



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PJBL-STEAM
MENGUNAKAN MEDIA VIDEO CAMTASIA UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS V SDN 120 BERRU, SOPPENG**

Firmansyah¹

¹SDN 244 Lawo, Soppeng, Sulawesi Selatan

¹Contributor Email: vhyrman86@gmail.com

Abstract

This best practice is a report on the author's experience in applying the PjBL-STEAM learning model by using the cantasia video media to improve learning literacy in Indonesian V grade SDN. 120 Berru. The background of this best practice is that the teacher does not involve the role of student activities, the students' learning outcomes are not optimal, especially in the field of literacy, the teacher does not use learning media, the teacher does not motivate and interact with students to produce products from learning outcomes. This best practice research is focused on improving literacy through PjBL-STEM with classroom action research methods consisting of planning, action, observation and reflection. Instrument for data collection. includes student activity observation sheets, learning outcomes tests, interviews and documentation. The results of this best practice report are taken data after 2 cycles of classroom action research. The results of qualitative analysis show that the average score of activities and student learning outcomes has increased. Learning activities in the first cycle of the average score of Indonesian learning activities are 60% in the fairly good category and in the second cycle there is an increase in the average score of Indonesian learning activities, which is 84% in the good category. The learning results in the first cycle showed an average score of 63 learning activities in the fairly good category and in the second cycle there was an increase of 77 in the good category. Based on the results of this study, it was concluded that by applying the PjBL-STEAM learning model using video cantasia media can improve learning literacy.

Keywords: *PjBL-STEAM, Camtasia, Literacy, Indonesian*

A. Pendahuluan

Perkembangan pembelajaran di bidang Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin hari semakin meningkat. Fenomena tersebut mengakibatkan adanya persaingan dalam berbagai kehidupan, salah satu diantaranya adalah pendidikan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan cita-cita seluruh bangsa dan negara di dunia dengan melalui sebuah pendidikan (Subarjono, 2012). Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa Pendidikan merupakan suatu usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan belajar dan latihan agar siswa berperan dalam kehidupan masa depannya.

Di dalam dunia pendidikan, tentunya guru berperan sebagai pendidik, motivator, pembimbing, pelatih dan pengembang model, pendekatan dan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana dan kondisi belajar yang kondusif, yaitu suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas dengan segala perencanaan dan persiapan. Proses pembelajaran didalam kelas diharapkan guru untuk dapat mengasah pengetahuan peserta didiknya melalui berbagai model, pendekatan dan media pembelajaran dengan memanfaatkan segala kompetensi dalam pembelajaran yang berguna untuk menunjang proses pembelajarannya di dalam kelas.

Dalam suatu proses pembelajaran, tiga unsur yang sangat penting yakni model, pendekatan dan media pembelajaran. Ketiga aspek ini saling berkaitan satu sama lainnya. Penggunaan salah satu model, pendekatan dan media pembelajaran tersebut harus sesuai dan tepat dengan materi yang kita akan ajarkan. Ketepatan dalam memilih unsur tersebut adalah bagian penting dalam merencanakan dan mendesain suatu proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

Penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran dapat memberikan motivasi dan rangsangan dalam

kegiatan belajar, membangkitkan keinginan dan minat baru, bahkan membawa pengaruh-pengaruh positif terhadap psikologis siswa dalam proses belajarnya.

Demikian halnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. apabila siswa dibelajarkan berdasarkan metode konvensional tanpa adanya media dan strategi yang tepat, maka pengetahuan yang diperoleh hanya berupa teori tanpa ada proses dan produk hasil yang diberikan. Karena berdasarkan hasil penelitian Dwyer yang dikutip oleh Yusup (1990) bahwa orang mampu mengingat 10% dari yang dibacanya, 20% dari yang didengarnya, dan 30% dari yang dilihatnya dan 50% dari yang dilihat dan didengarnya.

Saat ini dunia pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah mutu pendidikannya yaitu tercermin dari rendahnya literasi bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan melalui survey *PISA* yang dilakukan survey tiga tahunan terhadap peserta didik di setiap negara-negara di seluruh dunia. Berdasarkan hasil *PISA* bahwa literasi membaca di tahun 2003 bahwa Indonesia berada di peringkat 39 dari 40 negara sampel, kemudian hasil *PISA* di tahun 2006 Indonesia berada di 48 dari 56 Negara, hasil *PISA* tahun 2009 Indonesia berada di peringkat 48 dari 56 Negara kemudian tahun 2012 Indonesia berada pada peringkat 58 dari 65 Negara, OECD (2013a). Sebagian besar siswa belum mampu menggapai potensi ideal atau optimal yang dimilikinya. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan proses pembelajaran dari kebiasaan yang sudah berlangsung selama ini.

