

BAB III

KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN

1. Kinerja Pengabdian

- a. Lama Pengabdian : 2016 – 2025 (MI Al Nashiriyah)
- b. Tugas dan Tanggung Jawab : 2016 – 2018 (Guru Kelas 3)
2018 – 2019 (Guru Kelas 4)
2019 – 2021 (Guru Kelas 5)
2021 – 2022 (Guru Kelas 2)
2022 – 2025 (Guru Kelas 4)

Sebagai Guru Kelas 4 selama 3 tahun terakhir di MI Al Nashiriyah, tanggung jawab utama saya adalah merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran di kelas 4, tugas ini mencakup:

- a) Menyusun Modul Pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- b) Melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang relevan dengan menerapkan media yang sesuai.
- c) Melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa, baik secara formatif maupun sumatif.
- d) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa.
- e) Berkomunikasi secara efektif dengan orang tua siswa mengenai perkembangan belajar anak.
- f) Selain tugas mengajar, penulis juga membantu administrasi sekolah, seperti pengisian data siswa, membantu kegiatan kesiswaan, dan tugas administrasi lainnya yang diberikan oleh kepala sekolah.

2. Kinerja Pengembangan

Pengalaman mengajar di kelas 4 MI Al Nashiriyah selama 3 tahun terakhir memberikan penulis pemahaman yang mendalam tentang karakteristik siswa pada usia tersebut. Beberapa masalah yang saya hadapi antara lain:

- 1) Kurangnya Keterlibatan Siswa: Siswa kurang termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mereka cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru.

- 2) Pemahaman Konsep yang Dangkal: Siswa hanya menghafal informasi tanpa benar-benar memahami konsep yang mendasarinya. Hal ini menyebabkan pemahaman mereka menjadi dangkal dan mudah lupa.
- 3) Kurangnya Kemampuan Kerja Sama: Siswa kurang terlatih dalam bekerja sama dan berinteraksi dengan teman sebaya. Padahal, kemampuan ini sangat penting dalam kehidupan sosial dan dunia kerja.
- 4) Hasil Belajar yang Kurang Memuaskan: Hasil belajar siswa cenderung rendah dan tidak mencapai target yang diharapkan.

Berdasarkan keempat permasalahan tersebut maka fokus kinerja pengembangan ini adalah mengatasi pemahaman konsep yang dangkal, terutama pada mata Pelajaran IPAS materi bagian – bagian tumbuhan dan fungsinya , dengan menggunakan model pembelajaran GI-STEAM berbantuan lagu pembelajaran.

a. Implementasi pembelajaran GI-STEAM (*Guided Inquiry-Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) berbantuan Lagu Pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah pemahaman konsep siswa, penulis melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran GI – STEAM di sekolah yang sekarang penulis ampu. Model pembelajaran GI-STEAM merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dari model pembelajaran *guided inquiry* dengan menggunakan pendekatan STEAM (*science, technology, engineering, and mathematics*). Pembelajaran *guided inquiry* memandang bahwa siswa belajar dengan lebih baik ketika siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan menemukan sendiri konsep-konsep ilmu pengetahuan dan teknologi secara mandiri meskipun masih diberi bimbingan dari guru. Pendekatan STEAM memanfaatkan konsep sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep-konsep melalui penyelidikan dan pengalama langsung hingga menyelesaikan permasalahan. Sintaks pembelajaran mencakup tahap kegiatan pada setiap langkah operasional dalam proses pembelajaran. Sintaks dari model pembelajaran GI-STEAM merupakan hasil modifikasi dari sintaks model Guided Inquiry Design (GID) (Kuhlthau et al., 2012) dan Process Oriented Guided Inquiry Learning (POGIL) (Hanson, 2013). Sintaks dari model pembelajaran GI-STEAM terdiri atas tiga sintaks yaitu concept invention, challenge, dan communication. Penerapan pembelajaran GI-STEAM memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek kompetensi siswa. Secara

kognitif, siswa mengalami peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep(Safitri & Suriani, 2025)

Langkah-langkah penerapan model GI- STEAM (*science, technology, engineering, and mathematics*), (Suryani, 2025).berbantuan lagu pembelajaran.

