

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa dalam menguasai suatu konsep/materi yang terindikasi dalam ranah kognitif dan dengan memahami suatu konsep, siswa dapat mengetahui, menjelaskan, mendeskripsikan, membandingkan, membedakan, menggolongkan, memberikan contoh dan bukan contoh, menyimpulkan dan mengungkapkan kembali suatu objek dengan bahasanya sendiri dengan menyadari proses-proses yang dilaluinya (Dewi & Ibrahim, 2019).

Pemahaman konsep sebagai salah satu indikator keberhasilan belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Kemampuan ini mencerminkan sejauh mana siswa dapat memahami suatu konsep, menjelaskan kembali menggunakan bahasa mereka sendiri, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman konsep yang baik memungkinkan siswa untuk tidak hanya menghafal fakta tetapi juga memahami hubungan antar satu konsep dan menerapkannya. Namun dalam pembelajaran, tidak semua siswa memiliki tingkat pemahaman yang sama (Arham, 2025).

Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah model pembelajaran yang digunakan guru. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru harus mampu menentukan model pengajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi dan tahap perkembangan siswa. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk memperoleh hasil belajar yang optimal adalah dengan penerapan model pembelajaran. kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Kurikulum ini menekankan pentingnya pembelajaran yang mendalam, bermakna, serta mendorong pengembangan kompetensi abad 21 seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (Kemdikbudristek, 2022). Untuk mendukung tujuan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu sekaligus melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Salah satu model yang relevan dengan semangat Kurikulum Merdeka adalah model GI-STEAM (Group Investigation - Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics), yang memadukan pendekatan investigatif berbasis kelompok dengan pembelajaran lintas disiplin (Slavin, 1995; Yakman, 2008) Hal ini

ditunjukkan dari hasil Programme for International Student Assessment (PISA) pada tahun 2022 yang tergolong rendah. Skor rata-rata siswa Indonesia pada bidang sains lebih rendah dari skor rata-rata dunia, dimana perolehan skor rata-rata siswa Indonesia adalah 383, sementara skor rata-rata dunia adalah 384.(Putu., 2025).

Berdasarkan pengalaman penulis dalam mengajar IPA di kelas IV MI Al Nashiriyah Moga, pemahaman siswa terhadap materi “Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya” masih terbatas pada pengenalan nama bagian tanpa mampu menjelaskan fungsi atau kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Banyak siswa dapat menyebutkan akar, batang, daun, dan bunga, tetapi belum mampu menjelaskan peran setiap bagian tersebut secara runtut, hal ini selaras dengan hasil nilai rata-rata pretest siswa pada materi Bagian – bagian Tumbuhan dan fungsinya menunjukkan siswa kelas 4 di MI AL Nashiriyah, Desa Moga, Kabupaten Pemalang nilai rata-rata kelas yang diperoleh hanya 54 sedangkan KKM di MI AL Nashiriyah adalah 70, serta nilai pemahan konsep siswa sebelum implementasi pembelajaran GI-STEAM hanya 32% dari 25 siswa kelas 4 yang termasuk kategori baik, siswa menganggap bahwa materi pelajaran IPA tersebut sulit, sehingga banyak siswa yang minat dan motivasi belajarnya kurang. Hal ini dapat dilihat pada saat siswa menerima materi pelajaran, mereka cenderung ribut, mengobrol dengan teman, malahun, menggambar, sehingga banyak dari mereka kurang memahami materi yang diberikan guru.

Materi pelajaran yang bersifat konseptual seringkali sulit divisualisasikan oleh siswa, sehingga diperlukan model pembelajaran yang inovatif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, dengan memfasilitasi interaksi sosial antar siswa, dan menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan efektif. Menurut khaerunnisa dan Aqwal (2020) bahwa Sejatinya model pembelajaran adalah mayoritas kebiasaan perilaku dalam proses pembelajaran yang dirancang untuk meraih target pencapaian belajar tertentu. Menurut Hidayah dan Purwanti (2022) menyatakan bahwa rasa percaya diri anak saat mengikuti proses belajar, dapat diperkaya dengan menerapkan model pembelajaran (Andiyani, 2025).

Salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif adalah GI - STEAM ini merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dari model pembelajaran *guided inquiry* dengan menggunakan pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering,*

Art, Mathematics). Model pembelajaran GI-STEAM memperhatikan karakteristik siswa SD yang masih membutuhkan peran guru sebagai fasilitator dan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan mengintegrasikan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika untuk memfasilitasi berbagai keterampilan secara bermakna (Suryani, 2025).

