

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN STEAM TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA
KELAS V SD INPRES 14 KABUPATEN SORONG**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

AGNES SIRINDING

NIM. 148620621246

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA SOSIAL DAN OLAHRAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN STEAM TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD
INPRES 14 KABUPATEN SORONG

NAMA: Agnes Sirinding

NIM : 148620621246

Telah disetujui tim pembimbing

Pada 30 Oktober 2024

Pembimbing I



.....

Mustika Irianti, M.Pd.
NIDN. 1402039201

Pembimbing II



.....

Anis Alfian Fitriani, M.Pd.
NIDN. 1421029601

LEMBAR PENGESAHAN

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN STEAM TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA
KELAS V SD INPRES 14 KABUPATEN SORONG**

NAMA: Agnes Sirinding

NIM :148620621246

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial
dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Pada:..25/..Nov/..2024



Roni Andri Pramita, M.Pd.
NIDN 1411129001

Tim Penguji Skripsi

1. Gika Apia, M.Pd.E.
NIDN 1425049401

2. Asrul, M.Pd.
NIDN 1413069201

3. Mustika Irianti, M.Pd.
NIDN 1402039201

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain. Kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Sorong, 30 Oktober 2024

Yang membuat pernyataan



Agnes Sirinding

NIM. 148420621246

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

❖ MOTTO

“Bersukacitalah dalam pengharapan, sabarlah dalam kesesakan, dan bertekunlah dalam doa” Roma 12:12

❖ PERSEMBAHAN

Hasil penelitian ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tersayang Bapak Lindi Pangala’ dan Ibu Martha Tarebu’, terimakasih telah mendidik dan menyayangi serta selalu memberikan dukungan dan doa sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik.
2. Diri sendiri. Terimakasih telah berjuang hingga detik ini, berbagai rintangan yang telah dihadapi namun berusaha menguatkan diri untuk tetap kuat dan semangat bahwa semua akan indah pada waktunya.
3. Kakak Ogi Sirinding dan adik-adikku Ronal Sirinding, Grace Sirinding, Ayuni Sirinding, Mersi Sirinding, Nathanoel Sirinding serta seluruh keluarga besarku yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih atas *support* yang selalu diberikan kepada saya sehingga bisa sampai di titik ini.
4. Dosen Pembimbing Ibu Mustika Irianti, M.Pd. dan Ibu Anis Alfian Fitriani, M.Pd. yang telah sabar membimbing dan berbagi ilmu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Almamaterku tercinta Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong yang saya banggakan.

ABSTRAK

Agnes Sirinding / 148620621246. IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN STEAM TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPA SD INPRES 14 KABUPATEN SORONG. Skripsi. Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Oktober 2024. **Mustika Irianti, M.Pd., Anis Alfian Fitriani, M.Pd.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil implementasi model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA SD Inpres 14 Kabupaten Sorong. Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 10 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, angket minat belajar dan dokumentasi. Teknik analisis data terdiri dari tahap uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* instrumen *pretest* sebesar 0,794 dan melebihi nilai alpha yaitu $0,794 > 0,6$. Dengan demikian instrument angket dikatakan reliabel karena telah memenuhi syarat. Uji normalitas hasil belajar *pretest* siswa kelas V memiliki signifikan $0,879 > 0,05$ sedangkan *posttest* memiliki signifikan $0,209 > 0,05$. Uji hipotesis diperoleh T_{hitung} sebesar 12.150 dengan $dk = n - 1$ ($10 - 1 = 9$) diperoleh T_{tabel} 2,262 hasil sig (2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan hasil nilai 0,000 kurang dari 0,05 dimana $0,000 < 0,05$. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa H_1 diterima H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong.

Kata kunci: Model Pembelajaran STEAM, Minat Belajar Siswa

ABSTRACT

Agnes Sirinding / 148620621246 IMPLEMENTATION OF THE STEAM LEARNING MODEL ON CLASS V STUDENTS' LEARNING INTEREST IN SCIENCE SUBJECTS AT SD INPRES 14 SORONG REGENCY. Thesis, Faculty of Education, Language, Social and Sports. Muhammadiyah University of Education Sorong, October 2024. **Mustika Irianti, M.Pd., Anis Alfian Fitriani, M.Pd.**

The objective of this study is to ascertain the impact of the STEAM learning model on the learning interests of fifth-grade students in the science subject of SD Inpres 14 Sorong Regency. The research design is experimental, employing a one-group pretest-posttest design. The sample size for this study was 10 students. The data were collected through observation, the administration of learning interest questionnaires, and the examination of relevant documentation. The data analysis techniques included a validity test, a reliability test, a normality test, and a hypothesis test. The results of the reliability test Cronbach's Alpha of the pretest instrument was 0.794 and exceeded the alpha value of 0.794 > 0.6. Thus, the questionnaire instrument is said to be reliable because it has met the requirements. The normality test of the pretest learning outcomes of grade V students has a significance of 0.879 > 0.05 while the post-test has a significance of 0.209 > 0.05. The hypothesis test obtained T_{hitung} of 12,150 with $dk = n - 1$ ($10 - 1 = 9$) obtained T_{tabel} 2.262 sig results (2-tailed) of 0.000. Based on the results, the value of 0.000 is less than 0.05 where $0.000 < 0.05$. The results of this test indicate that the alternative hypothesis (H_1) is accepted and the null hypothesis (H_0) is rejected. It can thus be concluded that the STEAM learning model has a positive effect on students' interest in learning science subjects in class V of SD Inpres 14 Sorong Regency.

Keywords: STEAM Learning model, Student Learning Interest

KATA PENGANTAR

puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat rahmat, hidayah-Nya serta nikmat yang tidak ternilai harganya. Atas Izin Tuhan penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Implementasi Model Pembelajaran STEAM Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong”** penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sangat tulus dan penghargaan yang tinggi kepada:

1. Dr. Rustamadji, M.Si., selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.
2. Roni Andri Pramita M.Pd., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.
3. Desti Rahayu, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.
4. Mustika Irianti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang membantu dalam memberikan saran dan kritikan yang membangun agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar.
5. Anis Alfian Fitriani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang selalu membantu dan meluangkan waktu untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada penulis.

