

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI IMAN KEPADA MALAIKAT MELALUI PENDEKATAN STREAM BERBASIS OFFICE 365

Umma farida

SMP Negeri 13 Surakarta

Abstrak

Tujuan Penelitian untuk meningkatkan hasil belajar Materi Iman Kepada Malaikat siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Surakarta Tahun Pelajaran 2019/2020. variabel tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan STREAM (Science, Technology, Religion, Engeneering, Art and Mathematics Berbasis Office 365). Sebagai subjek adalah siswa kelas VII SMP Negeri 13 Surakarta yang berjumlah 24 siswa. Hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I menunjukkan ada peningkatan hasil belajar Materi Iman Kepada Malaikat, nilai rata-ratanya 71.46 dengan persentase nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebanyak 62.50 % sedangkan persentase nilai dibawah KKM 37.50 %. Pada Siklus II menunjukkan ada peningkatan hasil belajar Materi Iman Kepada Malaikat, nilai rata-ratanya 85.83 dengan persentase nilai di atas KKM sebanyak 87.50 % sedangkan persentase nilai dibawah KKM % 12,50 %. Dengan demikian pendekatan STREAM (Science, Technology, Religion, Engeneering, Art and Mathematics Berbasis Office 365). dapat meningkatkan hasil belajar Materi Iman Kepada Malaikat pada siswa kelas VII SMP Negeri 13 Surakarta Tahun Pelajaran 2019/2020.

Kata Kunci: STREAM (Science, Technology, Religion, Engeneering, Art and Mathematics) Berbasis Office 365

Abstract

This purpose of research is encouraging the result of Material faith in angels of VII grade students SMP Negeri 13 Surakarta 2019/2020 program. The action variable that is used in research aproach STREAM (Science, Technology, Religion, Engeneering, Art and Mathematics) Berbasis Office 365. As model are VII grade student SMP Negeri 13 Surakarta consist of 24 students. The class action research result in 1st ciclus show there are deelopments the result Material faith

in angels, the average 71.46 that above KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 62,50 %. And average under KKM 37,50 %. In 2nd ciclus shows there are developments the result Material faith in angels. The average 85.83 that above of KKM is 87.50% students while under avarege are 12.50%. Thus the aproach STREAM (Science, Technology, Religion, Engeneering, Art and Mathematics) Berbasis Office 365. can encouraging the result Material faith in angels in VII grade Students SMP Negeri 13 Surakarta 2019/2020 Program.

Keywords: pendekatan STREAM (Science, Technology, Religion, Engeneering, Art and Mathematics) Berbasis Office 365

PENDAHULUAN

Tanpa bisa di pungkiri generasi sekarang akan menghadapi era revolusi industri 4.0 dimana mereka akan dalam kondisi kebutuhan revolusi industri 4.0, di mana manusia dan mesin diselaraskan untuk memperoleh solusi, memecahkan berbagai masalah yang dihadapi, serta menemukan berbagai kemungkinan inovasi baru yang dapat dimanfaatkan bagi perbaikan kehidupan manusia modern. Dengan menggunakan metode pembelajaran pendidikan yang tepat, diharapkan generasi muda Indonesia bisa siap dan percaya diri menghadapi berbagai tantangan dan perubahan yang terjadi akibat pengaruh dari revolusi industri 4.0.

Realitas yang terjadi dalam Pembelajaran Agama Islam selama ini termasuk SMP Negeri 13 Surakarta proses pembelajaran masih didominasi oleh

aspek kognitif saja. Peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru pada setiap pembelajaran, Peserta didik tidak mempunyai kemauan dalam mengikuti pelajaran PAI, konsentrasi peserta didik kurang terfokus pada pembelajaran PAI, kurangnya kesadaran peserta didik dalam pembelajaran PAI, evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik menunjukkan masih tergolong rendah yaitu 33,33 % dari jumlah keseluruhan peserta didik yang dapat mencapai standar kelulusan minimal. Kelemahan-kelemahan dikatakan rendah karena belum mencapai nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah. Nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah 75 di atas merupakan desain dan strategi pembelajaran kelas yang penting dan mendesak untuk dipecahkan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pembelajaran dengan pendekatan STREAM (*Science, Technology, Religion, Engeneering, Art and Mathematics*) karena pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong Peserta didik untuk berpikir lebih luas tentang masalah di dunia nyata. STREAM juga mendukung pengalaman belajar yang berarti dan pemecahan masalah, dan berpendapat bahwa sains, teknologi, Agama teknik, seni dan matematika saling terkait. Dalam STREAM, sains dan teknologi dapat diartikan melalui seni dan teknik, termasuk juga komponen matematika. Juga tentang religion atau keagamaan sangat di butuhkan oleh peserta didik karena yang terpenting adalah religius, kemampuan keagamaan tidak boleh ditinggalkan karena agama adalah dasar dari kehidupan, peserta didik kelak dalam menghadapi era industri 4.0 akan bisa membentengi diri dengan berbagai pengetahuan ilmu agama secara individu.