Tabel 4. Langkah-langkah penerapan model GI-STEAM berbantuan lagu pembelajaran

Sintaks	Tindakan Guru	Tindakan Siswa
Kegiatan Pendahuluan		
	a. Menyampaikan tujuan pembelajaran untuk mencapai Capaian Pembelajaran(CP)	a.Memfokuskan perhatianpada tujuan pembelajaran yang akan dicapai
Kegiatan Inti		
Concep invention	a. Mengajak Siswa menyanyi lagu pembelajaran bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya kemudian memberikan pertanyaan pemantik sesuai topik pembelajaran terkait b. Memberikan kesempatan siswa mencari berbagai informasi c. Membimbing siswa apabila mengalami kesulitan	a. Bernyanyi Bersama kemudian merespon pertanyaan pemantik yang diberikan guru(<i>science</i>) b. Mencari berbagai sumber informasi untuk menemukan konsep(<i>science</i>) c. Menemukan konsep yang tepat dari topik pembelajara(<i>science</i>)

<p><i>Challenge</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Membagi kelas kedalam beberapa kelompokpenyelidikan b. Memberikan tantangan sesuai konsep yang telah dipelajari c. Menyampaikan tantangan dan kriteria keberhasilan menyelesaikan d. tantangan melalui STEAM yang tercampur pada lembar aktivitas STEAM e. Melakukan konfirmasi/validasi terhadap rencana penyelesaian tantangan. f. Memantau proses penyelesaian tantangan yang dilakukan siswa g. Membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam penyelesaian tantangan 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengidentifikasi masalah atau tantangan yang harus dipecahkan. b. Mengumpulkan data dari berbagai sumber informasi untuk menyelesaikan tantangan(<i>science</i>) c. Mendesain alat,bahan, dan cara menyelesaikan tantangan dengan perhitungan matematis (<i>Technology, Engineering, Mathematics</i>) d. Memperkirakan alat dan bahan yang akan digunakan (<i>Technology</i>) e. Menghitung jumlah alat dan bahan yang dibutuhkan (<i>Mathematics</i>) f. Melaksanakan prosedur kegiatan berupa rencana penyelidikan yang akan dilakukan baik dengan tulisan, gambar, atau yang lain sesuai kreativitasnya (<i>Engineering, Art</i>) g. Menguji dan mengevaluasi tantangan berhasil atau tidak(<i>Science, Technology, Engineering</i>) h. Merefleksikan hasil tantangan,
-------------------------	---	--

		apabila sudah sesuai kriteria keberhasilan maka hasilnya dilaporkan namun apabila belum sesuai kriteria keberhasilan maka harus memperbaikinya dengan mendesain ulang (<i>Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics</i>).
	<p>a. Mengarahkan siswa untuk mengkomunikasikan hasil penyelesaian tantangan dengan konsep yang telah ditemukan</p> <p>b. Memberikan penguatan terhadap konsep yang telah ditemukan siswa dan meluruskan konsep keliru yang ditemukan siswa</p>	<p>a. Melaporkan hasil tantangan yang telah diselesaikan (<i>Science</i>)</p> <p>b. Menyimpulkan manfaat mempelajari konsep untuk kehidupan sehari-hari dengan memperhatikan lima bidang ilmu (<i>Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics</i>)</p>
Kegiatan Penutup		
	<p>a. Melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran</p> <p>b. Menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya.</p> <p>c.</p>	Memberikan <i>feedback</i> kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Gambar 2. Proses Pembelajaran GI-STEAM berbantuan lagu pembelajaran



b. Teknik dan Instrumen pengumpulan data

Teknik Pengumpulan Data Untuk mengukur dampak implementasi pembelajaran yang dilakukan, saya menggunakan beberapa teknik pengumpulan data berikut ini

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung, dalam konteks ini observasi yang dilaksanakan adalah mengamati keterlaksanaan proses pembelajaran GI-STEAM berbantuan lagu pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 5. Kisi-kisi observasi keterlaksanaan proses pembelajaran GI-STEAM berbantuan lagu pembelajaran

No.	Aspek	Jumlah Item	Nomor Item
-----	-------	-------------	------------

1.	Kegiatan Awal	5	1, 2, 3, 4, 5
2.	Kegiatan Inti		
	a. <i>Concept Invention</i>	5	6, 7, 8, 9, 10
	b. <i>Challenge</i>	13	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23
	c. <i>Communication</i>	5	24, 25, 26, 27, 28
3.	Kegiatan Akhir	4	29, 30, 31, 32

Pedoman penilaian

Nilai = $\frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah skor Maksimal}} \times 100$

Jumlah skor Maksimal

$90 \leq \text{Jumlah Skor} \leq 100$ = Baik Sekali

$75 \leq \text{Jumlah Skor} < 90$ = Baik

$60 \leq \text{Jumlah Skor} < 75$ = Cukup

< 60 = Kurang

2. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian untuk dijawab, dalam penelitian ini siswa diberikan dua angket yang pertama angket pemahaman konsep dan yang kedua angket tentang respon siswa terhadap pembelajaran GI-STEAM berbantuan lagu pembelajaran, Angket pemahaman konsep bertujuan untuk mengukur tingkat pemahan konsep siswa terhadap materi yang diberikan, sedangkan angket respon siswa terhadap pembelajaran GI-STEAM berbantuan lagu pembelajaran adalah untuk mengukur kepuasan siswa terhadap model pembelajaran tersebut.