7. Magi Ngadiri, S.Pd. selaku kepala Sekolah Dasar Inpres 14 Kabupaten Sorong yang bersedia menerima penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Kepada Kedua Orang Tua terkasih dan keluarga yang telah memberi dukungan dalam bentuk moril serta materi mendukung dalam penulisan ini.
9. Semua pihak yang terkait, yang mungkin penulis tidak sebutkan satu per satu terima kasih atas segala bantuannya.

Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan dalam penulisan ini, oleh karna itu kepada para pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran yang bersifat membangun. Akhir kata dengan mengucapkan terima kasih, penulis memanjatkan Doa Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, semoga skripsi ini dapat bermanfaat, khususnya penulis dan umumnya bagi pembaca.

Sorong, 30 Oktober 2024

Penulis

Agnes Sirinding
NIM.148620621246

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Hipotesis Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.6 Defenisi Operasional.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Kajian Teori.....	11
2.2 Penelitian Terdahulu.....	24
2.3 Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	29
3.2 Variabel Penelitian	30
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian.....	31
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	31
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	32
3.6 Teknik Analisis Data	37

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Hasil Penelitian	41
4.2 Hasil Analisis Penelitian	43
4.3 Pembahasan.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	30
Tabel 3.2 Sampel Penelitian	32
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa	35
Tabel 3.4 Skala Likert Untuk Pernyataan Positif dan Negatif	36
Tabel 3.5 Persentase Skor Minat Belajar	36
Tabel 4.1 Hasil Reliabilitas Angket <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	42
Tabel 4.2 Hasil <i>Pretest</i> Angket Minat Belajar	44
Tabel 4.3 Data Deskripsi Angket <i>Pretest</i>	45
Tabel 4.4 Persentase Skor Minat Belajar (<i>Pretest</i>)	46
Tabel 4.5 Hasil <i>Posttest</i> Angket Minat Belajar	46
Tabel 4.6 Data Deskripsi Angket <i>Posttest</i>	47
Tabel 4.7 Persentase Skor Minat Belajar (<i>Posttest</i>)	48
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas	49
Tabel 4.9 Uji <i>Paired Samples T-test</i>	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	28
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi.....	60
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	67
Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Penelitian	68
Lampiran 5. Lembar Angket Penelitian	69
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	95
Lampiran 7. Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa.....	98
Lampiran 8. Hasil Uji SPSS V26.....	100
Lampiran 9. Dokumentasi.....	103
Lampiran 10. Lembar Bimbingan Skripsi.....	107
Lampiran 11. Lembar Pengecekan Plagiasi	108
Lampiran 12. Daftar Riwayat Hidup.....	109

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu (Annisa, 2022). Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, Melalui pendidikan seseorang mampu menumbuhkan kesadaran dan jati diri sebagai penunjang kehidupan (Pratiwi, 2022). Pendidikan adalah perubahan sikap dan pengelolaan orang atau sekelompok orang dalam kematangan manusia melalui upaya pendidikan dan pelatihan, proses, cara dan perbuatan pendidik.

Pendidikan mengacu pada proses atau sistem penyampaian pengetahuan, keterampilan, nilai dan standar kepada individu. Pendidikan dapat dilihat sebagai peluang untuk membentuk manusia yang lebih baik, lebih berpengetahuan, dan lebih terlibat dalam masyarakat. Dalam Perundang-undangan tentang sistem pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara.

Setiap sekolah memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu dan kualitas sekolah. Salah satu aspek yang mempengaruhi mutu dan kualitas sekolah

dapat dilihat dari prestasi siswa disekolah tersebut baik secara akademik maupun non akademik. Dalam hal ini siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran serta guru dituntut untuk menyampaikan materi dengan lebih menarik dan inovatif agar siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan per panduan kegiatan siswa atau seseorang yang melakukan kegiatan belajar serta guru atau seseorang yang dianggap memiliki ilmu yang lebih dan dapat melakukan kegiatan pengajaran (Festiawan, 2020). Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Dalam proses pembelajaran tersebut siswa mendapatkan hasil belajar dari interaksi pembelajaran, dalam proses peningkatan kapasitas mental dan hukum pendidikan. Dalam hal ini guru menjadi sebuah titik pusat yang menciptakan suasana belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Di dalam proses pembelajara dikenal beberapa istilah lain seperti model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, taktik pembelajaran, dan beberapa istilah lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran (Festiawan, 2020). Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial (Djalal, 2017). Model pembelajaran merupakan rangkaian dalam proses belajar mengajar mulai dari awal sampai akhir dengan melibatkan guru dan siswa, dalam desain pembelajaran tertentu yang membutuhkan bahan ajar khusus, serta bagaimana interaksi antara guru dan siswa serta bahan ajar yang digunakan.

Pendekatan pembelajaran merupakan aktifitas guru dalam memilih kegiatan pembelajaran (Lutvaidah, 2016). Pendekatan pembelajaran merupakan perspektif guru atau sumber belajar dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Menurut beberapa sumber perencanaan pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua yaitu pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*).

Metode pembelajaran merupakan sebuah cara yang digunakan untuk memperlancar berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan (Hidayat et al., 2020). Metode pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan kegiatan pembelajaran (Lutvaidah, 2016).

Taktik pembelajaran merupakan gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual (Siregar, 2021). Taktik pembelajaran yang digunakan Guru berbeda-beda sesuai dengan kemampuan guru tersebut. Dalam gaya pembelajaran akan tampak keunikan atau kekhasan dari masing-masing guru, sesuai dengan kemampuan, pengalaman dan tipe kepribadian dari guru yang bersangkutan.