Pendekatan pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana peserta didik

belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan bagi peserta didik untuk bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik dengan teman-teman sebaya, yang membutuhkan pemikiran lebih mendalam tentang ide-ide yang terdapat pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada Peserta didik ketrampilan kerja sama kolaborasi.

Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia bisa dikembangkan melalui penerapan reformasi pendidikan. Perubahan yang terjadi pada pembelajaran tradisional menuju ke pembelajaran yang lebih meningkatkan daya berpikir kritis disebut dengan reformasi pendidikan (Redhana, 2010). Salah satu bentuk reformasi pendidikan dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menciptakan tenaga ahli yaitu pendekatan STREAM (*Science, Technology, Religion, Engeneering, Art and Mathematics*).

Pendekatan STREAM ini adalah pendekatan yang merujuk kepada enam komponen ilmu pengetahuan, yaitu pengetahuan, teknologi, teknik, Agama, seni dan matematika. Pendekatan pembelajaran STREAM adalah bagian dari Project Based Learning (PjBL) atau pembelajaran berbasis Proyek. Peserta didik melakukan eksplorasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Peserta didik belajar memahami konsep berikir kritis untuk memecahkan masalah. Pembelajaran PjBL-STEM sangat potensial untuk memberikan pembelajaran yang bermakna. Hasil penelitian Tseng dkk., (2013) mengungkapkan bahwa PjBL-STEM dapat meningkatkan minat belajar peserta didik,

pembelajaran menjadi lebih bermakna, membantu peserta didik dalam memecahkan masalah dalam kehidupan nyata, dan menunjang karir masa depan. Model pembelajaran PjBL- STEM dapat melatih keterampilan berfikir peserta didik (Addin, 2014). PjBL-STEM terbukti dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik dan memicu imajinasi kreatif mereka dan berfikir kritis (Lukman, 2015). Dalam pembelajaran STEM peserta didik diajak untuk melakukan pembelajaran yang bermakna dalam memahami sebuah konsep. Peserta didik diajak bereksplorasi melalui sebuah kegiatan proyek, sehingga peserta didik terlibat aktif dalam prosesnya. Hal ini menumbuhkan peserta didik untuk berfikir kritis, kreatif, analitis, dan meningkatkan keterampilan berfikir tingkat tinggi (Ismayani, 2016)

Selaras dengan hal tersebut berdasarkan penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan STEM dapat membantu mengembangkan pengetahuan, membantu menjawab pertanyaan berdasarkan penyelidikan, dan dapat membantu Peserta didik untuk mengkreasi suatu pengetahuan baru (Permanasari, 2016). Pengajaran STREAM menyediakan metode belajar interaktif dan efektif yang dikombinasikan dengan pembelajaran mandiri dan kerja kelompok. Mari kita lihat kelas non-tradisional sebagai contoh tentang lingkungan pengajaran STREAM dan bagaimana hal tersebut bisa membantu berkembangnya daya pikir anak.

Penerapan pendekatan pembelajaran STEM ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berfikir kritis Peserta didik. Berfikir kritis adalah berfikir dengan reflektif yang berfokus pada pengambilan keputusan tentang apa yang diyakini dan apa yang harus dilakukan selanjutnya (Ennis, 2011).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pembelajaran dengan pendekatan STREAM karena pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong Peserta didik untuk berpikir lebih luas tentang masalah di dunia nyata. STEAM juga mendukung pengalaman belajar yang berarti dan pemecahan masalah, dan berpendapat bahwa sains, teknologi, Agama teknik, seni dan matematika saling terkait. Dalam STREAM, sains dan teknologi dapat diartikan melalui seni dan teknik, termasuk juga komponen matematika. Juga tentang religion atau keagamaan sangat di butuhkan oleh peserta didik karena yang terpenting adalah religius, kemampuan keagamaan tidak boleh ditinggalkan karena agama adalah dasar dari kehidupan, peserta didik kelak dalam menghadapi era industri 4.0 akan bisa membentengi diri dengan berbagai pengetahuan ilmu agama secara individu.

Berdasarkan uraian penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Iman Kepada Malaikat melalui pendekatan STREAM (*Science, Technology, Religion, Engeneering, Art and Mathematics*) Berbasis Office 365 pada Peserta Didik Kelas VII A SMP Negeri 13 Surakarta Semester Gasal Tahun Pelajaran 2019/2020”

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah sebagai berikut Nilai hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Peserta didik Kelas VII A sangat rendah, usaha yang perlu dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam, pendekatan pembelajaran yang perlu diterapkan agar hasil belajar Pendidikan Agama Islam dapat meningkat

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dan agar penelitian dapat mencapai sasaran maka masalah dibatasi Permasalahan dibatasi pada upaya meningkatkan hasil belajar

Peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Malaikat malaikat Allah SWT. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada peserta didik kelas VII A semester gasal SMP Negeri 13 Surakarta tahun pelajaran 2019/2020.

Masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana cara Pendekatan Pembelajaran STREAM (*Science, Technology, Religion, Engeneering, Art and Mathematics*) dapat meningkatkan hasil belajar PAI pada Peserta didik kelas VII A SMP Negeri 13 Surakarta Semester Gasal Tahun Pelajaran 2019 / 2020 ?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: Meningkatkan hasil belajar PAI melalui Pembelajaran STREAM (*Science, Technology, Religion, Engeneering, Art and Mathematics*) Berbasis Office 365 Peserta didik Kelas VII A SMP Negeri 13 Surakarta Semester Gasal Tahun Pelajaran 2019 / 2020. Idealnya, seharusnya dari pembelajaran yang dilakukan adalah minimal hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti setidaknya 75% peserta didik mencapai nilai sama dengan atau di atas KKTP dan 25% peserta didik mencapai nilai di bawah KKTP. Ini menunjukkan bahwa idealnya toleransi minimal peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran di kelas dengan peserta didik sebanyak 29 adalah sebanyak 75%, yaitu 22 peserta didik. Sedangkan toleransi maksimal peserta didik yang belum tuntas dalam pembelajaran di kelas adalah sebanyak 25% dari sejumlah 29 peserta didik, yaitu 7 peserta didik.

Dari analisis penyebab masalah tersebut, yang kegiatan pembelajarannya semula menggunakan strategi *Inquiry Learning* (Pembelajaran Berbasis Penemuan) yang menurut asumsi penulis kurang tepat diterapkan, karena ada beberapa peserta didik yang belum terlibat secara aktif, mereka merasa bahwa yang pandai saja di dalam kelompoknya yang akan memegang peran

penting karena nanti harus mengomunikasikan hasil diskusi di depan kelas. Oleh karena itu, upaya yang penulis perkirakan dapat meningkatkan pemahaman tajwid materi Lam Ta'rif melalui hasil belajarnya pada peserta didik kelas VII F SMPN 14 Semarang Tahun Ajaran 2022/2023 dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti elemen Al-Qur'an Hadis pada capaian pembelajaran peserta didik memahami definisi Al-Quran dan hadis Nabi dan posisinya sebagai sumber ajaran agama Islam, dan pada tujuan pembelajaran peserta didik dapat membaca Q.S. an-Nisa/4: 59 dan Q.S. an-Nahl/16: 64 sesuai kaidah ilmu tajwid, khususnya hukum bacaan Alif Lam Syamsiyyah dan Alif Lam Qamariyyah adalah dengan penerapan model yang tepat, yakni model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran, sehingga ia mendapatkan pemahaman tajwid yang utuh mengenai hukum bacaan Lam Ta'rif (Alif Lam Syamsiyah dan Alif Lam Qamariyah) tersebut. Model yang diduga tepat yakni model pembelajaran *Active Learning* tipe *Modifikasi Card Sort*.

Model pembelajaran *Active Learning* tipe *Modifikasi Card Sort* (menyortir kartu) ini digunakan oleh penulis dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan konsep dan fakta melalui klasifikasi materi yang dibahas dalam pembelajaran (Sutikno, 2019). Dengan model pembelajaran *Modifikasi Card Sort* ini, peserta didik diarahkan untuk dapat berpikir secara deduktif dengan cara mereka menyortir kartu induk dan rinciannya, kemudian menempelkannya pada papan tulis/kertas plano/lembar kerja, dan akhirnya bisa menyimpulkan atau memberikan informasi mengenai pemahaman konsep yang dalam hal ini adalah konsep tajwid tentang Lam Ta'rif

(Alif Lam Syamsiyah dan Alif Lam Qamariyah).

KAJIAN PUSTAKA

Hasil belajar adalah Proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu..(Hamalik, 2003 : 14)

Hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan meliputi tiga aspek, *pertama, aspek kognitif*, meliputi perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan keterampilan/kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut, *kedua, aspek efektif*, meliputi perubahan dalam segi sikap mental, perasaan dan kesadaran, dan *ketiga aspek psikomotorik*, meliputi perubahan dalam segi bentuk-bentuk tindakan motorik. Pengertian Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pengertian Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan Peserta didik dalam meyakini, memahami dan menghayati dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingnya, pengajaran dan atau latihan .(Dirjend KPAI, 2004: 2). Tujuan Pendidikan Agama Islam adalah untuk meningkatkan pemahaman tentang ajaran Islam, keterampilan mempraktekannya, dan meningkatkan pengamalan ajaran Islam itu dalam kehidupan sehari-hari. keimanan yang kuat. untuk mewujudkan tujuan pembelajaran PAI yang optimal peningkatan mutu pembelajaran PAI lebih ditingkatkan. Penggunaan model model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan bisa menjadi salah satu metode pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya adalah pembelajaran dengan

metode Cooperative learning. Dengan pendekatan STREAM (*Science, Technology, Religion, Engeneering, Art and Mathematics*).

Pendekatan STEM tidak hanya dapat diterapkan di sekolah dasar dan sekolah menengah, tapi juga dapat diterapkan di perkuliahan bahkan program doctoral. Pendekatan STEM menghubungkan pembelajaran dengan empat komponen pengajaran, yaitu *science, technology, engeneering, and mathematics*. Selaras dengan hal tersebut pendekatan STEM dapat dilaksanakan pada tingkat pendidikan formal/di dalam kelas dan tingkat satuan non formal/di luar kelas (Gonzales dan Kuenzi, 2012).

STEM beberapa tahun terakhir ini sudah banyak diterapkan di beberapa negara seperti di Taiwan, peningkatan kurikulum 9 tahun mulai mengintegrasikan pembelajaran STEM yang membuat Peserta didik berperan sebagai pusat kegiatan belajar (Lou dkk, 2011).

Temuan lain tentang pembelajaran STEM yaitu tingkat kreativitas siswa smk yang dipengaruhi penerapan STEM *project based learning* dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa rerata objek dari pendidikan adalah untuk mengajarkan kita mencintai keindahan. Pengintegrasian seni dalam STREAM diharapkan mampu membuat pembelajaran lebih bermakna, karena peserta didik ikut terlibat dalam mewujudkan kompetensi pembelajaran yang harus dicapainya secara nyata dalam bentuk karya.

STREAM sendiri adalah pengembangan dari pendekatan pembelajaran STEM yang sudah sering dilakukan memasukkan nilai pengetahuan *Religion* (agama) dan *Art* (seni) dalam pelaksanaan pembelajaran menggambarkan peran seni

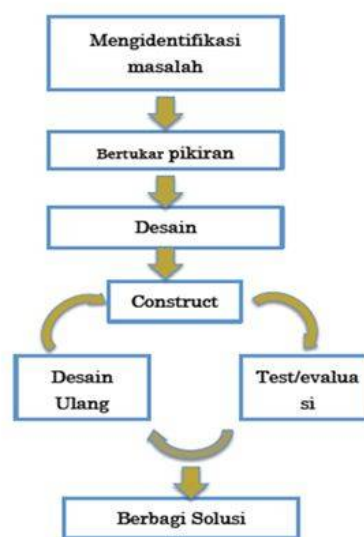
dalam desain dan sains, menggabungkan pengetahuan, teknologi, Agama, teknik, seni

Pelaksanaan pembelajara STREAM meliputi enam pengetahuan yang saling berhubungan yaitu : 1) Sains (*Science*) Literasi sains: kemampuan dalam mengidentifikasi informasi ilmiah, lalu mengaplikasikannya dalam dunia nyata yang juga mempunyai peran dalam mencari solusi. 2) Teknologi (*Technology*) Literasi teknologi: keterampilan dalam menggunakan berbagai teknologi, belajar mengembangkan teknologi, menganalisis teknologi dapat mempengaruhi pemikiran Peserta didik dan masyarakat. 3) Agama (*Religion*) Literasi agama : kemampuan dalam memahami ilmu keagamaan, memahami konsep beragama, bertoleransi, dan memperkuat keimanan tentang adab, akhlak, hubungan dengan Allah, dan hubungan sesama manusia. 4) Teknik (*Engeneering*) Literasi desain: kemampuan dalam mengembangkan teknologi dengan desain yang lebih kreatif dan inovatif melalui penggabungan berbagai bidang keilmuan. 5)

Seni (*Art*) Literasi seni : kemampuan dalam mengembangkan mengembangkan estetika atau nilai keindahan. 6) Matematik (*Mathematics*) Literasi matematika: kemampuan dalam menganalisis dan menyampaikan gagasan, rumusan, menyelesaikan masalah secara matematik dalam pengaplikasiannya

Dalam pendekatan pembelajaran STREAM salah satu karakteristik yang harus terlihat dalam proses pembelajaran adalah proses desain rekayasa atau EDP (*engineering Design Process*) . proses ini melatih kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu persoalan dalam dunia nyata. Proses desain Rekayasa atau EDP meliputi : 1) Mengidentifikasi Masalah. 2) Bertukar pikiran. 3) Desain 4) Creating 5) Test 6)Re Kontruksi 7) Presentasi.

Gambar 1 Peroses EDP (engineering Design Process)



Office 365 adalah salah satu layanan dari Microsoft yang memungkinkan pengguna untuk memanfaatkannya selama 365 hari dalam setahun, tanpa henti, dimanapun berada, dan dapat digunakan pada semua perangkat keras. Fasilitas – fasilitas yang ada pada Office 365 juga sangat menarik dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran pada dunia pendidikan, diantaranya SWAY, one note, office online, dan masih banyak fasilitas lain yang disediakan pada Office 365.

METODE PENELITIAN

Penelitian dillaksanakan di SMP Negeri 13 Surakarta Tahun Ajaran 2019/2020, yang beralamat di Jalan Jendral Urip Sumoharjo no 49 kecamatan Jebres, kota Surakarta. Sekolah ini sekarang dipimpin Kucisti Ike RSP,SPd, MPd. SMP Negeri 13 Surakarta memiliki 24 kelas, setiap jenjang kelas terdiri dari 8 kelas paralel. Penelitian ini dilaksanakan di ruang kelas VII A SMP Negeri 13 Surakarta.

Penelitian dilakukan selama kurang lebih satu bulan yang meliputi : observasi mata pelajaran, penyusunan soal test, dan eksperimen. Eksperimen dalam pembelajaran dilakukan selama lima minggu yaitu tanggal 7 Oktober sampai dengan 8 November 2019.

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas *classroom action research* (Wardani, 2007: 13). Jenis penelitian berupa data kualitatif dekriptif. PTK atau *classroom action research* merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi kerja sama antara peneliti, guru, dan staf sekolah yang lain untuk meningkatkan suatu kinerja yang lebih baik.

Peserta didik yang menjadi obyek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik SMP Negeri 13 Surakarta kelas VII A tahun pelajaran 2019/2020. Pada PTK ini jumlah peserta didik yang dikenai tindakan hanyalah kelas yang mempunyai masalah dalam pembelajaran, berdasarkan pendapat arikunto (2006: 27) bahwa Kaitan penelitian tindakan kelas dengan penelitian model lain bahwa pada penelitian tindakan kelas tidak mengenal populasi dan sampel, karena dampak perlakuan hanya berlaku bagi subyek yang dikenai tindakan saja. Peneliti mengambil obyek dalam penelitian dari 8 kelas paralel pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 13 Surakarta. Kelas yang mempunyai masalah adalah kelas VII A sehingga peneliti mengambil keputusan yang menjadi obyeknya adalah kelas VII A dengan jumlah peserta didik 24 peserta didik yang terdiri dari 13 laki laki dan 11 Perempuan.

Indikator kinerja yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar pada peserta didik kelas VII A SMP Negeri 13 Surakarta dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan STREAM (*Science,*

Technology, Religion, Engeneering, Art and Mathematics). Indikator penelitian ini bersumber dari kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam kelas VII serta nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Indikator kinerja hasil belajar adalah apabila peserta didik yang memperoleh nilai sama dengan atau di atas KKM mencapai 80 % atau sejumlah 20 peserta didik, dan penelitian ini dianggap berhasil. Jika hasilnya lebih rendah penelitian ini belum berhasil selanjutnya dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya begitu seterusnya sehingga mencapai atau melampaui indikator kinerja yang ditentukan yaitu peserta didik memperoleh nilai diatas KKM 80 %.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan proses penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan survei awal dengan tujuan mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan. Hasil survei adalah rendahnya hasil belajar peserta didik berdasarkan pada KKM , hasil nilai tes peserta didik sebelum tindakan terlihat hasil belajar peserta didik masih banyak dibawah nilai KKM. Rendahnya nilai KKM dikarenakan metode yang digunakan guru terbatas pada metode ceramah, dengan menyimak buku, sehingga peserta didik tidak memperhatikan dalam proses belajar mengajar dan cenderung kurang konsentrasi dalam belajar. Oleh sebab itu, perlu dicari solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Nilai hasil belajar sebelum tindakan. Dengan melihat hasil nilai peserta didik pada lampiran tersebut dapat dilihat interval dan frekuensi nilai hasil belajar peserta didik seperti yang terlihat pada tabel 2.