Jika dilihat dari realita yang ada di SDN 120 Berru Kabupaten Soppeng, berdasarkan hasil pengamatan penulis dari pengalaman mengajar tahun ajaran 2017-2018 semester genap sebagai berikut: 1) guru kurang melibatkan peran aktivitas siswa. Hal ini dibuktikan dengan lembar aktivitas observasi yang peneliti buat untuk mengamati langsung di dalam kelas V. Hasil observasi aktivitas menunjukkan 58% siswa melakukan aktivitas di dalam kelas. 2) Kurang optimalnya hasil belajar siswa khususnya di bidang literasi. Hal ini di buktikan dengan nilai hasil

belajar di dalam kelas belum sepenuhnya mencapai nilai yang diharapkan. rata-rata nilai hasil belajar menunjukkan 60% nilai evaluasi materi yang diberikan 3) guru kurang menggunakan media pembelajaran 4) guru kurang memberikan motivasi dan interaksi kepada siswa untuk membuat produk dari hasil pembelajaran.

Salah satu upaya yang dilakukan penulis berdasarkan pengalaman yang dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran PjBL-STEAM berbantuan media pembelajaran video *camtasia* dalam peningkatan literasi. Penerapan pembelajaran *projek based learnig* (PjBL) ini merupakan kegiatan pembelajaran yang menekankan dalam menghasilkan produk sebagai hasil proyek yang terintegrasi dengan STEAM. Menurut Firman (2015) bahwa pembelajaran berbasis STEAM merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran, perancangan desain sistem, penggunaan penerapam sains, teknologi, teknik, seni dan matematika untuk memecahkan masalah nyata. Dengan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis STEAM peserta didik ditantang untuk kritis, kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah nyata, melibatkan kegiatan kelompok secara kolaborasi. Sedangkan media pembelajaran video *camtasia* merupakan pembelajaran video interaktif yang bertujuan untuk memperjelas penyajian informasi dan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu, dan objek, atau benda terlalu besar atau kecil dapat disajikan melalui sebuah video animasi, Zulhelmi, Adlim dan Mahidin (2017).

Berdasarkan model dan media yang penulis terapkan, maka penulis akan menguraikan tentang *best practice* "Penerapan Model Pembelajaran PJBL-STEAM Menggunakan Media Video *Camtasia*" Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN. 120 Berru Kabupaten Soppeng".

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam laporan *best practice* ini adalah; 1) Apakah penerapan model pembelajaran PJBL-STEAM menggunakan media video *camtasia* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia Kelas V SDN. 120 Berru Kabupaten Soppeng? 2) Apakah penerapan

model pembelajaran PJBL-STEAM menggunakan media video *camtasia* dapat meningkatkan hasil belajar literasi pada pembelajaran bahasa Indonesia Kelas V SDN. 120 Berru Kabupaten Soppeng?

Sementara itu tujuan yang ingin dicapai dari penulisan laporan *best practice* ini antara lain; 1) Mengetahui penerapan model pembelajaran PJBL-STEAM menggunakan media video *camtasia* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia Kelas V SDN. 120 Berru Kabupaten Soppeng 2) Mengetahui penerapan model pembelajaran PJBL-STEAM menggunakan media video *camtasia* dapat meningkatkan hasil belajar literasi pada pembelajaran bahasa Indonesia Kelas V SDN. 120 Berru Kabupaten Soppeng

Sedangkan manfaat laporan *best practise* ini diharapkan bermanfaat untuk Siswa; 1) Membekali siswa dengan berbagai keterampilan yang dibutuhkan oleh siswa dalam menghadapi persaingan abad 21; 2) Melalui model pembelajaran PJBL-STEAM siswa dapat menghasilkan produk dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa berupa literasi menulis dan membaca puisi. Guru; 1) Mendapatkan inspirasi, pengetahuan, wawasan, pengalaman dalam menggunakan model, pendekatan dan media pembelajaran yang efektif; Meningkatkan keterampilan guru dalam menggabungkan penerapan model, pendekatan dan media pembelajaran; 2) Guru semakin termotivasi dalam menerapkan model, pendekatan dan media pembelajaran. Sekolah; 3) Diharapkan dapat memberikan upaya pengembangan mutu dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil dan belajar, Sebagai acuan, pedoman dan referensi dalam pembuatan karya tulis *best practice*.

Rais (2010) menyatakan bahwa pembelajaran dengan model PjBL (*project based learning*) merupakan pembelajaran kontekstual melalui sebuah kegiatan yang kompleks berupa memberi kebebasan kepada peserta didik dalam melakukan eksplorasi untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif dan menghasilkan sebuah produk. Sedangkan menurut Farah R.J. dkk (2017), menyatakan

bahwa model pembelajaran PjBl adalah pembelajaran berdasarkan pertanyaan dan permasalahan yang sangat menantang dan menuntun peserta didik dalam merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan melakukan investigasi, dan memberikan kesempatan peserta didik bekerja secara mandiri.

Model pembelajaran PjBl adalah suatu pendekatan pendidikan yang efektif yang berfokus pada kreatifitas berfikir, pemecahan masalah, dan interaksi antara siswa dengan teman sebaya untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru, Asan, (2005). Dengan adanya pengetahuan baru tentunya peserta didik mampu menyelesaikan masalah nyata berdasarkan pengalaman yang pernah dilakukan dalam kegiatan praktik, sehingga dapat meningkatkan efektifitas, pembelajaran bermakna, dan menunjang karir di masa depan, Tseng, dkk. (2011)

Sunardi (2017) menyebutkan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan dalam PjBl sebagai berikut.

1. Penentuan proyek
2. Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek
3. Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek
4. Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru
5. Penyusunan laporan dan presentasi hasil proyek
6. Evaluasi proses dan hasil proyek

Dari beberapa kajian teori diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran PjBl (*project based learning*) merupakan pendekatan pembelajaran dalam berfikir kreatif dan inovatif melalui tahapan kegiatan yaitu merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif dan menghasilkan sebuah produk.

STEAM adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan, teknologi, *engineering*, *art* dan matematika, dengan memfokuskan proses pendidikan pada pemecahan masalah yang nyata dalam kehidupan sehari-hari, Septiani (2016). Sedangkan menurut A.D. wijaya, dkk. (2015) menyatakan bahwa pendekatan STEAM merupakan

pembelajaran pendidikan di Indonesia dalam mengembangkan manusia untuk menciptakan ekonomi berbasis sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika untuk berfikir secara komprehensif dengan pola pemecahan masalah berdasarkan lima aspek tersebut. Kelima aspek STEAM menurut Asmuniv, (2015) menyatakan bahwa berikut ini tabel definisi dari pendekatan STEAM terdapat bidang studi yang saling berhubungan sebagai berikut:

Tabel 1 Definisi Literasi STEAM

No	STEAM	Keterangan
1	Sains	Kemampuan dalam mengidentifikasi informasi ilmiah, mengaplikasikannya, dan mempunyai peran dalam mencari solusi
2	Teknologi	Ketempilan dalam menggunakan berbagai teknologi, mengembangkan, dan menganalisis teknologi
3	Teknik	Kemampuan dalam mengembangkan teknologi dengan desain yang lebih inovatif dan kreatif.
4	Seni	Kemampuan dalam mengembangkan kreativitas seni, mengolah bakat dan desain yang lebih inovatif
5	Matematika	Kemampuan dalam menganalisis dan menyampaikan gagasan, rumusan, menyelesaikan masalah secara matematika dalam pengaplikasiannya.

Pendekatan STEAM merupakan pengembangan pendekatan di bidang pendidikan yang mengintegrasikan pembelajaran sains, teknologi, *engineering*, *art* dan matematika dengan menekankan pada proses pembelajaran pendidikan berbasis pemecahan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari maupun kehidupan profesi, (National STEAM Education Center, 2014). Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM tentunya diharapkan dalam membangun dan mengembangkan peserta didik tidak hanya menghafal konsep-konsep saja, akan tetapi diarahkan untuk mengintegrasikan bidang mata pelajaran seperti sains, teknologi, teknik, seni dan matematika dengan melalui tahapan *reflection*, *research*, *discovery*, *application*, dan *communication* sehingga dapat meningkatkan segala aktivitas dan hasil belajar peserta didik di dalam kelas, Laboy-Rush (2010).

Dari beberapa kajian teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pendekatan STEAM merupakan pendekatan pengembangan pembelajaran tematik terhadap lima bidang pembelajaran yang saling berhubungan yakni sains, teknologi, *engineering*, *art* dan matematika dengan menekankan pada proses pembelajaran pendidikan melalui tahapan reflection, research, discovery, application, dan communication sehingga dapat meningkatkan segala aktivitas dan hasil belajar peserta didik di dalam kelas.

Menurut Azhar Arsyad (2011) menyatakan bahwa kata media berasal dari kata bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara/pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sehingga media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media dapat mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pengajaran yang melakukan peran mediasi. Secara ringkas media adalah penyampaian atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran, Azhari (2015).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat.

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat melihat dan mendengarkan secara langsung cara membaca puisi sesuai dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang baik.

Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media video merupakan alat bantu berupa gambar

yang hidup dan bergerak dapat dilihat dan di dengarkan secara langsung untuk memberikan informasi-informasi/wawasan kepada penonton.

Menurut Sudarmoyo menyatakan bahwa media *camtasia* merupakan salah satu software yang diinstallkan ke computer/laptop sehingga dapat digunakan untuk mengedit video dan merekam presentasi menjadi video training. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar, karena media merupakan suatu wahana dalam menyalurkan pesan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa agar dapat memudahkan siswa menerima pelajaran apa yang sudah disampaikan, Feby Rizka Ayuning dkk (2013:263).

Sedangkan menurut Aripin (2009) menyatakan bahwa *camtasia* adalah program aplikasi software yang dikemas untuk melakukan perekaman, mengedit video, dan dapat dibagikan video tersebut dalam membuat presentasi pada layar screen computer/laptop. Jadi *camtasia* itu adalah perangkat lunak seperti software yang berfungsi untuk merekam segala aktivitas di layar computer (desktop).

Media pembelajaran berbentuk *software camtasia* adalah media yang menegaskan sebuah format multimedia dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya. Jadi media ini berbentuk multimedia dengan menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Tim Medikomp, (1994).

Dari beberapa pendapat diatas maka media video *camtasia* merupakan sebuah aplikasi software yang diinstallkan ke laptop untuk melakukan editan video, yang dimana editan video kita nanti menjadi sebuah suatu wahana dalam menyalurkan pesan oleh guru kepada siswa yang didalamnya terdapat fitur-fitur dan gabungan teks, grafik, audio dan gambar bergerak (Video dan animasi) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa.

Literasi dilihat dari etimologi yang berasal dari kata *Littera* (bahasa latin) artinya melibatkan sistem tulisan yang menyertainya. Literasi merupakan hak asasi manusia yang paling penting dan merupakan tempat pertama untuk belajar sepanjang hayatnya. Hal yang penting ini sepenuhnya untuk pembangunan sosial dan manusia sesuai kemampuan dalam mengubah kehidupan, (UNESCO).

Menurut Sulzby:1986 bahwa pengertian literasi ialah kompetensi seseorang dalam berbahasa seperti membaca, menulis, menyimak dan berbicara) untuk saling berinteraksi dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya, sedangkan Kemendikbud (2016:2) menyatakan literasi adalah kemampuan dalam mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu atau hal dengan bijak melalui beberapa kegiatan membaca, menulis, menyimak, berbicara dan melihat.

Menurut UNESCO (www.literasipublik.com) bahwa Literasi itu merupakan seperangkat keterampilan nyata dalam bidang kererampilan kognitif dan menulis, terlepas dari konten keterampilan itu diperoleh dari siapa serta cara memperolehnya. Pemahaman literasi sangatlah dipengaruhi baik di bidang penelitian akademik, nasional, budaya maupun pengalaman-pengalaman.

Dari beberapa pendapat di atas maka penulis berkesimpulan bahwa literasi merupakan kemampuan individu setiap orang dalam membaca, menulis, berbicara dan menyimak yang tujuannya untuk memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan berfikir kritis.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD merupakan suatu usaha dalam mewujudkan tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia yang terdapat didalam kurikulum pendidikan. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD ditujukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi berbahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan yang dapat menumbuhkan apresiasi hasil karya kesusasteraan, Resmini, dkk. (2009). Pembelajaran dengan menggunakan bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran

bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Sehingga kemampuan pembelajaran dapat diarahkan kedalam empat aspek yakni membaca, berbicara, menyimak, dan mendengarkan.