Berdasarkan observasi dan informasi yang didapatkan peneliti dari guru kelas V Desi Al Munawaroh, S.Pd., pada tanggal 25 Juli 2024 di SD Inpres 14 Kabupaten Sorong, mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa masih sulit untuk mengikuti instruksi guru, konsentrasi siswa paling lama bertahan tidak lebih dari 15 menit. Proses pembelajaran guru menggunakan beberapa metode seperti ceramah, tanya jawab, dan mencatat

di Papan Tulis, namun proses pembelajaran tersebut hanya berfokus pada guru dikarenakan guru lebih banyak menguasai kelas dari siswa. Dalam hal ini kurangnya inovasi guru dalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa kurang bersemangat atau merasa bosan dan tidak berfokus pada pembelajaran, sehingga materi yang diberikan oleh guru kurang dipahami oleh siswa. Hal tersebut terlihat saat pembelajaran berlangsung siswa tidak fokus pada pembelajaran dan setelah istirahat siswa diberikan pertanyaan materi yang telah diberikan sebelumnya peserta tidak dapat menjawab pertanyaan guru. Permasalahan lainnya pada guru kelas tersebut bukan merupakan guru SD namun merupakan guru SMP yang merupakan guru bidang studi matematika.

Mengantisipasi masalah tersebut, dalam proses pembelajaran sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan minat belajar siswa. Ketertarikan atau minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan memberikan kesan yang menyenangkan bagi siswa (Alkalah, 2016). Menurut Slameto dalam (Ahmad et al., 2020:73) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Peran model pembelajaran dalam menyampaikan materi adalah mempermudah guru dalam menyusun pembelajaran yang diinginkannya (Made Kembar Nesa Sariawan et al., 2020). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Math*) dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif, kreatif, serta lebih mudah mempelajari konsep.

Model pembelajaran STEAM merupakan meta disiplin ilmu yang mengintegrasikan sains, teknologi, teknik, seni dan matematika menjadi sebuah pendekatan terpadu yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah (Sari, 2020). Model pembelajaran ini bertujuan untuk merangsang kreativitas, inovasi, dan pemecahan masalah yang holistik melalui kolaborasi antara berbagai disiplin tersebut. Model pembelajaran STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics) menjadi sangat populer saat ini dikarenakan kemampuannya dalam memfasilitasi siswa untuk memahami pelajaran dan memecahkan masalah secara kreatif (Nurwulan, 2020).

Model pembelajaran STEAM selain untuk mengembangkan konten pengetahuan pada lima bidang ilmu tersebut, juga dapat menumbuhkan minat belajar anak yang pada akhirnya dapat merangsang perkembangan anak (Agusniatih & R., 2022). Dengan menggunakan model pembelajaran STEAM diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pengetahuan dengan menunjukkan keterhubungan antara konsep-konsep ilmiah dengan penerapan praktisnya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan STEAM tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep-konsep ilmiah dan matematika, tetapi juga melibatkan kreativitas, pemikiran desain, dan penerapan praktis dalam konteks nyata (Nurfajariyah & Kusumawati, 2023). Kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran STEAM ini, antara lain: (1). Mengasah kemampuan berpikir kritis siswa, (2). Pembelajaran STEAM menggabungkan lima disiplin ilmu, yakni sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika. (3). Mendorong kreativitas siswa, (4). Memperluas sudut pandang siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Bayu Aji Nugroho (2023) Hasil yang diperoleh pada penelitian ini yaitu pada kategori minat “Tinggi” dengan tingkat persentase sebesar 16,47%, kategori minat “Sedang” dengan persentase minat 69,70%, dan kategori minat “Rendah” dengan tingkat persentase minat belajar sebesar 13,82%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa tingkat minat belajar siswa “Sedang” dengan persentase minat belajar sebesar 69,47% dari total sampel yang diperoleh. Model pembelajaran STEAM berbasis proyek dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan melibatkan siswa dalam pemecahan masalah dan ekspresi kreativitas, pembelajaran proyek memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan yang relevan untuk abad ke-21.

Penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Lingga Eka Sari (2023) Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penerapan pembelajaran dengan pendekatan STEAM. Minat belajar meningkat dari 78,03% menjadi 80,30% dalam kategori baik, dan kemampuan berpikir kritis juga mengalami peningkatan setiap siklusnya. Model pembelajaran STEAM berbasis proyek dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Model pembelajaran STEAM memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan yang berkaitan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan sosial. Perbedaan hasil belajar siswa dapat menjadi motivasi untuk mencari metode pembelajaran yang lebih luas. Dalam pembelajaran STEAM siswa diajarkan untuk memecahkan masalah, sehingga anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pengetahuan

yang anak miliki. Kegiatan pembelajaran yang efektif adalah ketika siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, dan siswa mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya. Hal ini dapat menunjukkan bagaimana model pembelajaran STEAM dapat membantu menutup kesenjangan hasil belajar.

Berdasarkan paparan diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul *“Implementasi Model Pembelajaran STEAM Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong.*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana Implementasi Model Pembelajaran STEAM terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA dikelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsian implementasi model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar dan kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran IPA dikelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong?

1.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dipaparkan diatas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian yaitu:

H_1 : Terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan serta wawasan bagi peneliti sendiri dan semoga dapat menjadi referensi dan tambahan ilmu bagi mahasiswa di Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti berharap penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan serta wawasan yang baru bagi peneliti sendiri dan semoga penelitian ini dapat memberikan informasi baru mengenai pembelajaran dengan cara implementasi model pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar disekolah ketika kelak menjadi guru.

b. Bagi Guru

Peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan agar dapat menyesuaikan cara penyampaian informasi

dengan model pembelajaran STEAM untuk mencapai pembelajaran yang efektif.

c. Bagi Lembaga Pendidikan

Peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan tambahan informasi untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran khususnya dalam pelaksanaan model pembelajaran STEAM untuk menunjang mutu pendidikan disekolah dasar.

d. Bagi Peneliti Lain

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan informasi tambahan dan dapat dijadikan bahan referensi dan rujukan pada penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran IPA dan model pembelajaran STEAM.

1.6 Defenisi Operasional

1. Model pembelajaran STEAM

Model pembelajaran STEAM merupakan adalah model pembelajaran yang menggabungkan lima disiplin ilmu, yakni sains (science), teknologi (technology), teknik (engineering), seni (art), dan matematika (mathematics) untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata.