Tabel 6. Kisi-kisi angket pemahaman konsep

No	Indikator Pemahaman Konsep	Jumlah Pernyataan	Butir Pernyataan
1	Menafsirkan	1	1
2	Mencontohkan	2	2,3
3	Mengklasifikasi	2	4,5
4	Merangkum	1	6
5	Menyimpulkan	2	7,8

6	Membandingkan	2	9,10
7	Menjelaskan	1	10

Pedoman penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah skor Maksimal}} \times 100$$

$90 \leq \text{Jumlah Skor} \leq 100 = \text{Baik Sekali}$

$75 \leq \text{Jumlah Skor} < 90 = \text{Baik}$

$60 \leq \text{Jumlah Skor} < 75 = \text{Cukup}$

$<60 = \text{Kurang}$

Tabel 7. Kisi-kisi angket respon siswa terhadap model pembelajaran GI-STEAM berbantuan lagu pembelajaran

No.	Aspek Penilaian/Sintaks GI-STEAM	Jumlah Item	Nomor Item
1.	<i>Concept Invention</i>	8	1, 2, 3, 4, 5,6,7,8
2.	<i>Challenge</i>	4	9,10,11,12
3.	<i>Communication</i>	3	13,14,15

Pedoman penilaian

$$\text{Jumlah Skor} = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah skor Maksimal}} \times 100$$

$90 \leq \text{Jumlah Skor} \leq 100 = \text{sangat puas}$

$75 \leq \text{Jumlah Skor} < 90 = \text{puas}$

$60 \leq \text{Jumlah Skor} < 75 = \text{cukup puas}$

$<60 = \text{kurang puas}$

4. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan soal-soal kepada subjek penelitian untuk mengukur kemampuan atau pemahaman mereka terhadap sesuatu. Tes dilakukan dua kali yaitu sebelum pelaksanaan (pretest) model pembelajaran GI-STEAM berbantuan lagu dan setelah pelaksanaannya (posttest), tes diberikan kepada

siswa untuk mengukur pemahaman konsep mereka terhadap materi yang telah dipelajari sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran Gi-STEAM berbantuan lagu pembelajaran.

Tabel 8. Kisi-kisi soal pemahaman konsep

No	Indikator Pemahaman Konsep	Pertanyaan	Butir Pertanyaan
1	Menafsirkan	1	1
2	Mencontohkan	1	2
3	Mengklasifikasi	1	3
4	Merangkum	1	4
5	Menyimpulkan	1	5
6	Membandingkan	1	6
7	Menjelaskan	1	7

Kriteria keberhasilan

Pedoman penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah skor Maksimal}} \times 100$$

$90 \leq \text{Jumlah Skor} \leq 100$ = sangat baik

$80 \leq \text{Jumlah Skor} < 90$ = baik

$70 \leq \text{Jumlah Skor} < 80$ = cukup baik

$\text{Jumlah Skor} < 70$ = kurang baik atau tidak tuntas

5. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang relevan dengan penelitian. Dalam konteks ini, dokumentasi dapat berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)/ modul ajar, materi ajar, foto atau video kegiatan pembelajaran, serta hasil kerja siswa.

Tujuan:

- a) Mendukung dan melengkapi data yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data lainnya.
- b) Memberikan bukti tentang pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran Gi-STEAM berbantuan lagu pembelajaran.

Setelah menerapkan model pembelajaran ini, penting untuk melakukan evaluasi secara berkala. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran yang diterapkan, serta untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Hasil evaluasi dapat dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan dan pengembangan pada pembelajaran di masa mendatang.

Dengan menerapkan model pembelajaran Gi-STEAM berbantuan lagu pembelajaran secara konsisten dan melakukan evaluasi secara berkala, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

c. Teknik analisis data

Proses pengumpulan data dengan teknik triangulasi data Menurut Sugiyono (2015) triangulasi data merupakan teknik pengumpulan data yang sifatnya menggabungkan berbagai data dan sumber yang telah ada. Menurut Wijaya (2018), triangulasi data merupakan teknik pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Maka terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan triangulasi waktu.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas suatu data dilakukan dengan cara melakukan pengecekan pada data yang telah diperoleh dari berbagai sumber data seperti hasil observasi, hasil nilai tes.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas suatu data dilakukan dengan cara melakukan pengecekan pada data yang telah diperoleh dari sumber yang sama menggunakan teknik yang berbeda. Misalnya data yang diperoleh dari hasil angket, kemudian dicek dengan wawancara.

3. Triangulasi Waktu

Waktu dapat mempengaruhi kredibilitas suatu data. Data yang diperoleh dengan teknik pengerjaan soal dipagi hari pada saat narasumber masih segar biasanya akan menghasilkan data yang lebih valid. Untuk itu pengujian kredibilitas suatu data harus dilakukan pengecekan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi pada waktu atau situasi yang berbeda sampai mendapatkan data yang kredibel (Zuldafrial, 2021)