* peserta didik yang muncul selama mengikuti kegiatan pembelajaran peneliti menggunakan lembar observasi. Lembar observasi memiliki beberapa aspek penilaian yang meliputi: (1) Kecakapan Personal, (2) Kecakapan Sosial, (3) Kecakapan Akademik dan (4) Kecakapan Vokasi. Berikut adalah tabel 4 tabulasi lembar observasi.

**Tabel 4 tabulasi lembar observasi**

<b>Indikator <i>Life Skills</i></b>	<b>Skor (%)</b>	<b>Keterangan</b>
<b>Kecakapan Akademik (KA)</b>	63%	Cukup
<b>Kecakapan Personal (KP)</b>	71%	Baik

<b>Kecakapan Sosial (KS)</b>	83%	Baik
<b>Kecakapan Vokasi (KV)</b>	79%	Baik
<b>Rata-rata</b>	74%	Baik

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah, pengajuan hipotesis, analisis data penelitian dan pembahasan masalah maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dalam penggunaan LKPD Berorientasi *Life Skill* Berbasis STEAM untuk meningkatkan *life skills* peserta didik kelas III SDN Rejosari 01 Semarang. Hasil analisis data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas yang diolah menggunakan SPSS 26 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians data sama atau homogen. Hasil analisis data menggunakan uji *paired sampel t-test* dan uji *independent sampel t-test* menunjukkan bahwa adanya perbedaan rata-rata *life skill* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah penggunaan LKPD berorientasi *life skills* berbasis STEAM. *Life skill* yang dimaksud

yaitu *Generic life skill* yang terdiri dari Kecakapan Personal (KP) dan Kecakapan Sosial (KS), serta *Spesific life skill* yang terdiri dari Kecakapan Akademik (KA) dan Kecakapan Vokasi (KV). Kecakapan-kecakapan tersebut dikemas dalam proyek-proyek “STEAM corner” yang terdapat pada LKPD Berorientasi *Life Skill* Berbasis STEAM. Melalui aktivitas tersebut peserta didik cenderung mampu beradaptasi dengan teman kelompok untuk bekerja sama menyelesaikan proyek-proyek yang terdapat pada LKPD Berorientasi *Life Skill* Berbasis STEAM dengan baik.

Respon peserta didik terhadap LKPD berorientasi *life skill* berbasis STEAM memperoleh rata-rata persentase 82% dengan keterangan sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD berorientasi *life skill* berbasis STEAM ini berpengaruh dalam meningkatkan *life skill* peserta didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Nurwulan, N. R. (2020). *Pengenalan Metode Pembelajaran STEAM Kepada Para Siswa Tingkat Sekolah Dasar Kelas 1 Sampai*

3 (Vol. 1, Issue 3).  
<https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/29>

Putri, R. D. P., & Suyadi, S. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dalam Penerapan Kurikulum 2013 Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3912–3919.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1442>

Ragilena, R., 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.

Zahrawati Fawziah, & Ramadani Andi. (2021). Problematika Implementasi Kurikulum 2013 Terhadap Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 59–74.  
<https://doi.org/10.26740/jpfa.v4n1.p1-14>