2. Minat belajar siswa

Minat belajar siswa merupakan sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu hal. Minat belajar siswa merupakan aspek kepribadian, yang menggambarkan adanya

kemauan, dorongan yang timbul dari dalam diri individu untuk memilih objek yang sejenis.

3. Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang membuat siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan siswa untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Model Pembelajaran

A. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual dengan prosedur yang sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan berfungsi sebagai pedoman perancangan pembelajaran bagi guru dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Terdapat berbagai macam model pembelajaran, setiap model pembelajaran memiliki tujuan tertentu namun merujuk pada hasil pembelajaran. Dampak yang diperoleh dari masing-masing model pembelajaran merupakan tujuan dari model pembelajaran itu sendiri. Menurut (Hendracipta, 2021) Terdapat lima karakteristik model pembelajaran diantaranya: (1) sintak pembelajaran (2). system sosial model (3). prinsip reaksi model (4). sistem pendukung model (5). dampak-dampak instrusional model.

B. Model Pembelajaran STEAM

Model pembelajaran STEAM melibatkan siswa berpikir lebih kreatif dalam menyelesaikan suatu masalah yang terjadi dengan menekankan pada hubungan keterampilan *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*. Model pembelajaran STEAM mendorong siswa berpikir secara luas tentang masalah yang dihadapi pada dunia nyata. STEAM selain untuk mengembangkan konten

pengetahuan pada lima bidang ilmu tersebut, juga dapat menumbuhkan minat belajar anak yang pada akhirnya dapat merangsang perkembangan anak (Agusniatih & R., 2022). Menurut Munawar dalam (Eka Sari et al., 2023) STEAM merupakan sebuah penemuan, yang dipandang dapat mengembangkan minat belajar peserta didik dan membangun pengetahuan yang ada di sekitarnya dengan melakukan eksplorasi, mengalihat, menemukan, serta menyelidiki tata cara sesuatu dapat bekerja. Menurut (Rosdiana et al., 2022) model pembelajaran STEAM merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan terhadap keterampilan berpikir setiap siswa dan meningkatkan inovasi agar dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Model STEAM (*Science, Technology, Enegering, Art, Mathematics*) merupakan kombinasi dari sains, teknologi, teknik, seni dan matematika menjadi model pembelajaran yang meningkatkan kinerja ujian siswa, aktivitas, keterampilan komunikasi dan pemikiran kritis (Starzinski, 2017). kelima disimplin ilmu STEAM (Anis, 2021) adalah: (1) *Science*. Pada sains, siswa akan disuguhi sebuah ilmu pengetahuan mengenai aturan, hukum, teori konsep yang sudah ditetapkan pada alam. Hukum alam bisa dipelajari secara empiris yang bersifat obyektif; (2) *Technology*. Pada ilmu teknologi, siswa diberi keterampilan untuk memahami alat yang digunakan untuk mempermudah segala permasalahan yang ada; (3)*Engineering*. Siswa diberi sebuah cara untuk merancang sebuah sistem seperti rosedur atau aturan yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah; (4)*Art*. Siswa kan

mengenal, mengetahui, memahami, menggunakan dan memperagakan berbagai unsur dan prinsip seni yang sesuai untuk menciptakan, menghasilkan, mengulas, dan merevisi karya asli dalam seni; (5) *Math*. Pada matematika, siswa akan diajari mengenai korelasi antara besaran, ruang dan angka yang digunakan untuk membuat argumen secara rasional dan logis tanpa harus ada fakta empiris.

C. Tahapan Model Pembelajaran STEAM

Menurut Munawar M, dkk (2019), terdapat 4 tahapan dalam pelaksanaan model pembelajaran STEAM diantaranya:

1. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan kegiatan pembuka yang dilakukan guru untuk mendorong rasa ingin tahu anak, eksplorasi yang dilakukan guru dapat melalui beberapa media dan pertanyaan terbuka.

2. *Extend*

Extend adalah ajakan dari guru kepada siswa untuk melakukan tindakan atau investigasi dan tantangan yang diberikan kepada anak untuk memecahkan masalah melalui materi yang telah disiapkan.

3. *Engage*

Engage merupakan ajakan guru untuk melibatkan anak dalam kegiatan pembelajaran dengan membebaskan anak melakukan kegiatan sesuai dengan minat bakatnya.

4. *Evaluate*

Evaluate merupakan bagian penutup yang bertujuan mengevaluasi prose pembelajaran. Dengan adanya evaluasi dapat menentukan tindak lanjut yang akan diambil pada proses berikutnya.

D. Prinsip-prinsip pembelajaran STEAM

Menurut Siantajani, Y. (2020) berikut prinsip pembelajaran STEAM:

1. *Play based learning* (belajar melalui bermain)

Sesuai dengan konsep dunia anak yaitu dunia bermain. Dengan bermain menjadikan pembelajaran yang dilakukan lebih menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan minat anak untuk belajar.

2. *According to real life* (sesuai dengan kehidupan nyata)

Pembelajaran ssteam berkaitan dengan kegiatan yang ada pada kehidupan sehari-hari.

3. *Learning based on inquiry* (belajar berdasarkan inkuiri)

Pembelajaran STEAM merupakan kegiatan pembelajaran yang tidak terstruktur yang dapat membebaskan anak untuk berpikir dan menemukan hal-hal yang baru. Kebebasan tersebut yang dapat dikatakan sebagai inkuiri, hal tersebut sesuai dengan komponen utama yang terdapat dalam pembelajaran inkuiri yaitu guru melibatkan anak, guru membuat keputusan, dan guru memberikan kesempatan penuh kepada siswa.

4. Menggunakan kurikulum yang responsive dan sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

5. Mengintegrasikan lima disiplin ilmu

STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*), kelima disiplin ilmu yaitu sains, teknologi, tekni, seni dan matematika.

6. Komunikasi antara pendidik dan siswa dapat merangsang kreativitas anak.

Selain berperan sebagai fasilitator pendidik juga berperan sebagai provokator yang mempunyai kesempatan untuk melakukan intersksi komunikasi dengan siswa.

7. Penilaian bukan berdasarkan hasil merupakan proses.

Pembelajaran STEAM yang sepenuhnya fokus belajar berada pada anak menjadikan proses sebuah hal yang sangat penting dan utama. Sehingga penilaian yang dilakukan dalam pembelajaran STEAM bukanlah diambil dari hasil karya yang dihasilkan oleh siswa melainkan melalui proses pembelajaran yang ditempuh oleh siswa.

E. Kelebihan dan Kekurangan model pembelajaran STEAM

a. Kelebihan dari model pembelajaran STEAM:

1. Bahan dan alat didapat dengan mudah karena memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar.
2. Efisiensi waktu karena dalam satu pembelajaran langsung mengimplemetasikan 5 disiplin ilmu.

3. Lebih disukai siswa karena langsung melibatkan kehidupan sehari-hari.
 4. Tidak membosankan.
 5. Sesuai dengan perkembangan zaman.
 6. Anak lebih aktif dalam proses pembelajaran sebab fokus pembelajaran berada pada siswa.
- b. Kekurangan model pembelajaran STEAM
1. Membutuhkan waktu lama dalam pembuatan rencana kegiatan sebab harus mengimplementasikan 5 disiplin ilmu dalam satu pembelajaran.
 2. Guru dalam mendampingi anak saat belajar harus dengan pengawasan yang penuh karena jika terdapat pembelajaran yang mengharuskan menggunakan pisau, gunting dan barang tajam sebagainya.
 3. Pendidik harus mengetahui setiap perkembangan pendidikan serta selalu memiliki ide untuk mengimplemtasikan kelima disiplin ilmu sekaligus.

2.1.2 Minat Belajar

A. Pengertian minat belajar

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan (Yuwanita et al., 2020). Minat akan berkembang pada dirinya dan memperoleh dukungan dari lingkungan yang berupa pengalaman. pengalaman akan diperoleh dengan mengadakan interaksi dengan dunia luar baik melalui latihan maupun belajar. Faktor yang

mendorong timbulnya minat belajar yaitu dorongan dari dalam individu, dorongan motif sosial dan dorongan emosional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengertian minat belajar merupakan kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku.

Minat belajar anak adalah suatu perhatian kesukaan (kecenderungan) untuk memperoleh prestasi belajar. minat belajar dapat ditandai dengan: (a) rasa senang dan suka terhadap pelajaran; (b) perhatian dalam proses belajar mengajar; (c) keingintahuan terhadap matematika lebih dibandingkan disiplin ilmu yang lain; (d) ketekunannya dalam belajar; dan (e) kemauan untuk lebih terlibat dalam berbagai kegiatan (Matondang, 2018).

Minat belajar adalah usaha siswa berupa usaha dalam menerima pelajaran dengan sikap ketaatan pada kegiatan belajar baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukannya dengan sungguh-sungguh, dan merupakan keinginan untuk memahami dan menimbulkan pengalaman baru serta bukti keberhasilan seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, efektif, serta psikomotorik yang dinyatakan dalam angka, huruf maupun kalimat.

B. Jenis-Jenis Minat Belajar

Berdasarkan sifatnya minat belajar diklasifikasikan menjadi 3 jenis menurut Flowerdyy & Shell yaitu:

1. Minat Personal

Merupakan minat yang bersifat permanen dan relatif stabil yang mengarah pada minat khusus mata pelajaran tertentu. Minat personal merupakan suatu bentuk rasa senang atau tidak senang, tertarik atau tidak tertarik terhadap mata pelajaran tertentu. Minat ini biasanya tumbuh dengan sendirinya tanpa pengaruh yang besar dari rangsangan eksternal.

2. Minat Situasional

Merupakan minat yang tidak bersifat permanen dan relatif berganti-ganti, tergantung rangsangan eksternal. Rangsangan tersebut misalnya dapat berupa metode mengajar guru, penggunaan sumber belajar dan media yang menari, suasana kelas, serta dorongan dari keluarga.

3. Minat psikologikal

Merupakan minat yang erat kaitannya dengan adanya interaksi antara minat personal dengan minat situasional yang terus menerus dan berkesinambungan. Jika siswa memiliki pengetahuan yang cukup tentang suatu mata pelajaran, dan memiliki kesempatan untuk mendalaminya dalam aktivitas yang terstruktur di kelas atau pribadi (diluar kelas) serta mempunyai penilaian yang tinggi atas mata pelajaran tersebut maka dapat dinyatakan bahwa siswa tersebut memiliki minat psikologikal.

C. Ciri-Ciri Minat Belajar

Ciri-ciri minat juga didukung oleh Slameto dalam (Nurhayanti et al., 2020), menyatakan bahwa ciri-ciri siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:

1. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus;
2. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati;
3. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati;
4. Lebih menyukai suatu hal yang diminati daripada yang lainnya;
5. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

D. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto dalam (Ahmad et al., 2020:73) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Penelitian ini menggunakan indikator minat, yaitu: perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, perhatian siswa, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Perasaan senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar.

2. Keterlibatan siswa

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik melakukan dan mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut.

3. Ketertarikan

Berhubungan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

4. Perhatian siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain, maka dengan sendirinya memperhatikan obyek tersebut.

2.1.3 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

A. Pengertian Pembelajaran IPA

IPA merupakan mata pelajaran yang harus diajarkan pada tingkat pendidik sekolah dasar serta harus diterima dan dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Pembelajaran IPA di sekolah dasar hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu peserta didik secara alamiah. Ini dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan mencari jawaban melalui pengamatan dan pengalaman langsung berdasarkan bukti. IPA (sains) merupakan fondasi teknologi. IPA sebagai pengetahuan yang dapat digunakan sekelompok orang secara sistematis untuk menyelidiki alam semesta.

Ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang gejala alam, baik menyangkut makhluk hidup maupun benda mati. Ilmu pengetahuan alam berhubungan dengan cara

mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsi-psrinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA diharpkan menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam serta prospek pengembangan lebih lanjut didalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Ilmu pengetahuan alam juga dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan secara sistematis, setiap bab tersusun secara teratur, berlaku umum, dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen. Merujuk pada pengertian diatas, penerapan pembelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan ada penekanan pembelajaran (sains, lingkungan, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi belajar ilmiah secara bijaksana.

B. Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan mata pelajaran IPA di SD/MI berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidik adalah:

1. Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat.
2. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.

3. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yaitu akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Membangun kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari.
5. Mengalihkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lain.
6. Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. Menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari. (Selpiana, 2017)

C. Karakteristik Pembelajaran IPA

Menurut Ahmad Susanto adapun karakteristik pembelajaran IPA sebagai berikut:

1. IPA merupakan kumpulan konsep, prinsip, hukum dan teori.
2. Proses ilmiah dapat berupa fisik dan mental, serta mencermati fenomena alam, termasuk juga penerapannya.
3. Sikap keteguhan hati, keingintahuan, dan ketekunan dalam menyikap rahasia alam.
4. IPA tidak dapat membuktikan semua akan tetapi hanya sebagian atau seberapa saja.
5. Keberanian IPA bersifat subektif dan bukan kebenaran bersifat objektif

D. Tujuan Pembelajaran IPA di SD

Merujuk pada PERMEN No. 22 Tahun 2006, pembelajaran IPA di SD/MI memiliki tujuan supaya peserta didik mempunyai:

1. Memiliki kepercayaan mengenai keteraturan pada alam yang diciptakan oleh Tuhan;
2. Memiliki kemampuan dalam pengembangan pengetahuan beserta pemahaman mengenai konsep-konsep dari sains serta mampu menerapkannya dalam keseharian siswa;
3. Membantu siswa dalam pengembangan sikap positif termasuk di dalamnya rasa ingin tahu serta kesadaran akan adanya pengaruh antara sains, lingkungan, teknologi serta masyarakat;
4. Pengembangan keterampilan dalam penyelidikan alam di sekitar;
5. Siswa dapat menumbuhkan kesadarannya untuk aktif berperan dalam rangka pemeliharaan, penjagaan serta pelestarian lingkungan;
6. Memiliki sikap selalu menghargai alam serta segala keteraturannya sebagai salah satu manusia ciptaan Tuhan;
7. Memiliki dasar dalam rangka melanjutkan jenjang sekolah ke tingkat selanjutnya yaitu SMP/MTs berupa pemahaman akan pengetahuan, konsep, serta keterampilan dari mata pelajaran IPA.

Indriani dalam (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022)

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan untuk mendapatkan gambaran hubungan topik yang akan diteliti dengan penelitian yang sejenis yang pernah dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya, rujukan penelitian terdahulu pada penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bimo Aji Nugroho (2022) dengan judul: “Peningkatan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL): Berbasis STEAM”. Dalam penelitian ini, bertujuan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa pada materi biologi dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbasis STEAM yang telah diterapkan oleh tenaga pendidik di sekolah tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan menggunakan kuesioner (angket) minat belajar siswa terhadap materi biologi. Pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan teknik simple random sampling dengan pengambilan anggota sampel dari suatu populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi tersebut (homogen). Hasil yang diperoleh pada penelitian ini yaitu pada kategori minat “Tinggi” dengan tingkat persentase sebesar 16,47%, kategori minat “Sedang” dengan persentase minat 69,70%, dan kategori minat “Rendah” dengan tingkat persentase minat belajar sebesar 13,82%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa tingkat minat belajar siswa SMA Negeri 1 Sebatik terhadap proses pembelajaran materi biologi yaitu minat “Sedang” dengan persentase minat belajar sebesar 69,47% dari total sampel yang diperoleh.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket.

Perbedaan dalam penelitian ini yaitu penelitian ini dilakukan pada lokasi penelitian dan juga pada penelitian tersebut menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Lingga Eka Sari (2023) dengan judul “Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar”. Jenis penelitiannya kualitatif yang menggunakan pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa SD. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penerapan pembelajaran dengan pendekatan STEAM. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penerapan pembelajaran dengan pendekatan STEAM. Minat belajar meningkat dari 78,03% menjadi 80,30% dalam kategori baik, dan kemampuan berpikir kritis juga mengalami peningkatan setiap siklusnya. Model pembelajaran STEAM berbasis proyek dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan melibatkan siswa dalam pemecahan masalah dan ekspresi kreativitas, pembelajaran proyek memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan yang relevan untuk abad ke-21.

Persamaan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada membahas tentang implementasi model pembelajaran terhadap minat belajar.

Perbedaan dalam penelitian ini terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada metode penelitian dalam penelitian tersebut kualitatif Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), namun dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Irfan Saninur Azis (2023) dengan judul "Implementasi Media Pembelajaran Robokids Berbasis STEAM terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar" Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana minat belajar dan prestasi belajar siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh media pembelajaran robokids berbasis STEAM. *One group pretest-posttest design* digunakan dalam jenis penelitian deskriptif kuantitatif ini. Dalam penelitian ini, kuesioner, wawancara, dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa uji *Paired samples t-test* dan uji *N-gain score*. Pada uji *paired samples t-test*, hasil analisis data minat belajar dan prestasi belajar menunjukkan sig. (2-tailed) 0,000. Hasil uji *N-Gain Score* Minat belajar dan prestasi belajar diperoleh rata-rata (*mean*) minat belajar 0,7014 dan rata rata (*mean*) prestasi belajar sebesar 0,429 yang artinya minat belajar meningkat dalam kategori tinggi dan prestasi belajar meningkat dalam kategori sedang.

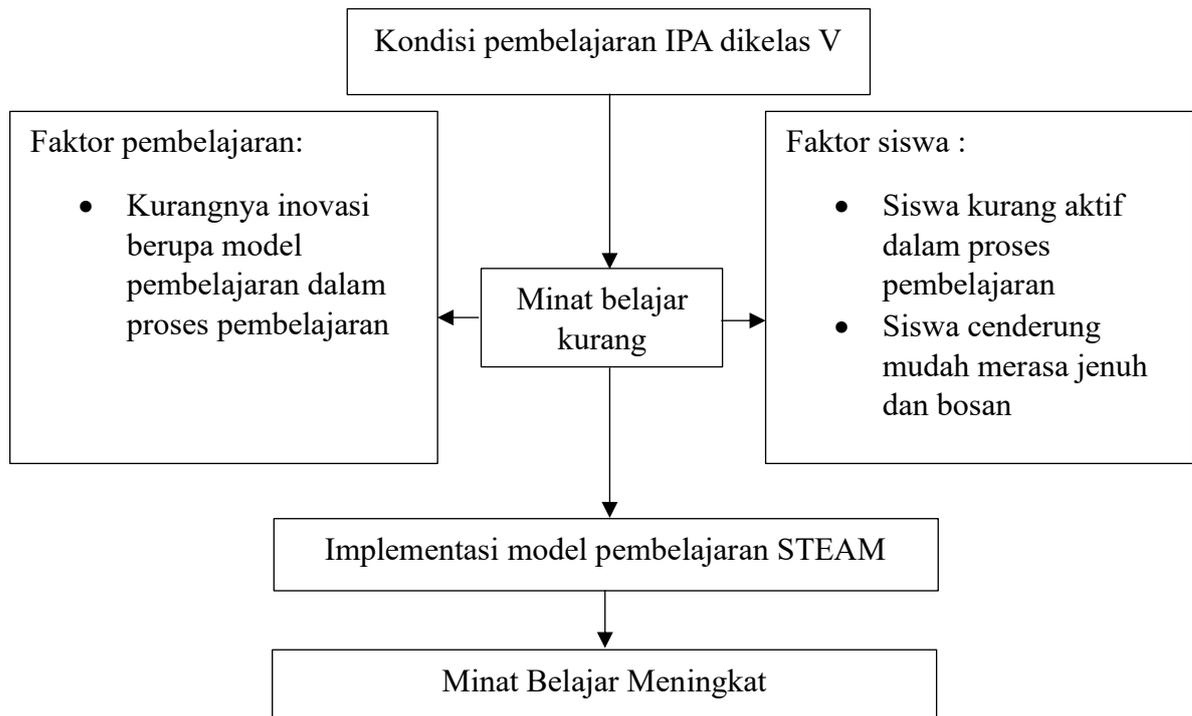
Persamaan dalam penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan metode penelitian dengan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *One group pretest-posttest*.

Perbedaan dalam penelitian ini yaitu pada variabel dimana penelitian ini terdapat dua variabel yaitu minat belajar dan prestasi belajar, namun dalam penelitian ini berfokus hanya pada variabel minat belajar. Perbedaan lainnya terdapat pada lokasi penelitian.

2.3 Kerangka Berpikir

berdasarkan kajian teori yang dikemukakan diatas maka dapat dibuat suatu kerangka berpikir. pada kondisi awal pembelajaran sebelum menerapkan model pembelajaran STEAM, guru menggunakan metode pembelajaran yaitu ceramah, tanya jawab dan mencatat dipapan tulis yang membuat siswa merasa bosan saat mengikuti pembelajaran sehingga minat belajar dan kemampuan berpikir siswa sangat kurang. Oleh karena itu, diperlukan perubahan proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir siswa. proses pembelajaran IPA dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran STEAM dimana siswa akan belajar dengan mempraktekkan cara memecahkan masalah berdasarkan pemahaman yang sudah mereka miliki yang tentunya lebih menyenangkan yang dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir peserta didik pada mata pelajaran IPA.

Dengan demikian peneliti membuat gambaran kerangka penelitian yang akan menjadi acuan guna hasilnya akan menjawab fokus penelitian yang telah ditentukan sejak awal sebagai teknik pengumpulan data yang nantinya digunakan. Berikut dibawah ini gambaran terkait kerangka penelitian.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh *variable independen* (*treatment/perlakuan*) terhadap *variable dependen* (hasil) dalam kondisi yang terkendali agar tidak ada *variable* lain (selain *variable treatment*) yang mempengaruhi variabel penden.

Menurut Sugiyono penelitian eksperimen dilakukan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian eksperimen pada dasarnya dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest and posttes*. Menurut Sugiono (2014: 74) mengemukakan *One Group Pretest-Posttest Design* adalah desain penelitian yang terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. *One group pretest and posttest* yaitu tes dilakukan sebanyak dua kali sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Tes yang diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) selanjutnya sampel

diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran STEAM. Setelah memberikan perlakuan selanjutnya sampel diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui apakah ada pengaruh perlakuan terhadap minat belajar siswa.

Table 3.1 One Group Pretest and Posttes Design

<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
0₁	X	0₂
0 ₁ : Tes Awal (<i>Pretest</i>)		
X : Perlakuan Model Pembelajaran STEAM		
0 ₂ :Tes Akhir (<i>Posttest</i>)		

3.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi pusat perhatian suatu penelitian . penelitian menguji dua variabel yang saling berkaitan yaitu:

1. Variabel Bebas (X)

Variable bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau menghasilkan akibat variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran STEAM.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa.

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 September-12 Oktober 2024. Yang berlokasi di SD Inpres 14 Kabupaten Sorong, tepatnya di Jalan Poros TSM Kampung Klasmelek, Distrik Mayamuk, Kabupaten Sorong.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

A. Populasi Penelitian

Dalam sebuah penelitian dibutuhkan populasi yang akan meliputi karakteristik dari objek yang diteliti. Dari kegiatan yang berhubungan dengan judul skripsi, maka penulis menentukan populasi sasaran. Populasi penelitian merupakan sekumpulan objek yang ditentukan melalui kriteria tertentu yang dikategorikan kedalam objek tersebut bias termasuk orang, dokumen atau catatan yang dipandang sebagai objek penelitian.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudia ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong yang berjumlah 10 siswa.

B. Sampel Penelitian

Setelah menentukan populasi penelitian, maka selanjutnya penulis menentukan sampel. sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sedangkan ukuran sampel

merupakan suatu langka yang menentukan besarnya sampel yang diambil dalam melaksanakan suatu penelitian.