Tabel.1. Nilai hasil belajar sebelum tindakan

No	Interval	Frekuensi
1	21-25	1
2	26 -30	1
3	31 - 35	
4	36 -40	2
5	41 -45	
6	46 - 50	3
7	51 - 55	
8	56 - 60	2
9	61 - 65	3
10	66 -70	4
11	71- 74	
12	75 - 80	8
13	81 - 85	
14	86 - 90	
15	91 -95	
16	96 -100	
Jumlah	24	

Siklus I

Tindakan Siklus I dilaksanakan selama dua minggu mulai tanggal 7 Oktober sampai dengan tanggal 19 Oktober 2019.

Kegiatan perencanaan tindakan I dilaksanakan pada hari Selasa 8 Oktober 2019 di ruang guru SMP Negeri 13 Surakarta. Kegiatan tersebut meliputi;1). Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan skenario pembelajaran materi Iman kepada Malaikat malaikat Allah; 2) Menyiapkan bahan yang digunakan untuk membuat busur panah, anak panah ,dan papan target 3). Menyusun alat evaluasi tindakan, berupa; (a) lembar observasi kegiatan belajar mengajar, (b) lembar pengamatan aktivitas Peserta didik,dan (c) soal test tertulis dan penugasan ;4) membuat Lembar kegiatan (LK); 5) menugaskan peserta didik untuk membawa peralatan untuk membuat proyek.

Inti kegiatan dilakukan dengan dua kali pertemuan setiap kali pertemuan 3 X 40 menit adapun kegiatannya pertemuan pertama adalah :

- a) Guru merangkan secara singkat tentang malikat Allah, pengertian dan sifat sifatnya, b) Guru membagikan lembar kerja kepada peserta didik, peserta didik diberikan tantangan untuk membuat panah dengan busurnya sehingga bisa digunakan untuk membidik guru menayangkan gambar busur panah, anak panah papan target dan cara mengoprasikan busur panah . c)Peserta didik bekerja dalam kelompok berbagi tugas untuk membuat produk busur panah, anak panah dan papan target Peserta didik dalam kelompok diberi tantangan untuk mengukur tingkat jarak terjauh bidikan anak panah melesat dengan membandingkan panjang tali busur (dengan LK 1). d) Peserta didik mendesain panah yang dibuat dengan dengan panjang tali yang berbeda beda, Peserta didik berdiskusi membuat busur dan anak panah dari bahan bahan alam (Science / Sains), e) Peserta didik dalam kelompok mencari bidikan terjauh dari panjang tali busur dengan menggunakan besar kecil gaya pegas suatu benda (Technology / Teknologi), f) Peserta didik mempelajari nama nama malaikat dan tugas tugasnya yang terdapat dalam papan bidikan (Religius / Agama). g) Peserta didik dalam kelompok membuat produk dengan menggunakan alat Gunting, jangka, penggaris meteran (Engineering / Teknik), h). Peserta didik dalam kelompok membuat papan bidikan dan menghiasnya memberi warna memcampur warna menggunakan cat gabus membuat sebgas mungkin (Art / Seni), i) Peserta didik mengukur panjang busur membagi menjadi empat bagian

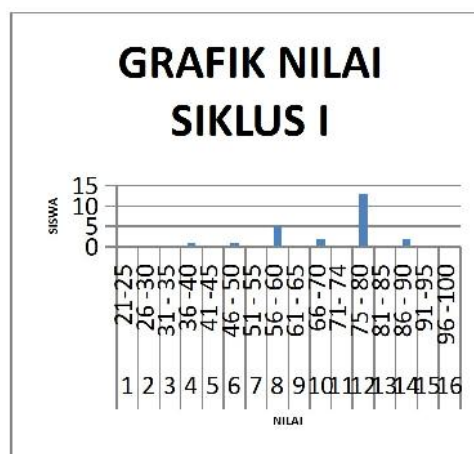
kemudian mencari best product dengan membandingkan panjang tali busur yang digunakan untuk membuat busur panah, membuat papan bidikan berupa lingkaran dan membaginya menjadi 10 bagian kemudian ditulis 10 nama malaikat (Mathematics / Matematika), j) Peserta didik membidikan anak panah ke papan bidikan yang sudah ditulis nama malaikat apabila bidikan mengenai salah satu nama malaikat, peserta didik yang ditugaskan membidik akan menuliskan di LK bergantian sampai semua mendapatkan kesempatan untuk mencoba membidik, pertemuan pertama pembelajaran hanya sampai pada pengukuran lesatan anak panah dan penentuan *best produk*, pembelajaran dilanjutkan pertemuan berikutnya karena keterbatasan waktu

Pertemuan kedua Guru membagikan LK Guru menyampaikan scenario pembelajaran. Pada pertemuan kedua ini tiga jam pelajaran melanjutkan bidikan anak panah menggunakan anak panah best product, dan membidikkan anak panah ke papan bidikan yang sudah ditulis 10 malaikat serta mengisi LK 1, setelah selesai 10 bidikan tiap kelompok peserta didik mendiskusikan pengisian LK dengan kelompok masing masing dan mempresentasikanya

Gambar 2 Pelaksanaan siklus 1



Gambar 3 Grafik hasil belajar Siklus I



Siklus II

Tindakan siklus II ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan prestasi peserta didik yang telah dicapai pada siklus I. Prosedur penelitian tindakan siklus II sama seperti siklus I dengan beberapa perbaikan. Persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan siklus II adalah: Kegiatan perencanaan tindakan I dilaksanakan pada hari Selasa 22 Oktober 2019 di ruang guru SMP Negeri 13 Surakarta.

Pelaksanaan tindakan Siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan Guru membagikan LK, Guru menayangkan video tentang malaikat dan keteladanan kita dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik memperhatikan tayangan video tersebut, kelompok dibagi menjadi 12 kelompok setiap kelompok 2 orang, setiap kelompok diberi tantangan membuat busur panah 1 buah, papan target tidak membuat lagi tetap menggunakan papan target pertemuan pertama, busur panah yang di buat adalah busur panah best product, semua kelompok membuat satu busur panah sesuai dengan tali yang sudah mereka ketahui panjangnya sesuai dengan tantangan pertemuan pertama, setelah selesai membuat busur kemudian membidikkan ke papan target yang sudah di

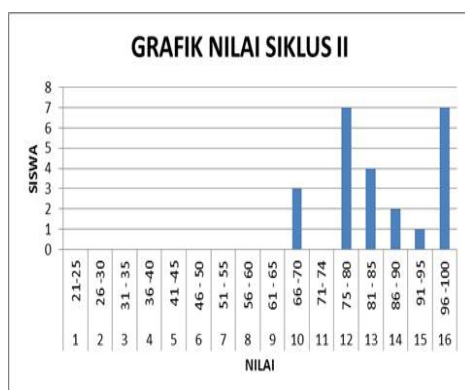
buat pada pertemuan pertama, anggota kelompok yang satu membidik anggota kelompok lain mencatat dalam LK 2, mereka bergantian membidik dan mencatat, dengan keterbatasan waktu pelaksanaan dilanjutkan pertemuan berikutnya.

Pelaksanaan pertemuan kedua siklus II Guru membagikan LK, kegiatan dilanjutkan mempresentasikan hasil pengisian LK. Pada pertemuan ke pertama semua kelompok sudah mendapatkan kesempatan membidik anak panah ke papan target malaikat Allah, pertemuan ke dua dilanjutkan mempresentasikan di depan kelas setelah selesai semua kelompok memasukkan hasil proyeknya di Office 365. Dengan bimbingan guru semua kelompok menulis dalam Ms Word dan menyimpan diawan.

Gambar 4 Pelaksanaan siklus II



Gambar.5 Grafik Hasil Belajar Siklus II



Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Iman Kepada Malaikat melalui pendekatan STREAM (*Science, Technology, Religion, Engeneering, Art and Mathematics*) Berbasis Office 365 pada Peserta Didik Kelas VII A SMP Negeri 13 Surakarta Semester Gasal Tahun Pelajaran 2019/2020” yang dilakukan sebanyak dua siklus dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

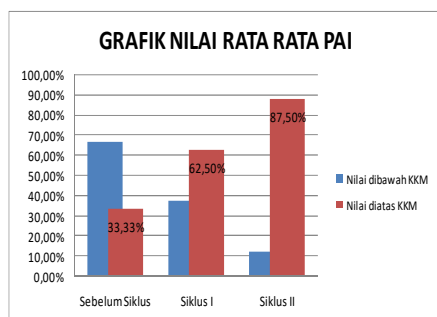
Tabel 2. Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Sebelum Tindakan, Siklus I, Siklus II

Tindakan yang dilakukan	Prosentase (%)	Prosentase (%)	Rata rata
	Nilai dibawah KKM	Nilai diatas KKM	
Sebelum Siklus	66.67%	33.33%	61,88
Siklus I	37.50%	62.50%	71.46
Siklus II	12.50%	87.50%	85.83

Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Sebelum Tindakan, Siklus I, Siklus II seperti yang terlihat pada gambar 6 seperti berikut ini :

Gambar 6. Grafik Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Sebelum Tindakan, Siklus I, Siklus II



Adapun hambatan-hambatan yang ditemui pada tiap-tiap siklus berbeda, antara lain: 1) Pada siklus I terdapat beberapa hal yang dihadapi yaitu : (a) Proses pembentukan kelompok kurang efektif pembentukan kelompok menjadi agak lama karena peserta didik harus berpindah tempat dengan cara mengangkat kursi; (c) masih terlihat peserta didik yang tidak serius dalam pembuatan busur panah dan papan target karena merasa ada teman lain yang sudah mengerjakannya , hal itu juga disebabkan jumlah kelompok yang besar yaitu 5 anak solusinya adalah kelompoknya diperkecil anggota kelompok antara 2 anak. Jumlah busur panah yang terlalu sedikit dibandingkan dengan jumlah anggota kelompok sehingga peserta didik harus mengantri untuk mencoba membidikkan anak panahnya.2) Usaha mengatasi hambatan pada siklus I dan dilaksanakan pada siklus II, antara lain: (a) kelompok diperkecil menjadi 2 orang dalam satu kelompok sehingga tidak perlu ; (b) mengelompokkan peserta didik dengan teman satu meja sehingga tidak perlu mengangkat kursi atau berpindah tempat (c) kegiatan kelompok lebih efektif dan aktif karena jumlah kelompok hanya kecil yaitu 2 orang; (d) dengan semakin banyaknya jumlah kelompok maka peserta didik akan lebih banyak mengulang atau mendengar materi yang sama sehingga mereka akan mudah

menghafal materi; (e) kreatifitas peserta didik akan muncul dengan pendekatan STREAM (*Science, Technology, Religion, Engeneering, Art and Mathematics*).3) Pembelajaran pada siklus II sudah berhasil karena tidak ada hambatan. Jadi salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar dengan pendekatan STREAM (*Science, Technology, Religion, Engeneering, Art and Mathematics*). Hal ini terjadi karena dengan membentuk kelompok-kelompok kecil, peserta didik akan lebih mudah dibimbing, kelompok yang lebih dulu menyelesaikan selesai pembuatan busur panah dan anak panah serta mengisikan hasil bidikan pada LK yang sudah disiapkan yang lebih dulu mempresentasikan didepan kelas menumbuhkan semangat kompetisi secara sehat karena masing-masing kelompok saling bekerjasama dalam kelompok kecil, adanya pembentukan kelompok yang semakin banyak akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendengarkan materi yang sama secara berulang ulang sehingga membuat peserta didik menjadi lebih faham dalam pembelajaran berkelompok dan mempermudah proses belajar mengajar, khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan, penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan : Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Iman Kepada Malaikat melalui pendekatan STREAM (*Science, Technology, Religion, Engeneering, Art and Mathematics*) Berbasis Office 365 pada Peserta Didik Kelas VII A SMP Negeri 13 Surakarta Semester Gasal Tahun Pelajaran 2019/2020” berhasil dilakukan, terbukti dengan peningkatan hasil belajar pada kondisi awal 33,33 % atau 8 peserta didik, pada akhir penelitian 87,50 % atau 21 peserta didik sudah mencapai nilai diatas KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Ennies, R. H. 2011. Critical Thinking : Reflection and *Perspective* Part 1. Assessing, diakses November 2019.
- Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2004, *Pedoman Pendidikan disekolah Umum*, Jakarta: Departemen Agama
- Gonzalez, H. B. dan Kuenzi, J. J. 2012. Science, *Technology*, Engineering, and Mathematics (STEM) Education: A Primer. Congressional Research Service, 1-27 hlm. [Online], (<https://fas.org/sgp/crs/misc/R42642>. pdf), diakses November 2019.
- Hamalik, Oemar, 2003, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Bumi aksara
- Ismayani, A. (2016). Pengaruh penerapan STEM project-based learning terhadap kreativitas matematis siswa SMK. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 3(4), 264-272.
- Lou, S.J., Shih, R.C., Diez, C.R., dan Tseng, K.H. 2011. *The Impact of Problem Based Learning Strategies on STEM Knowledge Integration and Attitudie, an Exploratory Study Among Female Taiwanese Senior High School Students. International Journal of Thechnology and Design Education : Springer*, 21 (1), 195-215 hlm. [Online], (<https://www.springerprofessional.de/en/the-impact-of-problem-based-learning-strategies-on-stem-knowldg/5490704>), diakses November 2019
- Permanasari, A. 2016. STEM Education : Inovasi dalam Pembelajaran Sains Seminar Nasional Pendidikan Sains : Peningkatan Kualitas Pembelajaran Sains dan Kompetensi Guru Melalui Penelitian dan Pengembangan dalam Menghadapi Tantangan Abad-21, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 24-31 hlm. (Online), (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snps/article/view/9810>), diakses September 2019.
- Redhana, I W. 2010. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Peta Argumen terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Topik Laju Reaksi. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 43(17), 141-148 hlm. (Online),
- Wardhani, IGAK dan Wihardit, Kuswaya, 2007. *Penelitin Tindakan Kelas*, Universitas Terbuka KTSP SD/MI 2011