Beberapa kelebihan GI-STEAM, diantaranya a) Pendekatan GI-STEAM menunjukkan hasil yang positif dalam pengetahuan sains siswa. b) Pendekatan GI-STEAM mengajarkan siswa untuk menyelesaikan masalah secara aktif, kreatif dan inovatif melalui teknologi, melalui teknologi siswa mampu mengkreasikan ide-idenya ke dalam teknologi terkini. c) Pendekatan GI-STEAM dapat menjembatani konsep yang abstrak secara matematis ke dalam sains, teknologi, inkuiri dan seni, terintegrasinya seni atau art ke dalam GI-STEAM akan memupuk kreativitas siswa dalam menciptakan alat belajar yang menyenangkan. d) Dengan pendekatan GI-STEAM siswa dapat mengaplikasikan hasil pembelajaran yang diperoleh ke dalam kehidupan sehari-hari (Suganda, 2021).

Penggunaan lagu dalam pembelajaran IPA juga sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak lebih mudah menyerap informasi melalui pengalaman langsung dan media yang menyenangkan. Dalam praktiknya, siswa di MI Al Nashiriyah Moga menunjukkan antusiasme tinggi saat lagu tentang bagian tumbuhan diperdengarkan. Mereka tidak hanya menyanyikan lagu, tetapi juga mampu menjelaskan kembali fungsi akar, batang, dan daun berdasarkan isi lagu. Last (2009) dan Pye (2004) mengemukakan hal yang sama bahwa lagu mampu menjadi media untuk memudahkan siswa mengingat konsep IPA lewat lirik-lirik lagu yang dinyanyikan siswa. Apabila siswa sering menyanyikan lagu dengan lirik konsep IPA, maka secara tidak sadar akan disimpan dalam memori di otak. Musik yang menyenangkan bisa membuat siswa merasa lingkungan sains menjadi lebih menyenangkan dimana mereka berada dan menurunkan tekanan terhadap materi yang tidak terlalu siswa suka, keadaan ini yang justru menjadikan proses pembelajaran menjadi tidak kaku dan terkesan dikondisikan, yang kadang dalam beberapa hal tidak disenangi oleh siswa (Yahya., 2017).

Keterlibatan aktif siswa dalam menyanyikan lagu, berdiskusi makna lirik, dan menghubungkannya dengan pengalaman nyata merupakan bagian dari proses pemahaman bermakna. Dengan demikian, penerapan pembelajaran GI-STEAM yang

dipadukan dengan media lagu dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bagian-bagian tumbuhan. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan pengelolaan kelas tentang Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran GI - STEAM berbantuan lagu pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 4 MI AL Nashiriyah, Moga. Laporan ini disusun sebagai dokumentasi praktik pembelajaran yang telah diterapkan di kelas IV MI Al Nashiriyah Moga, sekaligus menjadi refleksi profesional dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran yang bermakna dan kontekstual.

2. Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

a. Lingkup Pengabdian

1. Peningkatan pemahaman konsep siswa menggunakan pembelajaran GI- STEAM berbantuan Lagu Pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas 4 MI AL Nashiriyah, Moga.
2. Implementasi model pembelajaran GI-STEAM dengan berbantuan Lagu Pembelajaran.

b. Inovasi

Mengimplementasikan Model Pembelajaran GI – STEAM berbantuan lagu pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

3. Tujuan Tugas Akhir

a. Umum:

Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep siswa setelah penerapan model pembelajaran GI-STEAM berbantuan lagu pembelajaran terhadap pemahaman konsep siswa.

b. Khusus

Untuk mengetahui hasil implementasi model pembelajaran Gi – STEAM berbantuan lagu pembelajaran terhadap pemahaman konsep siswa.

4. Manfaat Penelitian

a. Manfaat bagi Universitas:

- 1) Memberikan kontribusi terhadap pengembangan keilmuan, khususnya dalam model pembelajaran inovatif di bidang pendidikan dasar.
- 2) Meningkatkan reputasi universitas melalui pelaksanaan tugas akhir yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.

b. Manfaat bagi Tempat Bekerja:

- 1) Memberikan solusi praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di MI Al Nashiriyah, Moga.
- 2) Mendukung upaya sekolah dalam mencapai target pendidikan yang lebih baik, khususnya dalam pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa.

c. Manfaat bagi Mahasiswa:

- 1) Memberikan pengalaman langsung dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi model pembelajaran inovatif.
- 2) Memperluas kreatifitas, wawasan dan keterampilan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran.