



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under
A [Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Penerapan Metode Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar

Ninda Vernita¹⁾, Novianti²⁾✉, Sujiono³⁾

¹⁾ STAB Negeri Raden Wijaya, Wonogiri, Indonesia
E-mail: nindafernita@gmail.com

✉²⁾ STAB Negeri Raden Wijaya, Wonogiri, Indonesia
E-mail: camellianovianti@gmail.com

³⁾ STAB Negeri Raden Wijaya, Wonogiri, Indonesia
E-mail: sujiono@radenwijaya.ac.id

✉ Correspondence Author

Article Information:

Received 04 21, 2025

Revised 05 16, 2025

Accepted 05 16, 2025

Keywords: *Speaking skills, STEAM method, Indonesian language learning, classroom action research, elementary school*

© **Copyright:** 2023. Authors retain copyright and grant the JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia) right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Abstract

This study investigates the efficacy of the STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) approach in enhancing speaking skills among fifth-grade students in Indonesian language instruction at SD Negeri 1 Pokoh Kidul. Employing classroom action research based on the Kemmis and McTaggart model, the study involved 29 students across two cycles of planning, action, observation, and reflection in the 2024/2025 academic year. Data were collected through observations, interviews, tests, and documentation, and analyzed using qualitative and quantitative methods. Findings reveal a significant improvement in speaking skills: the pre-cycle mean score of 68.69 (27.59% mastery) increased to 74.66 (75.86%) in Cycle I and 80.34 (89.66%) in Cycle II. Project-based activities, including group discussions and museum guide simulations, fostered confidence, fluency, and vocabulary enrichment. The STEAM approach proved effective in creating an engaging, contextual learning environment to develop elementary students' speaking proficiency.

How to cite: Vernita, N., Novianti, N., & Sujiono, S. (2025). Penerapan Metode Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 10(2), 76-86. doi:<http://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v10i2.6902>

INTRODUCTION

Pendidikan berperan penting dalam mempersiapkan individu agar mampu menghadapi perkembangan zaman dan berbagai tantangan global yang terus berkembang (Kristiawan et al., 2023). Pendidikan adalah usaha sadar untuk membentuk diri manusia melalui pembelajaran tertentu yang dirancang dan bertujuan untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi masa depan. Proses ini melibatkan pembelajaran, bimbingan, serta pelatihan yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai keterampilan (Rohman, 2023). Abad ke-21 membawa perubahan dalam dunia pendidikan, menekankan pentingnya pengembangan keterampilan seperti komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas (Paramita, 2022).

Salah satu keterampilan utama yang perlu dikembangkan sejak dini adalah keterampilan berbicara. Hal ini karena komunikasi yang baik menjadi dasar dalam kehidupan sosial dan akademis siswa. Kondisi idealnya, siswa diharapkan mampu berkomunikasi dengan baik, berani menyampaikan pendapat, serta memiliki rasa percaya diri saat berinteraksi di kelas. Kemampuan ini menjadi tolak ukur keberhasilan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mendukung pengembangan keterampilan berbicara secara maksimal. (Novianti et al., 2024) menemukan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui tampilan visual yang menarik, yang relevan dengan desain pembelajaran interaktif untuk mendukung keterampilan komunikatif.

Keterampilan berbicara merupakan proses komunikasi yang efektif, untuk menyampaikan berbagai informasi seperti fakta, peristiwa, gagasan, ide, tanggapan, serta keinginan dan perasaan. Proses ini terjadi di berbagai situasi komunikasi yang melibatkan interaksi aktif dan kreatif antara pembicara dan pendengar. Cara seseorang berbicara berkaitan erat dengan karakter atau kepribadiannya, setiap individu yang normal secara fisik dan psikologis mampu berbicara. Keterampilan berbicara mencakup kemampuan untuk merumuskan gagasan secara logis dan sistematis. Dapat mengungkapkan sesuai dengan aturan kebahasaan yang berlaku dan komunikasi yang tepat, serta menyampaikan secara lancar dan jelas. Keterampilan ini penting dikuasai oleh siswa dalam proses pembelajaran di sekolah (Harianto, 2020).

Pembelajaran bahasa Indonesia di setiap jenjang mencakup empat aspek keterampilan berbahasa untuk dikuasai oleh siswa. Keempat keterampilan tersebut meliputi membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Keempat keterampilan ini saling berkontribusi terhadap kemampuan komunikasi siswa secara keseluruhan. Siswa diharapkan dapat menguasai keempat keterampilan secara seimbang. Penguasaan yang seimbang tidak hanya dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas, tetapi sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kemampuan komunikasi yang baik, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi, menyampaikan pendapat dengan jelas, serta bekerja sama dengan orang lain (Sujiono et al., 2025).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V dengan inisial AW di SD Negeri 1 Pokoh Kidul pada 14 Oktober 2024, yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Pernyataan ini diperkuat dengan data nilai unjuk kerja siswa dalam keterampilan berbicara atau lisan pada Sumatif Tengah Semester (STS) tahun ajaran 2024/2025. Rata-rata nilai yang dicapai siswa adalah 69,69, sementara Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan adalah 75. Dari 29 siswa, hanya 8 siswa (27,58%) yang mencapai KKTP, sedangkan yang belum mencapai KKTP sebanyak 21 siswa (71,41%). Hasil pengamatan menunjukkan rendahnya keterampilan berbicara siswa adalah sebagian besar siswa masih grogi dan gugup saat praktek berbicara di depan kelas serta mengalami hambatan dalam kelancaran berbicara. Bahasa yang digunakan masih kurang baik, terlihat dari pemilihan kata yang kurang tepat dan keterbatasan kosakata yang dimiliki. Siswa juga cenderung bergantung pada buku ketika diminta untuk menceritakan kembali sebuah cerita secara lisan.

Hasil wawancara dengan guru kelas V juga diperkuat hasil catatan lapangan wawancara dengan siswa yang dilakukan pada kesempatan yang sama. Berdasarkan wawancara dengan siswa dengan inisial AFA, RAIP, AOP, AA, dan EDA mengungkapkan bahwa mengalami kesulitan ketika harus berbicara di depan kelas. Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya kesempatan untuk

berlatih berbicara, keterbatasan ide atau topik pembicaraan yang akan dibahas. Masalah atau topik pembelajaran yang guru ajarkan tidak sesuai dengan pengalaman yang dilihat dan didengar oleh siswa. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia kurang menarik, sehingga siswa bosan dan kurang termotivasi untuk berbicara di depan kelas.

Rendahnya keterampilan berbicara siswa perlu segera ditindaklanjuti. Upaya mengatasi masalah tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan ini adalah metode pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*). Metode STEAM tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mendorong keterampilan berbicara melalui proyek, diskusi, dan presentasi (Ramadhan, 2023). Siswa diharapkan lebih percaya diri dan terampil dengan pendekatan ini, dalam mengungkapkan gagasan serta mampu berinteraksi secara aktif dengan teman sekelas.

Proses pengembangan keterampilan berbicara melalui metode STEAM melibatkan integrasi berbagai disiplin ilmu yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi ide-ide dari sudut pandang yang berbeda. Pendekatan STEAM dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, dapat diimplementasikan melalui proyek-proyek yang memadukan aspek sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika dengan keterampilan berbahasa. Misalnya, siswa dapat merancang sebuah eksperimen sederhana (*Science*), mendokumentasikannya menggunakan perangkat digital (*Technology*), membuat model atau prototipe (*Engineering*), mempresentasikannya secara kreatif (*Arts*), dan menganalisis data hasil eksperimen (*Mathematics*). Melalui proses ini, siswa tidak hanya belajar konsep-konsep dari berbagai disiplin ilmu, tetapi juga mengembangkan keterampilan berbicara mereka dalam konteks yang bermakna dan otentik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Neneng & Mulyawan, 2023) menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, yang melibatkan keterampilan berbicara siswa. Burhanudin, (2021) juga menyatakan bahwa metode pembelajaran STEAM sangat efektif untuk meningkatkan aktivitas 4C yaitu berpikir kritis (*Critical thinking*), pemecahan masalah (*Problem solving*), kolaborasi (*Collaboration*), Kreativitas (*Creativity*) dan komunikasi (*Communication*) peserta didik pada pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Penelitian terdahulu mengindikasikan eksistensi kajian mengenai implementasi metode STEAM dalam konteks pembelajaran. Penelitian yang secara spesifik menelaah efektivitas implementasi metode STEAM terhadap pengembangan kompetensi berbicara dalam disiplin ilmu bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan dasar masih teridentifikasi dalam jumlah terbatas. Signifikansi penelitian ini terletak pada kontribusinya sebagai referensi akademis untuk mengeksplorasi korelasi antara metodologi pembelajaran STEAM dengan peningkatan kemampuan orasi verbal peserta didik pada tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas dan pentingnya keterampilan berbicara bagi siswa, peneliti melakukan kajian "Penerapan Metode Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pokoh Kidul". Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan belum optimalnya keterampilan berbicara pada siswa dan membuat pembelajaran yang lebih inovatif yang dapat mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat

memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang interaktif dan kontekstual untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

METHODS

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berbasis model *Kemmis* dan *McTaggart* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 1 Pokoh Kidul melalui pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*). PTK dipilih karena kemampuannya memperbaiki praktik pembelajaran melalui siklus sistematis yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, sehingga mendukung evaluasi dan penyempurnaan intervensi secara bertahap (Purwanto, 2021). Penelitian melibatkan 29 siswa kelas V, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan berusia 10–11 tahun, di SD Negeri 1 Pokoh Kidul, Dusun Pengkol, Desa Pokoh Kidul, Kecamatan Wonogiri, Jawa Tengah, pada tahun ajaran 2024/2025. Siswa mayoritas berasal dari keluarga dengan latar belakang sosial-ekonomi menengah ke bawah, dengan orang tua berprofesi sebagai petani atau pedagang kecil, yang membatasi akses mereka terhadap teknologi dan pengalaman komunikasi formal. Pemilihan lokasi didasarkan pada temuan observasi awal yang mengindikasikan rendahnya keterampilan berbicara siswa, khususnya dalam kelancaran, pemilihan kosa kata, dan kepercayaan diri.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus tindakan. Siklus I, yang berlangsung pada 18 Februari 2025, menekankan pengembangan keterampilan menceritakan kembali teks narasi “*Berkunjung ke Gedung Djoeang ‘45*” dengan fokus pada intonasi dan ekspresi yang tepat, melalui diskusi kelompok dan presentasi brosur museum. Siklus II, pada 25 Februari 2025, memperluas pendekatan dengan proyek “*Pojok Museum,*” di mana siswa merancang miniatur museum dan memerankan pemandu museum, didukung oleh video edukatif tentang bangunan bersejarah untuk meningkatkan kreativitas dan kelancaran berbicara. Setiap siklus melibatkan perencanaan (penyusunan rencana pembelajaran dan media), pelaksanaan (implementasi aktivitas STEAM), observasi (pemantauan partisipasi dan performa siswa), dan refleksi (evaluasi hasil untuk penyempurnaan).

Data dikumpulkan melalui empat teknik: observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memantau aktivitas siswa selama pembelajaran STEAM, dengan fokus pada interaksi kelompok, partisipasi, dan kemampuan berbicara, menggunakan lembar observasi terstruktur. Wawancara tertutup dengan guru kelas V dan lima siswa terpilih digunakan untuk mengeksplorasi persepsi dan kendala dalam berbicara. Tes keterampilan berbicara, yang dilaksanakan sebagai *pre-test* sebelum intervensi dan *post-test* setelah setiap siklus, mengevaluasi performa siswa berdasarkan lima indikator: ketepatan pengucapan, ketepatan tata bahasa, penggunaan kosa kata, kelancaran, serta ekspresi dan penampilan. Dokumentasi, berupa foto, video, dan catatan kegiatan, mendukung analisis proses pembelajaran.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran STEAM dan instrumen tes keterampilan berbicara yang diadaptasi dari Muammar et al., (2019) Instrumen tes menggunakan skala penilaian 1–4, dengan kriteria penilaian untuk setiap indikator disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Instrumen Keterampilan Berbicara

No	Aspek yang dinilai	Tingkat Capaian Kinerja			
		1	2	3	4
1	Ketepatan Pengucapan				

- 2 Ketepatan Tata Bahasa
- 3 Penggunaan Kosa Kata
- 4 Kelancaran
- 5 Ekspresi dan Penampilan

Jumlah Skor :

Skor maksimum per siswa adalah 20 (5 indikator \times skor maksimum 4). Validitas data dijaga melalui triangulasi teknik, dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan tes, serta triangulasi sumber, dengan memverifikasi data dari siswa, guru, dan hasil tes untuk memastikan konsistensi.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif mengolah data observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendeskripsikan dinamika pembelajaran, respons siswa terhadap STEAM, dan faktor pendukung peningkatan keterampilan berbicara. Analisis kuantitatif menghitung skor keterampilan berbicara menggunakan dua rumus:

$$N = (R/SM) \times 100$$

Keterangan:

N = Nilai yang diharapkan atau dicari

R = Jumlah skor yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum tes yang bersangkutan

Untuk menentukan nilai rata-rata keseluruhan siswa digunakan rumus:

$$M = \sum X/N$$

Keterangan:

M = Mean/Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah nilai siswa

N = Jumlah keseluruhan siswa

Peningkatan keterampilan berbicara siswa ditunjukkan melalui perbandingan nilai rata-rata antara pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Apabila nilai siswa mengalami kenaikan, maka dapat disimpulkan bahwa metode STEAM efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 1 Pokoh Kidul.

RESULT AND DISCUSSION

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SD Negeri 01 Pokoh Kidul, Wonogiri, pada siswa kelas V berjumlah 29 siswa. Tujuannya adalah meningkatkan keterampilan berbicara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*). Penelitian ini terdiri dari pra-siklus sebagai kondisi awal, diikuti oleh siklus I dan siklus II, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Keterampilan berbicara dinilai berdasarkan lima indikator: ketepatan pengucapan (KP), ketepatan tata bahasa (KTB), penggunaan kosa kata (PKK), kelancaran (K), serta ekspresi dan penampilan (EP). Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ditetapkan pada nilai 75.

Pra-Siklus

Pada tahap pra-siklus, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V menggunakan metode ceramah yang bersifat satu arah. Guru mendominasi penyampaian materi secara lisan tanpa melibatkan aktivitas eksploratif, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi. Observasi awal menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam berbicara, seperti rendahnya partisipasi dalam diskusi, ketidakmampuan menyampaikan pendapat secara jelas, dan kurangnya keberanian

untuk berbicara di depan umum. Beberapa siswa tampak ragu-ragu, sering menggunakan kosa kata yang monoton, dan kurang memperhatikan tata bahasa yang tepat. Tes keterampilan berbicara dilakukan melalui unjuk kerja berupa menceritakan kembali cerita, menghasilkan rata-rata nilai kelas sebesar 68,69.

Tabel 1. Persentase Keterampilan Berbicara pada Pra-Siklus

No	Nilai	Tingkat Ketuntasan	Banyak Siswa	Persentase
1	<75	Tidak Tuntas	21	72,41%
2	≥75	Tuntas	8	27,59%
Jumlah Siswa Hadir			29	100%

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa mayoritas siswa (72,41% atau 21 siswa) belum mencapai KKTP, dengan nilai di bawah 75. Hanya 8 siswa (27,59%) yang berhasil mencapai ketuntasan, menunjukkan adanya masalah dalam keterampilan berbicara. Rendahnya nilai rata-rata ini disebabkan oleh beberapa faktor: pertama, kurangnya latihan berbicara yang terstruktur, yang membuat siswa tidak terbiasa mengungkapkan gagasan secara lisan. Kedua, minimnya interaksi antara guru dan siswa selama pembelajaran, yang menghambat perkembangan kepercayaan diri. Ketiga, keterbatasan kosa kata dan ekspresi siswa, yang terlihat dari penyampaian yang kurang variatif dan cenderung membingungkan. Kondisi ini menegaskan perlunya intervensi pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis aktivitas untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Siklus I

Siklus I, yang dilaksanakan pada 18 Februari 2025, memperkenalkan pendekatan STEAM untuk mengatasi rendahnya keterampilan berbicara siswa. Pembelajaran difokuskan pada materi “Cinta Indonesia”, dengan aktivitas berbasis diskusi kelompok dan presentasi menggunakan teks bacaan dan brosur. Guru merancang kegiatan yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, seperti membaca teks “*Berkunjung ke Gedung Djoeang ‘45’*”, mendiskusikan poin-poin penting, dan mempresentasikan informasi dari brosur museum. Pendekatan ini bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman berbicara yang terstruktur.

Hasil tes keterampilan berbicara pada siklus I menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata nilai kelas mencapai 74,66, naik 5,97 poin dari pra-siklus. Sebanyak 22 siswa (75,86%) mencapai KKTP, sementara 7 siswa (24,14%) masih belum tuntas. Peningkatan ini terlihat pada beberapa indikator, terutama ketepatan pengucapan (KP) dan ketepatan tata bahasa (KTB), di mana siswa mulai menggunakan kalimat yang lebih terstruktur. Kelancaran (K) juga membaik, meskipun beberapa siswa masih terlihat ragu-ragu saat berbicara tanpa catatan. Namun, aspek penggunaan kosa kata (PKK) dan ekspresi dan penampilan (EP) masih perlu perhatian lebih, karena siswa cenderung menggunakan kata-kata sederhana dan kurang menunjukkan ekspresi yang dinamis.

Tabel 2. Persentase Keterampilan Berbicara pada Siklus I

No	Nilai	Tingkat Ketuntasan	Banyak Siswa	Persentase
1	<75	Tidak Tuntas	7	24,14%
2	≥75	Tuntas	22	75,86%
Jumlah Siswa Hadir			29	100%

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa pendekatan STEAM mulai memberikan dampak positif. Aktivitas diskusi kelompok memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara dalam lingkungan yang lebih aman, sementara presentasi brosur meningkatkan keberanian mereka untuk berbicara di depan kelas. Kendala utama pada siklus I adalah kurangnya kepercayaan diri beberapa siswa, yang terlihat dari kecenderungan membaca teks secara langsung dan kesulitan memilih kosa kata yang variatif. Selain itu, beberapa siswa masih merasa malu atau cemas saat presentasi, yang

memengaruhi kelancaran dan ekspresi mereka. Hasil refleksi menunjukkan perlunya strategi interaktif seperti media visual dan proyek kreatif untuk meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri.

Siklus II

Siklus II, yang dilaksanakan pada 25 Februari 2025, memperbaiki kekurangan siklus I dengan menerapkan pendekatan STEAM yang lebih terstruktur dan interaktif. Pembelajaran tetap berfokus pada materi “*Cinta Indonesia*”, namun menggunakan media video pendek tentang bangunan bersejarah dan proyek “*Pojok Museum*”, di mana siswa secara berkelompok membuat miniatur museum mini dan berperan sebagai pemandu museum. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan keberanian, memperkaya kosa kata, dan melatih kelancaran berbicara melalui pengalaman otentik.

Hasil tes keterampilan berbicara pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, dengan rata-rata nilai kelas mencapai 80,34, naik 5,68 poin dari siklus I. Sebanyak 26 siswa (89,66%) mencapai KKTP, dan hanya 3 siswa (10,34%) yang belum tuntas. Peningkatan terbesar terlihat pada indikator ekspresi dan penampilan (EP), di mana siswa menunjukkan antusiasme dan kreativitas saat mempresentasikan museum mini. Penggunaan kosa kata (PKK) juga membaik, dengan siswa menggunakan istilah yang lebih relevan dengan tema sejarah. Keterepatan pengucapan (KP) dan ketepatan tata bahasa (KTB) semakin terstruktur, sementara kelancaran (K) meningkat karena siswa lebih terbiasa berbicara secara spontan.

Tabel 3. Persentase Keterampilan Berbicara pada Siklus II

No	Nilai	Tingkat Ketuntasan	Banyak Siswa	Persentase
1	<75	Tidak Tuntas	3	10,34%
2	≥75	Tuntas	26	89,66%
Jumlah Siswa Hadir			29	100%

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa keberhasilan siklus II didorong oleh beberapa faktor. Pertama, penggunaan video memberikan stimulus visual dan auditif yang memperkaya pemahaman siswa tentang materi, sehingga mereka lebih percaya diri dalam menyampaikan gagasan. Kedua, proyek “*Pojok Museum*” menciptakan pengalaman belajar yang otentik, di mana siswa tidak hanya berbicara, tetapi juga merancang dan mempresentasikan karya mereka, yang meningkatkan motivasi dan keberanian. Ketiga, peran sebagai pemandu museum memungkinkan siswa berlatih berbicara dalam konteks yang menyerupai situasi nyata, sehingga mengurangi kecemasan. Tiga siswa yang belum tuntas menunjukkan bahwa tantangan seperti kurangnya kepercayaan diri dan kelancaran masih perlu ditangani melalui pendekatan individual. Secara keseluruhan, siklus II menegaskan bahwa pendekatan STEAM, dengan strategi yang tepat, dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Pembahasan

Penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan STEAM secara efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 01 Pokoh Kidul, seperti ditunjukkan oleh perkembangan nilai dan ketuntasan dari pra-siklus hingga siklus II. Tabel berikut merangkum perkembangan tersebut:

Tabel 4. Perkembangan Keterampilan Berbicara Siswa

No	Keterangan	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Rata-rata	68,69	74,66	80,34
2	Persentase Ketuntasan	27,59%	75,86%	89,66%
3	Siswa Tuntas	8	22	26
4	Siswa Tidak Tuntas	21	7	3

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata nilai keterampilan berbicara siswa meningkat secara konsisten: dari 68,69 pada pra-siklus menjadi 74,66 pada siklus I (kenaikan 5,97 poin) dan 80,34 pada siklus II (kenaikan 5,68 poin dari siklus I). Persentase ketuntasan melonjak dari 27,59% (8 siswa) pada pra-siklus menjadi 75,86% (22 siswa) pada siklus I, dan mencapai 89,66% (26 siswa) pada siklus II, dengan penurunan jumlah siswa tidak tuntas dari 21 menjadi hanya 3 siswa. Data ini menunjukkan bahwa pendekatan STEAM tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara secara umum, tetapi juga mengatasi kendala utama seperti kurangnya kepercayaan diri, keterbatasan kosa kata, dan ketidaklancaran, yang lazim pada pembelajaran konvensional.

Keberhasilan ini sejalan dengan pandangan Nurgiyantoro (2018) yang menegaskan bahwa keterampilan berbicara dapat ditingkatkan melalui latihan aktif dalam situasi otentik. Penelitian ini berbeda dengan penelitian Fitriyah & Ramadani (2021), yang menekankan pendekatan PjBL secara umum, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi STEAM secara khusus mampu memicu peningkatan signifikan dalam aspek ekspresi dan kosa kata. Pelaksanaan pendekatan STEAM memadukan berbagai komponen pembelajaran kontekstual. Siswa diajak mengeksplorasi fakta sejarah bangunan bersejarah sebagai sumber informasi lisan, memperoleh stimulus visual dari video edukatif yang meningkatkan motivasi dan pemahaman, merancang miniatur museum sebagai media penyampaian ide, serta menampilkan proyek kreatif yang menjadi sarana pelatihan berbicara. Pengukuran skala miniatur turut memperkuat pemahaman matematika secara kontekstual.

Pendekatan multidisiplin ini menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan interaktif, sesuai dengan teori konstruktivisme Vygotsky (1978), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan pengalaman langsung dalam pembentukan pengetahuan. Proyek "*Pojok Museum*" pada siklus II, misalnya, tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga memungkinkan siswa menginternalisasi materi melalui aktivitas kreatif, sebagaimana didukung oleh teori pembelajaran berbasis proyek (PBL) dari Thomas (2000). Peran siswa sebagai pemandu museum menciptakan simulasi situasi nyata, yang, menurut Tarigan (2008), efektif untuk membangun keberanian dan kelancaran berbicara.

Pada siklus I, meskipun terjadi peningkatan signifikan, kendala seperti kurangnya kepercayaan diri dan kecenderungan membaca catatan masih terlihat. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya variasi media dan fokus pada aktivitas berbasis teks. Siklus II mengatasi kendala ini dengan memperkenalkan video dan proyek museum, yang meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya kosa kata mereka. Peningkatan skor pada indikator ekspresi dan penampilan (EP) dan penggunaan kosa kata (PKK) pada siklus II menunjukkan bahwa aktivitas otentik dan kreatif lebih efektif dalam mendorong siswa untuk berbicara secara spontan dan menarik. Tiga siswa yang belum tuntas pada siklus II menunjukkan adanya variasi individu dalam kemampuan berbicara, yang mungkin memerlukan pendekatan lebih personal, seperti pelatihan intensif atau dukungan psikologis untuk mengatasi kecemasan.

Kontribusi penelitian ini memperluas kajian tentang STEAM, khususnya dalam pengembangan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berbeda dari Emilidha et al., (2024) yang menyoroti peningkatan berpikir kritis dalam matematika, penelitian ini menekankan pembelajaran berbasis tindakan untuk melatih kemampuan lisan secara otentik. Fokus penelitian juga berbeda dari studi Nasrah et al. (2021) yang menilai hasil belajar secara umum, karena penelitian ini menitikberatkan pada aspek keterampilan berbicara seperti pengucapan, tata bahasa, kosa kata, kelancaran, dan ekspresi. Sumbangan tambahan diberikan terhadap temuan Sari et al. (2021) yang membahas literasi dan numerasi, dengan menyoroti dimensi komunikasi lisan melalui simulasi pemandu museum.

Penekanan penelitian ini terletak pada bagaimana komunikasi sebagai bagian dari keterampilan abad 21 dapat dikembangkan melalui proyek lintas disiplin. Kajian ini berbeda dari Burhanudin (2021) yang berfokus pada 4C dalam pembelajaran tematik, karena penelitian ini memperlihatkan cara konkret meningkatkan keterampilan komunikasi dalam pelajaran Bahasa

Indonesia. Penambahan aspek ekspresi lisan memperkaya temuan Twiningsih & Elisanti (2021) yang menggunakan media dua dimensi dalam pembelajaran sains. Penelitian ini juga memperluas kajian Syukri et al. (2022) tentang berpikir kritis, dengan menjelaskan penerapan pendekatan STEAM untuk pengembangan komunikasi lisan dalam pembelajaran dasar. Dukungan sosial, sebagaimana ditemukan oleh Yulianti et al., (2025) juga berperan penting dalam meningkatkan penerimaan diri dan kepercayaan diri siswa, yang mendukung keberhasilan proyek komunikatif STEAM dalam penelitian ini

Guru sekolah dasar dapat menerapkan pendekatan ini untuk memperkaya pembelajaran Bahasa Indonesia. Proyek berbasis STEAM selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Penyesuaian tema lokal seperti budaya atau lingkungan dapat memperkuat kontekstualisasi di wilayah pedesaan. Hasil penelitian ini juga relevan bagi pengambil kebijakan dalam merancang pelatihan guru untuk integrasi STEAM ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Ruang lingkup penelitian yang terbatas pada satu kelas menjadi tantangan tersendiri, namun konsistensi data dan tren peningkatan menunjukkan bahwa pendekatan STEAM memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam penguatan komunikasi lisa.

CONCLUSIONS

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode STEAM secara efektif meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 1 Pokoh Kidul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Rata-rata nilai keterampilan berbicara meningkat dari 68,69 pada pra-siklus menjadi 74,66 pada siklus I, dan mencapai 80,34 pada siklus II. Persentase ketuntasan juga melonjak dari 27,59% menjadi 89,66%. Keberhasilan ini didorong oleh aktivitas berbasis proyek seperti pembuatan miniatur museum dan peran siswa sebagai pemandu museum, yang meningkatkan kepercayaan diri, kelancaran, dan penggunaan kosa kata. Pendekatan STEAM, dengan integrasi sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika, menciptakan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, sehingga mendukung pengembangan keterampilan berbicara secara signifikan. Beberapa siswa masih menghadapi tantangan seperti kurangnya kepercayaan diri, yang memerlukan pendekatan individual. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan metode STEAM secara luas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, dengan penyesuaian strategi untuk mengatasi kebutuhan individual siswa.

CONFLICTS OF INTEREST STATEMENT

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan yang berkaitan dengan penelitian ini. Tidak ada hubungan finansial atau pribadi dengan individu atau organisasi lain yang dapat memengaruhi atau menimbulkan bias dalam pelaksanaan penelitian ini.

AUTHOR CONTRIBUTIONS

Ninda Vernita merancang konsep penelitian, mengembangkan metodologi, melaksanakan penelitian tindakan kelas (ptk), mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan tes, serta menganalisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Juga bertanggung jawab atas penulisan draf awal naskah dan revisi naskah akhir. Novianti dan sujiono mengawasi pelaksanaan penelitian, memberikan arahan metodologis, memverifikasi pendekatan analisis, serta memberikan masukan kritis untuk pengembangan ide dan penyempurnaan naskah.

REFERENCES

- Burhanudin, A. (2021). Penggunaan Sim-Rosi Berbasis PjBL dan Steam untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 47–70. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.231>
- Fitriyah, A., & Ramadani, S. D. (2021). Penerapan Metode Project Based Learning. *Journal of Education*, 3(1), 7. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i1.76>
- Hariato, E. (2020). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411–422. <https://doi.org/10.58230/27454312.56>
- Kristiawan, Y., Novianti, N., & Rispatiningsih, D. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Agama Buddha Kelas VII SMP Negeri 1 Mandiraja. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 9(1), 1–11. <https://doi.org/10.53565/pssa.v9i1.518>
- Muammar, Suhardi, & Mustadi, A. (2019). *Model Pembelajaran Keterampilan Berbasis Komunikatif bagi Siswa Sekolah Dasar: Teori dan Praktik* (Megawati (ed.); Vol. 11, Issue 1). Sanabil.
- Nasrah, Amir, R. H., & Purwanti, Y. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Pada Siswa Kelas IV SD. *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6 Nomor 1, 1–13. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v6i1.4166>
- Neneng Nur, & Mulyawan Safwandy Nugraha. (2023). Implementasi Model Pembelajaran STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di RA Al-Manshuriyah Kota Sukabumi. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 1(5), 73–93. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i5.158>
- Novianti, Marjianto, Darma, W., Setyaningsih, R., Putro, A. N. S., & Wulan, A. (2024). *LEARNING MEDIA TRAINING AND ASSISTANCE FOR BUDDHIST SUNDAY SCHOOL MANAGEMENT IN WONOGIRI REGENCY*. 8(1), 88–95. <https://doi.org/10.32832/abdidos.v8i1.2140>
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. UGM press.
- Paramita, P. R. (2022). Metode Buddha Mengajar: Relevansinya dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Agama Buddha Dan Ilmu Pengetahuan*, 8(2), 59–74. <https://doi.org/10.53565/abip.v8i2.633>
- Emilidha, W. P., Wardono, W., & Waluya, B. (2024). Integrasi STEAM dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 301-308).
- Purwanto, E. S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. In Eureka Media Aksara.
- Ramadhan, W. (2023). Pembelajaran Berbasis Pendekatan Steam Melalui Project-Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 8(2), 171-186. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v8i2.390>
- Rohman, S. (2023). Penerapan Pembelajaran PBL Berbantuan Video Tiktok Pada Konsentrasi Keahlian Kejuruan di Kelas XI TKRO SMKN 1 Sidoarjo. 12, 72–77.
- Sari, P. N., Jumadi, & Ekayanti, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Math) Untuk Penguatan Literasi-Numerasi Siswa. *Jurnal*

- Abdimas Indonesia*, 1(2), 89–96. <https://doi.org/10.53769/jai.v1i2.90>
- Sujiono, S., Setyaningsih, R., Harto, S., & Wulan, A. (2025). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Cerita Jataka melalui Penerapan Metode CIRC (Cooperative, Integrated, Reading, Composition). *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 19(2), 1038-1051. <http://dx.doi.org/10.35931/aq.v19i2.4210>
- Syukri, M., Ukhaira, Z., Zainuddin, Herliana, F. H., & Arsad, N. M. (2022). *The Influence of STEAM-Based Learning Application on Students' Critical Thinking Ability*. 4(2), 37–45. <https://doi.org/10.24815/ajse.v4i2.28272>
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Thomas JW. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. California: The Autodesk Foundation
- Twiningsih, A., & Elisanti, E. (2021). Development of STEAM Media to Improve Critical Thinking Skills and Science Literacy: A Research and Development Study in SD Negeri Laweyan Surakarta, Indonesia. *International Journal of Emerging Issues in Early Childhood Education (IJEIECE)*, 3(1), 25–34. <https://doi.org/10.31098/ijeiece.v3i1.520>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Yulianti, S., Sulistyarini, S., & Wicaksono, L. (2025). PENGARUH DUKUNGAN SOSIAL DAN KECERDASAN EMOSIONAL TERHADAP PENERIMAAN DIRI ORANG TUA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SEKOLAH LUAR BIASA NEGERI SEKADAU. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 10(1), 1-13. <http://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v10i1.6543>