Bahasa Indonesia berasal dari bahasa Melayu. Bahasa Melayu merupakan bahasa yang terpenting di daerah wilayah Republik Indonesia. bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa Nasional, sebagai alat mempersatukan seluruh suku budaya bangsa di negara Indonesia, Rina Devianty (2017). Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai pengaruh besar terhadap perkembangan dan kemajuan peserta didik. Di samping sebagai bahasa persatuan, bahasa Indonesia juga sebagai bahasa pengantar dalam dunia pendidikan. Bahasa Indonesia merupakan sebagai alat komunikasi yang digunakan oleh penduduk Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misanya belajar, bekerjasama dan berinteraksi.

Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) memberikan beberapa pengertian "Bahasa" ke dalam tiga batasan, yakni a) Bahasa sebagai sistem lambang bunyi berartikulasi yang bersifat sewenang-wenang dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran, b) Perkataan-perkataan yang dipakai oleh suatu bangsa seperti suku, bangsa, daerah, Negara, dan sebagainya, c) Percakapan yang baik sopan santun, dan tingkah laku yang baik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan kemampuan dalam berkomunikasi yang digunakan untuk saling berinteraksi, bekerjasama, dan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

B. Metode

Penyusunan karya tulis berbentuk *best practice* ini didasarkan pada pengalaman terbaik (*best practice*) mengajar di dalam kelas untuk peningkatan literasi siswa didalam kelas. Desain penelitian dalam *best*

practice ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Teknik penulisannya dikemas dalam bentuk *best practice* karena telah dilakukan penelitian sebelumnya (tahun ajaran 2017/2018).

Subjek penelitian adalah siswa kelas V berjumlah 15 orang SDN. 120 Berru Kabupaten Soppeng. Instrumen pengumpulan data. meliputi lembar observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi;

- 1) Data observasi yang diperoleh melalui kegiatan pengamatan aktivitas siswa dalam belajar dengan menggunakan rumus hasil observasi (Arikunto (2012:272)

$$\text{Nilai rata-rata NR} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

- 2) Data hasil belajar yang diperoleh dari hasil tes literasi dengan menggunakan rumus hasil belajar

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Langkah pelaksanaan pembelajaran yang ditempuh penulis dalam melaksanakan *best practice* ini dirumuskan dalam tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Langkah Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan	Tahapan PjBL	Langkah-langkah pembelajaran	STEAM
Awal	Apresepsi dan motivasi	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdo'a sesuai dengan keyakinan masing-masing ➢ Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik baik kerapian pakaian serta tempat duduk ➢ Guru memberikan motivasi dan semangat belajar ➢ Guru menghubungkan pelajaran yang lalu (Apersepi) 	
	Stimulasi	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran ➢ Guru mengadakan tanya jawab kepada peserta didik 	
Inti	Penentuan proyek	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru bersama siswa menentukan tema "lingkungan" ➢ Guru meminta siswa menyiapkan bahan dan alat dalam perancangan proyek menulis puisi dengan tema lingkungan. 	Sains
	Perancangan Menyusun	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru menjelaskan materi dengan menayangkan video pembelajaran berkaitan dengan tema puisi 	Teknologi

	langkah-langkah penyelesaian proyek	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru melakukan tanya jawab ➤ Guru membagi kelompok ➤ Guru membagikan LKS secara berkelompok 	
	Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru bersama siswa menentukan alokasi waktu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru ➤ Siswa mengerjakan tugas secara berkelompok 	Matematika
	Penyelesaian Proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta siswa untuk mencari / mengumpulkan data mengenai tugas yang diberikan ➤ Siswa diharapkan saling berkomunikasi dan berinteraksi dalam penyelesaian proyek ➤ Guru memberikan arahan dan bimbingan dalam proses penyelesaian 	Engineering
	Penyusunan laporan dan presentasi publikasi hasil proyek	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasilnya dalam bentuk produk berupa puisi ➤ Siswa yang lain memberikan tanggapan terhadap teman yang mempresentasikan hasil karyanya 	Art
	Evaluasi proses dan hasil proyek	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan tugas evaluasi kepada siswa secara mandiri berupa membuat puisi perindividu ➤ Guru dan siswa melakukan perbaikan 	Art
Penutup	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengadakan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari ➤ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti ➤ Guru bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan rangkuman hasil belajar ➤ Guru memberikan pesan moral dan tindak lanjut pembuatan puisi dengan membuat buku berISBN ➤ Guru menutup pelajaran 	

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian *best practice* ini difokuskan untuk meningkatkan literasi melalui PjBL-STEM dengan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari kegiatan berikut.

