

**PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN *STEAM*
(*SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ARTS, AND*
MATHEMATICS) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PPKn KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Defi Astuti

NIM: 06051281924020

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2023**

**PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN *STEAM*
(*SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ARTS, AND*
MATHEMATICS) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PPKn KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Defi Astuti

NIM: 06051281924020

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah untuk diajukan dan lulus pada:

Hari/Tanggal : Jum'at, 23 Juni 2023

Mengetahui

Koordinator Program Studi PPKn

Pembimbing Skripsi



Camellia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199001152019032012



Kurnisar, S.Pd., M.H.

NIP. 197603052002121011

**PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN *STEAM*
(*SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ARTS, AND*
MATHEMATICS) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PPKn KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Defi Astuti

NIM: 06051281924020

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan

Mengetahui

Koordinator Program Studi PPKn

Pembimbing Skripsi



Camellia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012



Kurnisar, S.Pd., M.H.
NIP. 197603052002121011

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Defi Astuti
NIM : 06051281924020
Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul “pengaruh pendekatan pembelajaran *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics)* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Negeri 1 Indralaya” ini beserta seluruh isinya adalah benar – benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahn dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang di temukan dalam Skripsi dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 23 Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Defi Astuti

NIM. 06051281924020

PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Bapak Kurnisar, S.Pd., M.H., selaku pembimbing atas segala bimbingan dan arahnya dalam penulisan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kasih sayang dan rahmatnya. Peneliti juga mengucapkan banyak terimakasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Farida, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS FKIP Unsri, dan Ibu Camelia, S.Pd., M.Pd., selaku koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Ucapan terimakasih juga kepada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Palembang dan Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Indralaya yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Indralaya, 23 Juni 2023

Penulis



Defi astuti

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana. Sebagai rasa syukur, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya
2. Ibu Dr. Farida, M.Si., selaku ketua jurusan pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya
3. Dosen pembimbing akademik sekaligus pembimbing skripsi saya Bapak Kurnisar, S.Pd., M.H. yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada saya selama perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Universitas Sriwijaya, terima kasih banyak atas ilmunya selama proses perkuliahan yang telah diberikan kepada saya.
5. SMP Negeri 1 Indralaya, Ibu Dra. Herlina., M.Si. selaku kepala sekolah dan Ibu Wulan S.Pd. selaku guru mata pelajaran PPKn yang telah memberikan izin dan dukungan selama penelitian berlangsung. Serta peserta didik kelas VIII 1 yang telah membantu dan mendukung selama penelitian.
6. Kedua orang tua yang sangat saya sayang, Bapak Muhlihun dan Ibu Kartutik yang telah mendoakan, memberikan nasehat, semangat, motivasi, dan pengorbanan, sehingga Alhamdulillah saya bisa menyelesaikan studi ini.
7. Defi Astuti yang hebat dan tersayang
8. Sahabat seperjuangan Silvi Rahmadona, terimakasih sudah memberikan doa semangat, dan menemani perjuangan untuk menyelesaikan studi ini.
9. Semua pihak, teman-teman PPKn Angkatan 2019 yang sudah memberikan motivasi, bantuan dan dukungan selama perkuliahan dan skripsi.
10. Serta keluarga besar dan saudara laki-laki saya terimakasih atas doa, semangat, dan motivasinya sehingga saya alhamdulillah bisa menyelesaikan studi ini.

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Teoritis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Pendekatan Pembelajaran <i>STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)</i>	9

2.1.1	Pembelajaran	9
2.1.1.1	Pengertian Pembelajaran	9
2.1.1.2	Tujuan Pembelajaran.....	11
2.1.1.3	Prinsip-prinsip Pembelajaran	12
2.1.1.4	Model Pembelajaran Berbasis Masalah	16
2.1.2	Pendekatan Pembelajaran <i>STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)</i>	20
2.1.2.1	Pengertian Pendekatan Pembelajaran <i>STEAM(Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)</i>	20
2.1.2.2	Karakteristik Pendekatan Pembelajaran <i>STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)</i>	24
2.1.2.3	Manfaat Pendekatan Pembelajaran <i>STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)</i>	26
2.1.2.4	Langkah-langkah Pendekatan Pembelajaran <i>STEAM</i>	28
2.2	Kemampuan Berpikir Kritis	30
2.2.1	Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis	30
2.2.2	Karakteristik Kemampuan Berpikir Kritis	32
2.2.3	Langkah-Langkah Kemampuan Berpikir Kritis	34
2.2.4	Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	36
2.2.5	Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pendekatan Pembelajaran <i>STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)</i>	38
2.3	Pembelajaran PPKn di SMP	41
2.3.1	Pengertian Pembelajaran PPKn.....	41
2.3.2	Tujuan Pembelajaran PPKn	43
2.3.3	Karakteristik Pembelajaran PPKn di SMP	44
2.3.4	Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran PPKn	45
2.4	Kerangka Berpikir	48
2.5	Alur Penelitian.....	49

2.6	Hipotesis.....	50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		51
3.1	Pendekatan dan Metode Penelitian.....	51
3.2	Variabel Penelitian	51
3.3	Devinisi Operasional Variabel	52
3.3.1	Pendekatan Pembelajaran <i>STEAM</i>	52
3.3.2	Kemampuan Berpikir Kritis	54
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	55
3.4.1	Populasi Penelitian.....	55
3.4.2	Sampel Penelitian	56
3.5	Teknik Pengumpulan Data	56
3.5.1	Dokumentasi	56
3.5.2	Teknik Tes.....	57
3.6	Teknik Analisis Data	58
3.6.2	Uji Normalitas.....	60
3.6.3	Uji Hipotesis	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		62
4.1	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	62
4.2	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	64
4.2.1	Deskripsi Data Hasil Dokumentasi	64
4.2.1.1	Profil SMP Negeri 1 Indralaya	64
4.2.1.2	Sarana dan Prasarana.....	66
4.2.1.3	Visi dan Misi SMP Negeri 1 Indralaya.....	67
4.2.1.4	Data Peserta Didik SMP Negeri 1 Indralaya.....	68
4.2.2	Deskripsi Data Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis	72

4.2.3 Analisis Tes Kemampuan Berpikir Kritis	81
4.3 Analisis Data Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis	86
4.3.1 Uji Hipotesis	87
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian.....	89
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	93
5.1 Simpulan.....	93
5.2 Saran.....	93
5.2.1 Bagi Pendidik.....	93
5.2.2 Bagi Peserta Didik.....	94
5.2.3 Bagi Sekolah	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	63
Tabel 4.2 Daftar Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Indralaya	65
Tabel 4.3 Kondisi Ruangan di SMP Negeri 1 Indralaya	66
Tabel 4.4 Data peserta didik dalam 5 (lima) tahun terakhir di SMP Negeri 1 Indralaya.....	68
Tabel 4.5 Peserta Didik SMP Negeri 1 Indralaya.....	69
Tabel 4.6 Data Populasi Peserta Didik Kelas VIII Peserta Didik SMP Negeri 1 Indralaya.....	70
Tabel 4.7 Data Peserta Didik kelas VIII 1 Peserta Didik SMP Negeri 1 Indralaya	70
Tabel 4.8 Data Hasil pretest Peserta Didik pertemuan pertama	73
Tabel 4.9 Data Posttest Peserta Didik Pertemuan kedua	75
Tabel 4.10 Data Posttest Peserta Didik Pertemuan Ketiga	78
Tabel 4.11 Data Posttest Peserta Didik Pertemuan Keempat	80
Tabel 4.12 Daftar Nilai Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran.....	82
Tabel 4.13 Perolehan Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik	83
Tabel 4.14 Hasil uji N-gain Score	86
Tabel 4.15 Kriteria Tingkat N-gain	86
Tabel 4.16 Uji Normalitas	87
Tabel 4.17 Hasil Uji Hipotesis	88
Tabel 4.18 Kriteria Kemampuan Berpikir Kritis.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	48
Gambar 2.2 Alur Penelitian.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Usul Judul Skripsi	100
Lampiran 2 : Surat Validasi Usul Judul Skripsi	101
Lampiran 3 : Surat Keterangan Pembimbing Skripsi	102
Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian dari Dekanat FKIP Universitas Sriwijaya ...	104
Lampiran 5 : Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kabupaten Ogan Ilir	105
Lampiran 6 : Surat Selesai Penelitian dari SMPN 1 Indralaya	106
Lampiran 7 : Surat Persetujuan Draf Skripsi	107
Lampiran 8 : Surat Persetujuan Sidang Ujian Akhir Progam Sarjana	108
Lampiran 9 : Kartu Bimbingan Skripsi	109
Lampiran 10 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	113
Lampiran 11 : Kisi-kisi Instrumen	143
Lampiran 12 : Intrumen Tes	145
Lampiran 13 : Hasil Uji <i>N-Gain</i>	153
Lampiran 14 : Dokumentasi Penelitian	154
Lampiran 15 : Hasil Pemeriksaan Plagiat.....	155

PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN *STEAM* (*SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ARTS, AND MATHEMATICS*) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 INDRALAYA

Oleh:
Defi Astuti
NIM : 06051281924020
Pembimbing : Kurnisar, S.Pd., M.H
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Negeri 1 Indralaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre Experiment Design* dengan bentuk *One Grup Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas VIII yang berjumlah 225 peserta didik dengan sampel kelas VIII 1 yang berjumlah 33 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan tes. Penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari nilai rata-rata hasil *pretest* yaitu sebesar 46,52 termasuk kategori kurang baik dan hasil *posttest* meningkat dengan nilai rata-rata 86,06 termasuk dalam kategori baik dengan nilai *N-gain* sebesar 0,75 termasuk dalam kategori peningkatan yang efektif. Kemudian berdasarkan hasil uji hipotesis Paired Samples T-test nilai signifikansi (2-tailed) menunjukkan 0,00 yang mempunyai arti bahwa nilai tersebut lebih kecil dibandingkan dengan 0,05. Maka jika signifikansi $0,00 < 0,05$ dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_a (hipotesis kerja) diterima. Jadi dapat disimpulkan dari hasil tersebut bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan pendekatan pembelajaran *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Negeri 1 Indralaya.

Kata Kunci: Pendekatan pembelajaran, *STEAM*, Berpikir Kritis

Mengetahui

Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199001152019032012

Pembimbing Skripsi



Kurnisar, S.Pd., M.H.

NIP. 197603052002121011

**THE EFFECT OF STEAM LEARNING APPROACH (SCIENCE,
TECHNOLOGY, ENGINEERING, ARTS, AND MATHEMATICS) ON THE
CRITICAL THINKING ABILITY OF STUDENTS IN CIVICS LESSONS CLASS
VIII AT SMP NEGERI 1 INDRALAYA**

By :
Defi Astuti
NIM : 06051281924020
Pembimbing : Kurnisar, S.Pd., M.H
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the STEAM learning approach (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) on students' critical thinking skills in Civics class VIII subjects at SMP Negeri 1 Indralaya. this research uses a quantitative approach with the Pre-Experiment Design method with the form of One Group Pretest-Posttest Design. The population of this study were all VIII classes totaling 225 students with a sample of VIII 1 class totaling 33 people. Sampling in this study using purposive sampling technique. Data collection techniques using documentation and tests. The study showed that there was an increase in student learning outcomes seen from the average value of the pretest results which was 46.52 including the poor category and the posttest results increased with an average value of 86,06 including in the good category with an N-gain value of 0.75 including in the effective improvement category. Then based on the results of the Paired Samples T-test hypothesis test, the significance value (2-tailed) shows 0.00 which means that the value is smaller than 0.05. So if the significance of 0.00 <0.05, it can be stated that H0 is rejected and Ha (working hypothesis) is accepted. So it can be concluded from these results that there is a significant effect of the application of the STEAM learning approach (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) on the critical thinking skills of students in Civics class VIII at SMP Negeri 1 Indralaya.

Keywords: Learning approach, *STEAM*, Critical Thinking

Certified by,
Coordinator of th Civic Education
Study Program,



Camellia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012

Approved by,
Advisor,



Kurnisar, S.Pd., M.H.
NIP. 197603052002121011

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi seperti saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat berkembang pesat. Pada abad 21 pendidikan memiliki peran serta fungsi yang penting dalam membangun peradaban suatu bangsa. Era globalisasi sangat penting dalam menempatkan ilmu sebagai pokok utama dalam membangun sumber daya manusia yang tanggap dan siap menghadapi pesatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi. Pembangunan sumber daya manusia dilaksanakan dari perbaikan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan yang baik akan menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang baik.

Pendidikan merupakan salah faktor yang dapat dijadikan wadah sebagai tempat pengarahan bagi anak salah satunya melalui proses pembelajaran. Dimana dalam pendidikan kehidupan anak menjadi lebih berarah dan memiliki tujuan. Pendidikan memberikan sarana dalam mengembangkan pola pikir anak dan memberikan bimbingan kepada anak dalam mencapai tujuan pengembangan sumber daya manusia. Dengan adanya pendidikan bertujuan agar dapat mengembangkan dan meningkatkan keunggulan dan kualitas sumber daya manusia.

Pendidikan abad 21 memiliki kelebihan dan tantangan dalam mewujudkan kualitas pendidikan yang baik. Sehingga untuk mengoptimalkan tujuan pembelajaran sesuai dengan tuntutan keterampilan abad 21 harus dipersiapkan sistem pendidikan yang mendukung yakni berupa kebijakan nasional, regional, daerah dan tingkat sekolah untuk memfasilitasi guru dan peserta didik melakukan proses belajar berpikir kritis dan memiliki kemampuan *spiritual values*.

Peran sekolah dalam memfasilitasi peserta didik hal tersebut sudah tercantum Undang-Undang No 20 Tahun 2013 Pasal 3 yang berbunyi :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. (Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sidiknas.2014)

Kualitas pendidikan berkaitan dengan proses belajar peserta didik di sekolah, dimana di dalam pembelajaran berkaitan dengan integrasi model pembelajaran, strategi pembelajaran, pendekatan yang digunakan guru di dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik dalam (Ruhimat, 2021:1) belajar adalah suatu proses yang dihasilkan dari adanya interaksi satu dengan yang lainnya, individu dengan lingkungan yang menyebabkan adanya perubahan tingkah laku. Tingkah laku merupakan suatu tindakan yang memiliki struktur dan fungsi yang berkesinambungan membentuk perilaku terpadu antara kemampuan kognitif, sikap, dan psikomotorik. Menurut Sudjana dalam (Ruhimat, 2021:1) belajar merupakan sebuah proses yang ditandai dengan adanya perubahan diri yang terjadi pada seseorang.

Belajar merupakan sebuah proses yang berkaitan dengan adanya saling interaksi individu dengan peserta didik dalam mengumpulkan informasi untuk mendapatkan pengetahuan. Sehingga hakikat belajar adalah sebuah proses yang menimbulkan adanya perubahan dari perilaku yang bertambah baik dan bertambah mampu dalam memperoleh pengetahuan. Maka dari itu, belajar tentu mempunyai kaitannya dengan kemampuan peserta didik dalam menerima rangsangan yang diperoleh dari sebuah proses belajar.

Perkembangan pendidikan saat ini membutuhkan inovasi sehingga harus dipersiapkan sesuai perkembangan zaman agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, harus ada penyesuaian kegiatan belajar dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi mengakibatkan adanya perubahan dalam mengoptimalkan pencapaian pembelajaran.

Penerapan *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)* dalam pembelajaran dapat mengembangkan peserta didik untuk berpikir lebih mendalam serta dapat melakukan penyelesaian masalah mampu bekerja sama dan memiliki komunikasi yang baik. Hadinugrahaningsih dalam (Cahyani, 2021) menyatakan bahwa pendekatan *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)* mengusahakan peserta didik menciptakan pemahamannya secara mandiri atas proses pembelajaran lewat cara menggabungkan sebagian aspek bidang studi dalam kehidupan nyata. (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/42939>) diakses pada 2 September 2022.

Pembelajaran *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)* adalah pendekatan pembelajaran dimana dalam pembelajaran tersebut merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu pengetahuan. Dalam pembelajaran *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)* diarahkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan yakni keterampilan memecahkan masalah, mendorong untuk berpikir kritis, serta kolaborasi. Zubaidah dalam (Mu'minah & Suryaningsih, 2020) menyatakan bahwa *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)* memberdayakan guru untuk pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan lima disiplin ilmu (science, teknologi, rekayasa, seni dan matematika) dan menumbuhkan lingkungan belajar yang inklusif dimana semua siswa yang terlibat berkontribusi. (<http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/article/view/3555>) diakses pada 2 September 2022.

Pendekatan yang berbasis *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)* yaitu sebuah pembelajaran atau pendekatan yang mengembangkan kemampuan anak yang dapat menganalisis sebuah gejala melalui pendekatan ilmiah. Pendekatan ini akan membawa dampak yang baik, yang besar bagi perkembangan kognitif, fisik motorik, emosi dan sosial emosional pada anak. Hadinugrahaningsih dalam (Fitriyah, 2021) menyatakan bahwa pendekatan *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)* dapat mengasah dan mengembangkan keterampilan siswa untuk memberikan ide dan gagasan agar menjadi lebih kreatif. Mufida dalam (Fitriyah, 2021) menyatakan bahwa pembelajaran *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)* dapat mengarahkan siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah dan berkolaborasi. (<http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/article/view/3555>) diakses pada 2 September 2022.

Dari pernyataan ini dapat disimpulkan *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)* akan membantu melatih peserta didik agar mampu menganalisa permasalahan-permasalahan yang ada dengan menggunakan berbagai pendekatan, baik science, teknologi, teknik, seni maupun matematika sehingga menjadi sebuah strategi untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar dapat memiliki kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah di sekolah dan di lingkungannya.

Pembelajaran yang mewajibkan siswa mengembangkan gagasan melalui langkah khusus dengan memanipulasi pengetahuan yang didapat yang menghasilkan pengetahuan baru disebut dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Rosnawati dalam (Irma, 2021) menyatakan bahwa kemampuan ini dapat muncul ketika siswa mampu menghubungkan berbagai informasi atau pengetahuan yang didapat dengan informasi yang telah ada sebelumnya untuk selanjutnya dikembangkan dengan memecahkan kesimpulan dari informasi tersebut

(<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/2584>) diakses pada 2 September 2022.

Definisi berpikir kritis diartikan sebagai kemampuan untuk berpikir kembali, menguji kembali, merestrukturisasi pemikiran yang sudah ada. Hal ini dikarenakan pesatnya perkembangan zaman modern ini, yang menuntut masyarakat untuk selalu menyempurnakan keterampilannya agar dapat berfungsi dengan lebih efektif dan efisien dalam komunikasi dan interaksi global. Beers dalam (Rahardhian, 2022) menyatakan bahwa kemampuan logika, analisis, kritik, serta kreatif sangat berarti untuk siswa guna menghubungkan konsep dan materi, sehingga dapat menguasai serta memecahkan masalah. Dari pernyataan tersebut, kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan sangat penting dimiliki peserta didik untuk menyelesaikan masalah dengan cara menganalisis suatu gagasan ke arah tertentu. (<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JIPPF/article/view/50882/75676592391>) diakses pada 2 September 2022.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengaruh penerapan *STEAM* (*science, technology, engineering, arts, and mathematics*) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik masih belum banyak diteliti. Sehingga ada beberapa penelitian yang dapat dijadikan sebagai bahan referensi sesuai penelitian ini. Pertama penelitian yang menjadi referensi yaitu penelitian Tiara Amelia dengan judul “Pengaruh Pendekatan *STEM* (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Sikap Ilmiah Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Biologi di Man 2 Bandar Lampung”. Hasil penelitian ini adalah nilai signifikansi keterampilan berpikir kritis menunjukkan $\text{sig. } 0,000 < 0,05$ artinya rata-rata keterampilan berpikir kritis pengaruh pada variabel X (*STEM*). (Amelia, 2019) (<http://repository.radenintan.ac.id/8664/>) diakses pada 21 September 2022.

Kedua, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Putri Ayunia Lestari dengan judul “Pengaruh Pendekatan *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran

IPA di SD”. Hasil penelitian ini adalah hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan pengaruh pendekatan *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)* terhadap keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPA di sekolah dasar sebesar 42,4%. (Ayunia, 2022) (<http://repository.upi.edu/78412/>) diakses pada 21 September 2022.

Ketiga, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Beatrice Aulia Rahmawati dengan judul “Implementasi Pembelajaran Berbasis *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)*. Dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis di SD *My Little Island* Malang”. Hasil penelitian ini adalah Pembelajaran berbasis *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)* di SD *My Little Island* diterapkan pada subject mata pelajaran yang menggunakan *Cambridge Curriculum* yakni pada mata pelajaran *Science, English, dan Mathematics*. Pembelajaran yang diterapkan dengan pembelajaran menggunakan pendekatan *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics)* memiliki dampak yang baik sesuai dengan komponen yang terdapat dalam *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)* salah satunya adalah dapat membantu pendidik dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. (Rahmawati, 2020) (<http://etheses.uin-malang.ac.id/24396/>) diakses pada 21 September 2022.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti pada hari Jumat, 2 September 2022 dengan melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Negeri 1 Indralaya didapatkan hasil yaitu pada saat pembelajaran di kelas VIII mata pelajaran PPKn guru menggunakan pendekatan *student center learning* dan *teacher center learning* dalam proses pembelajaran. Di SMP Negeri 1 Indralaya sudah melakukan pembelajaran sudah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran di kelas, sehingga memungkinkan dapat terlaksana pembelajaran yang menerapkan *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)* pada mata pelajaran PPKn kelas VIII.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengaruh pendekatan pembelajaran *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Negeri 1 Indralaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Negeri 1 Indralaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memperkaya pengetahuan serta berkontribusi dengan dunia pendidikan terutama di Sekolah Menengah Pertama, khususnya dalam memberikan manfaat yaitu mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics)* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Negeri 1 Indralaya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru, menjadi bahan untuk mengukur seberapa besar pengaruh pendekatan pembelajaran *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Negeri 1 Indralaya.
2. Bagi peserta didik, dapat mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)* kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Negeri 1 Indralaya.

3. Bagi peneliti, menjadi ketentuan dan salah satu syarat untuk menyelesaikan perkuliahan di Universitas Sriwijaya serta diharapkan agar dapat menjadi sumber atau referensi tambahan terhadap peneliti selanjutnya pada saat melakukan suatu penelitian yang terkait dan relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, D. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Amelia, T. (2019). *PENGARUH PENDEKATAN STEM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, AND MATHEMATIC) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN SIKAP ILMIAH PESERTA DIDIK KELAS XI PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI DI MAN 2 BANDAR LAMPUNG*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG.
- Anita, Y. (2021). *PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN BERBASIS STEAM PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 3 KELAS V SEKOLAH DASAR*. *PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN BERBASIS STEAM PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 3 KELAS V*. Universitas Sanata Dharma.
- Ardiyanti, Y. (2016). Berpikir kritis siswa dalam pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 193–202.
- Asmarina, Z. (2015). *PERAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (PPKn) DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN ANTI KORUPSI DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 1 KALIBAGOR*.
- Ayunia, P. L. (2022). *Pengaruh Pendekatan STEAM (Science , Technology , Engineering , Art , Mathematics) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA di SD*. Universitas pendidikan indonesia.
- Cahya, S. R. (2018). Kemampuan Bepikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Balong, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 06(2006), 291–305.
- Cahyani, G. P. (2021). Pengaruh Project Based Learning dengan Pendekatan STEAM Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Online di SMK Negeri 12 Malang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(3), 372–

379.

- Fauziah, S. (2018). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MELALUI PEMANFAATAN BERITA POLITIK. *Jurnal Civicus*, 18(2), 19–29.
- Fitriyah, A. dkk. (2021). PENGARUH PEMBELAJARAN STEAM BERBASIS PJBL (PROJECT-BASED LEARNING) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN BERPIKIR KRITIS. X(2019), 209–226.
- Hakim, H. L. (2019). CIVICS EDUCATION AND SOCIAL SCIENSE JOURNAL(CESSJ) Volume 1 Nomor 2 Bulan Desember 2019. 1, 129–143.
- Haryati, P. (2017). PENERAPAN METODE COOPERATIVE BERBASIS INFORMASI LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PPKn KELAS ... (Issue April) [Universitas Muhammadiyah Malang].
<https://eprints.umm.ac.id/35520/%0Ahttps://eprints.umm.ac.id/35520/1/jiptu-mmpp-gdl-putriharya-48318-1-pendahul-n.pdf>
- Irma, E. (2021). Integrasi Pendekatan STEM (Science, Technology, Enggeenering and Mathematic) Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(1), 11–22. <https://doi.org/10.24246/j.js.2021.v11.i1.p11-22>
- Japar, M. et al. (2019). *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn*. CV. Jakad Publishing.
- Khairiyah, N. (2019). *Pendekatan Science, Technology, Engineering, dan Mathematics (STEM)*. Guepedia.
- Marwiyah, M. (2022). ANALISIS PEMBELAJARAN STEAM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND MATHEMATICS) UNTUK MENANAMKAN KETERAMPILAN 4C (COMMUNICATION, COLLABORATION, CRITICAL THINKING AND PROBLEM SOLVING, DAN CREATIVITY AND INNOVATION) PADA ANAK USIA DINI. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU PEKANBARU.
- Maryati, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi

- Pola Bilangan Di Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 63–74.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i1.342>
- Maryati, I., & Monica, V. (2021). Pembelajaran Berbasis Masalah dan Inkuiri dalam Kemampuan Representasi Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 333–344. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.885>
- Mu'minah, I. H., & Suryaningsih, Y. (2020). Implementasi STEAM (Science, Technology, Arts and Mathematics) dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Bio Education*, 5(1), 65–73.
- Nuragnia, B., Nadiroh, & Usman, H. (2021). Pembelajaran Steam Di Sekolah Dasar : Implementasi Dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 187–197. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i2.2388>
- Rahardhian, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Pjbl Berbasis Stem Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.26418/jippf.v3i1.50882>
- Rahmawati, B. A. (2020). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DALAM MENUMBUHKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DI SD MY LITTLE ISLAND MALANG*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG.
- Rohmatin, D. N. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Pengajuan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Gamatika*, 5(1), 1–7.
- Ruhimat, T. (2021). *Pembelajaran STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics)*. UPI PRESS.
- Ruhimat, T. (2021). *Pembelajaran STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) Konsep dan Implementasi*. UPI PRESS.
- Saputra, H. (2020). Kemampuan Berfikir Kritis Matematis. *Perpustakaan IAI Agus Salim Metro Lampung*, 2(April), 1–7.
- Saputra, H. (2020). Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). *Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, 262. <http://repository.uin-malang.ac.id/4643/>

- Suciono, W. (2021). *Berpikir Kritis*. CV. Adanu Abimata.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan Ke). Penerbit Alfabeta.
- Sulisworo, D. dkk. (2021). *Lingkungan Belajar Pascapandemi: Mobile Learning, Pembelajaran Berbasis STEM, & Berpikir Kritis*. DEEPUBLISH.
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Komunikasi Matematis Siswa SMA Negeri 3 Kuala Kabupaten Nagan Raya. *Genta Mulia*, 10(2), 178–187.
- Taufiq, M. (2022). *Inovasi Pembelajaran IPA Bermuatan Kecakapan Abad 21 di Masa Pandemi Covid 19*. PT. Nasya Expanding Management.
- Uchrowi, Z. & R. (2021). *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Wayudi, M., & Santoso, B. (2020). *Kajian analisis keterampilan berpikir kritis siswa sekolah menengah atas*. 5(1), 67–82.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Widyastuti, A. (2022). *Merdeka Belajar dan Implementasinya*. PT Elex Media Komputindo.