Perencanaan

Pertama yang dilakukan oleh penulis adalah melakukan koordinasi dengan teman sejawat, guru SDN. 120 Berru yang akan menjadi focus dalam penelitian, Menelaah materi mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V berdasarkan kurikulum KTSP, karna di sekolah kami belum 100 % menggunakan kurikulum 2013, menentukan materi

yang akan diajarkan, menyiapkan ruang kelas serta alat dan bahan pengajaran seperti laptop, LCD dan video *Camtasia*, membuat perangkat pembelajaran berupa RPP dan penilaian, Membuat lembar observasi/instrumen.

Tindakan

Pelaksanaan tindakan pembelajaran yang dilaksanakan tahun ajaran 2017-2018 dengan melakukan tahapan langkah-langkah antara lain: penentuan proyek, perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek, penyusunan jadwal pelaksanaan proyek, penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru, penyusunan laporan dan presentasi hasil proyek, dan evaluasi proses dan hasil proyek.

Observasi

Hasil pengamatan aktivitas belajar yang terangkum dalam lembar aktivitas belajar siswa meliputi mengamati, mengadakan tanya jawab, saling berinteraksi, menulis dan mempresentasikan puisi, dan kesimpulan. Berdasarkan hasil observasi aktivitas maka dapat dibuat rangkuman pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa

No	Komponen yang diamati	Nilai Siklus I	%	Nilai Siklus II	%
1	Mengamati	13	87	15	100
2	Tanya jawab	6	40	10	67
3	Saling berinteraksi	11	73	13	87
4	Menulis dan mempresentasikan puisi	8	53	15	100
5	kesimpulan	7	47	10	67
	Jumlah	45	300	60	420
	Rata-rata	60	60	80	84
	Tertinggi	13	87	15	100
	Terendah	6	40	10	67

Berdasarkan analisis deskriptif kualitatif bahwa hasil aktivitas pengamatan (Observasi) terhadap aktivitas belajar siswa diperoleh nilai skor rata-rata pada siklus I sebesar 60% dan pada siklus II diperoleh nilai 84 %. Dengan rincian aktivitas siswa sebagai berikut, aktivitas mengamati

pada siklus I menunjukkan 87 % dan siklus II menunjukkan 100%, aktivitas siswa melakukan tanya jawab pada siklus I menunjukkan 40 % dan siklus II menunjukkan 67 %, aktivitas siswa saling berniteraksi pada siklus I menunjukkan 73 % dan siklus II menunjukkan 87 %, aktivitas siswa menulis dan mempresentasikan puisi pada siklus I menunjukkan 53 % dan siklus II menunjukkan 100%, dan aktivitas siswa memberikan kesimpulan pada siklus I menunjukkan 40 % dan siklus II menunjukkan 67 %.

Sedangkan pengamatan hasil belajar yang terangkum dalam lembar tes hasil belajar siswa. Dari hasil pengamatan yang penulis lakukan, disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa

Statistik	Nilai Statistik siklus I	Nilai Statistik siklus II
Subjek	15	15
Skor Ideal	100	100
Jumlah Nilai	938	1153
Skor Rata-rata	63	77
Skor Terendah	70	85
Skor Tertinggi	55	70

Skor rata-rata hasil belajar siswa kelas V SDN 120 Berru pada mata pelajaran bahasa Indonesia melalui penerapan model pembelajaran PjBL-STEAM dengan menggunakan media video *camtasia* siklus 1 sebesar 63 %. Hal ini dapat menunjukkan bahwa tingkat kemampuan pengetahuan siswa masuk dalam kategori cukup baik, sedangkan pada siklus II skor rata-rata hasil belajar sebesar 77 %. Hal ini dapat menunjukkan bahwa tingkat kemampuan atau hasil belajar siswa meningkat lebih baik. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan kuantitatif. Data yang menggambarkan perolehan nilai terhadap peningkatan hasil belajar.

Refleksi

Pada siklus I aktivitas belajar siswa yang diperoleh cukup baik dengan nilai rata-rata 60 %. Hal ini terlihat berdasarkan hasil pengamatan

aktivitas belajar siswa bahwa masih ada beberapa siswa yang tampak melakukan aktivitas lain atau kurang konsentrasi pada saat proses pembelajaran berlangsung sedangkan pada siklus II aktivitas belajar yang diperoleh baik dengan nilai rata-rata 84 %. Aktivitas proses pembelajaran ini sudah semakin membaik, hal tersebut ditunjukkan oleh banyaknya siswa yang memperhatikan materi dengan penuh konsentrasi.

Dengan perencanaan serta tindakan yang di rancang sedemikian rupa pada tiap siklus, hasil belajar yang diperoleh pada siklus I cukup baik dengan nilai rata-rata 63. Hasil belajar tersebut terus ditingkatkan dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada saat tindakan dilakukan melalui refleksi. Hasil yang diperoleh pada siklus II meningkat sangat baik dengan nilai rata-rata kelas 77.

D. Penutup

1. Kesimpulan

Penerapan PjBL-STEAM berbantuan media video *camtasia* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini terbukti dengan meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Skor rata-rata aktivitas siswa pada siklus I berada pada kategori cukup baik yaitu 60 %. Kemudian pada siklus 2 skor rata-rata meningkat menjadi 84 % yang termasuk dalam kategori baik.

Penerapan PjBL-STEAM berbantuan media video *camtasia* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat terlihat dari skor nilai rata-rata setelah pelaksanaan siklus I sebesar 63 % termasuk dalam kategori cukup baik, kemudian dilakukan lagi pelaksanaan pada siklus II dan skor nilai rata-ratanya meningkat menjadi 77 % dan termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan nilai yang diperoleh pada siklus II tersebut, peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN 120 Berru sudah berhasil karena indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh kemdibud sudah tercapai.

2. Saran

- a. Diharapkan bagi guru/teman sejawat untuk menerapkan pembelajaran PjBL-STEAM berbantuan media video *camtasia* karena hal tersebut dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
- b. Diharapkan pihak sekolah senantiasa memberikan dukungan dan apresiasi terhadap guru yang melakukan pengembangan dan penelitian khususnya peningkatan literasi demi kemajuan pendidikan di Indonesia.
- c. Hendaknya peningkatan literasi berlanjut, tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga gerakan literasi menulis dan membaca di luar kelas.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada kepala sekolah, para guru, dan para siswa Kelas V SDN 120 Berru, Soppeng yang telah memberikan saran, bantuan, dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini.

Daftar Referensi

- Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aripin. 2009. *Step by Step Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio*. Bandung: Oase Media
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asan, A 2005. "Implementing Project Based Learning In Computer Classroom". *The Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, volume 4 Issue 3. <http://www.tojet.net/articles/4310.doc>. Diakses 15 Maret 2019
- Asmuniv. 2015. *Pendekatan Terpadu Pendidikan STEAM Upaya Mempersiapkan Sumber Daya Manusia Indonesia Yang Memiliki*

- Pengetahuan Interdisipliner dalam Menyosong Kebutuhan Bidang Karir Pekerjaan Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA).*
<http://www.vedcmalang.com/pppptkboemlg/index.php/menuutama/listrikelectro/1507-asv9>.
Diakses 10 Maret 2019
- Ayuning, Feby Riska,dkk. 2013. *"Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran IPA Terpadu Tema Energi Dalam Kehidupan Untuk Siswa SMP"* Jurnal Unnes. <http://journal.unnes.ac.id/aju/index.php/usej>. Diakses tanggal 1 Maret 2019
- Azhari. 2015. *"Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah"*. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA. Vol. 16 No. 1, Diakses 2 Maret 2019
- Depdikbud. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Devianty, Rina. 2017. *"Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan"*. Jurnal Tarbiyah. Volume 24, No. 2, hal. 226, Juli-Desember 2017
- Firman. 2015. *Pendidikan sains berbasis STEM: Konsep, Pengembangan dan Peranan Riset Pascasarjana*. Disampaikan pada Seminar Nasional Pendidikan IPA dan PLKH Universitas Pakuan, Agustus 2015. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Idris, S., & Tabrani ZA. (2017). Realitas Konsep Pendidikan Humanisme dalam Konteks Pendidikan Islam. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(1), 96-113. <https://doi.org/10.22373/je.v3i1.1420>
- Kemendikbud. 2013. *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2013 tentang Kriteria Hasil Belajar*
- Laboy-Rush, D. 2010. *Integrated STEAM Education Through Project-Based Learning*.www.learning.com/STEAM/whitepaper/integrated-STEAM-throughProject-basedLearning. Diakses pada 10 Maret 2019
- Medikomp, Tim. 1994. *Definisi CD Interaktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- National STEAM Education Center. 2014. *STEAM Education Network Manual*. Bangkok: The Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology

- OECD. 2013a. "PISA 2012 Results: What Student Know and Can Do. Student Performance in Reading, Mathematics and Science". Volume I, III, IV. Paris: OECD Publishing
- R.J. Farah. 2017, dkk. *Science, Teknologi, Engineering and Mathematics Project Based Learning. PJBL-STEAM*. Prosiding Seminar Pendidikan. IPA Pascasarjana UM. Vol.2, 2017. Diakses tanggal 10 Maret 2017
- Rais. 2010. *PROJECT-BASED LEARNING: Inovasi Pembelajaran yang Berorientasi Soft skills*. (Online) (<http://digilib.unm.ac.id/files/disk1/1/universitas%20negeri%20makassar-digilib-unmdrmuhraiss-20-1makalah-a.pdf>), diakses pada 10 Maret 2019
- Resmini, N., dkk. (2009). *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI Press
- Septiani, A. 2016. *Penerapan Asesmen Kinerja dalam Pendekatan STEAM (Sains, Teknologi, Engineering, Matematika) untuk Mengungkap Keterampilan Proses Sains*. Seminar Nasional Pendidikan dan Sainstek Isu-isu Kontemporer Sains, Lingkungan, dan Inovasi Pembelajarannya, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, hlm 654-659. (Online), (<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/7985/96.pdf?sequence=1>), diakses 1 Maret 2019
- Siswanto, R., Sugiono, S., & Prasajo, L. (2018). The Development of Management Model Program of Vocational School Teacher Partnership with Business World and Industry Word (DUDI). *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 6(3), 365-384. doi:10.26811/peuradeun.v6i3.322
- Subarjono. 2012. "Pengembangan CD Interaktif Dengan Model Pembelajaran IPS Terpadu Berbaris Masalah ke VIII SMP". *Jurnal FKIP Univ. Tanjung Pura*. (<http://download.portalgaruda.org>) Diakses 8 Agustus 2018
- Sudarmoyo. 2012. *Membumikan Matematika dengan Pembelajaran BERPETAC (Berbantuan Pen Tablet dan Camtasia)*. International Symposium on Mathematics Education Innovation, 4
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV

- Sulzby, dkk. 1986. *Emergent Literasy.: Writing and Reading,,: Ablex Publication Corp.* University of Minnesota Kemendikbud. 2016. Panduan Gerakan Literasi Sekolah. Jakarta:Dirjen Dikdasmen
- Sunardi. 2017. *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017.* Jakarta: Kemdikbud
- Tseng, dkk. 2013. "Attitudes Towards Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEAM) in A Project Based Learning (PjBL) Environment". *International Journal Technology and Design Education.* 23:87-102
- Unecso. Web: www.literasipublik.com. Diakses pada tanggal 1 Juni 2018
- Walidin, W., Idris, S., & Tabrani ZA. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory.* Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press.
- Wijaya, A.D. dkk. 2015. *Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM Pada Kurikulum Indonesia.* Proseding Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya. Jatinangor: Universitas Padjadjaran
- Yusrizal, Y., & Hanif, K. (2017). Increasing of Students' Motivation in Learning Physics Through the Use of Computer Simulation Media Viewed From Parents' Employment Background. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 5(2), 201-212. doi:10.26811/peuradeun.v5i2.129
- Yusup, P.M. (1990). *Komunikasi Pendidikan dan Komunikasi Instruksional.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Zulhelmi, adlim dan Mahidin. 2017. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikiri Kritis Siswa". *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol.05, N0. 01, hlm 72-80