Menurut Sugiyono (2014) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk menentukan sampel pada penelitian ini digunakan metode *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Oleh karena itu sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong dengan jumlah skala besar 10 siswa, Dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1.	Laki-laki	6
2.	Perempuan	4
	Jumlah Siswa	10

3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

A. Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau metode atau juga cara yang dilakukan oleh pencari data untuk mengumpulkan berbagai data-data. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap kegiatan-kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini observasi dilakukan didalam kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong, pada saat pembelajaran dengan tujuan mengamati secara langsung terkait rumusan masalah yang telah ditentukan sejak awal.

2. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini teknik angket digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA SD Inpres 14 Kabupaten Sorong.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah langkah-langkah mengumpulkan informasi dengan mengkaji catatan-catatan penting yang erat kaitannya dengan objek penelitian. Dokumentasi diperlukan untuk memperoleh data-data yang diperlukan oleh peneliti sebagai pedoman dan alat perbandingan untuk melakukan penelitian. kemudian didokumentasikan dalam bentuk tulisan dan foto yang berkaitan dengan penelitian

B. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sebuah tes yang memiliki karakteristik mengukur informan dengan sejumlah pertanyaan dan

pernyataan dalam penelitian, yang bisa dilakukan dengan membuat garis besar tujuan penelitian yang dilakukan. Menurut Sugiyono menjelaskan bahwa instrument penelitian adalah alat bantu yang dipergunakan oleh peneliti dalam mengukur fenomena alam serta social yang sesuai dengan variabel penelitian.

1. Instrumen Observasi

Instrument observasi digunakan untuk mendapatkan data berdasarkan dengan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa selama dalam proses mengajar dengan menggunakan model pembelajaran STEAM dalam proses pembelajaran dengan jawaban yang tegas misalnya ya-tidak, benar-salah dan lain-lain. Lembar observasi diisi dengan memberikan tanda *checklist* (\checkmark) pada pertanyaan yang benar sesuai dengan pengamatan langsung memperhatikan tindakan siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran STEAM. Pengisian lembar *checklist* diisi oleh peneliti dengan bantuan dari beberapa pihak pengamat. Tindakan pengamatan yang dilaksanakan berdasarkan lembar observasi yang telah dibuat dengan tujuan dilakukannya observasi untuk mengukur aktivitas siswa ketika belajar sudah berjalan baik atau belum dan mengetahui secara langsung hasil dari penerapan model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar.

2. Instrumen Angket

Daftar pertanyaan kuisioner/angket adalah suatu daftar yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk mengumpulkan data dan pendapat dari responden yang telah dipilih. Daftar pertanyaan ini kemudian akan diberikan kepada para responden yang akan mengisinya sesuai dengan pendapat mereka. Berikut adalah kisi-kisi angket minat belajar yang dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa

Variabel	Aspek Minat Belajar	Indikator	No Item		jumlah
			Positif	negatif	
Minat Belajar	Rasa tertarik	Tertarik untuk belajar	1,6,9,18	3,10	6
	Perasaan senang	Memiliki perasaan senang dalam belajar	4,5,7	16	4
	Perhatian	Memberi perhatian saat belajar	2,8,11,15,	19,20	6
	Keterlibatan	Terlibat dalam proses pembelajaran	12,13	14,17	4
Jumlah			13	7	20

Untuk memastikan pengisian angket diisi oleh responden secara sungguh-sungguh sesuai kenyataan yang dialami mereka maka angket yang disusun peneliti memuat dua unsur pernyataan yaitu positif dan negatif. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Skala Likert untuk pernyataan Positif dan Negatif

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Sangat Setuju (SS)	4	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	3	Setuju (S)	2
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	4

Selanjutnya hasil pengukuran minat belajar disimpulkan berdasarkan persentase yang ditunjukkan pada tabel 3.5.

Tabel 3.5 Persentase Skor Minat Belajar

No	Rentang	Kategori
1	81-100	Sangat Tinggi
2	61-80	Tinggi
3	41-60	Sedang
4	21-40	Rendah
5	0-20	Sangat Rendah

3. Instrumen Dokumentasi

Instrumen dokumentasi merupakan suatu bentuk pengarsipan instrument penelitian. Dokumentasi juga digunakan mengumpulkan data mengenai catatan atau hasil laporan keterangan-keterangan secara tertulis, tergambar, maupun tercetak untuk memudahkan peneliti dalam memperoleh data dan informasi yang telah tersedia

dalam bentuk arsip/dokumen, buku, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

3.6 Teknik Analisis Data

A. Uji Validitas Instrumen

Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan suatu tingkat-tingkat kevalidan suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrument yang kurang valid berarti memiliki validasio rendah. Sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2016).

Instrumen penelitian dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat dengan menggunakan *Expert Judgment* (Uji ahli) yaitu dosen Fabio Unimuda Sorong dengan cara diminta pendapatnya instrumen yang digunakan dalam penelitian sebagai ahli media dan materi. Validasi diisi oleh ahli uji dilakukan untuk mengambil keputusan dengan mengirim paduan lembar validasi kepada validator. Hasil dari lembar validasi berisi pertanyaan tentang isi, struktur, dan evaluasi dijadikan masukan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrumen.

B. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu pengujian yang berorientasi pada derajat stabilitas, konsisten, daya prediksi dan akurasi. Uji ini dilakukan untuk melihat kesesuaian nilai dari sebuah kuesioner yang dikerjakan oleh seorang responden pada kesempatan atau waktu yang berbeda dan dengan kuesioner yang sama. Rumus yang digunakan yaitu *Alpha Cronbach* dan hasil perhitungan menggunakan SPSS. Rumusnya sebagai berikut:

$$r_i = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_i : koefisien reliabilitas instrumen

$\sum \sigma_i^2$: jumlah varian skor tiap-tiap item

σ_t^2 : varian total

n : jumlah soal

1. Jika nilai *Cronbach's Alpha* >0,60 maka instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten
2. Jika nilai *Cronbach's Alpha* <0,60 maka instrumen dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten

C. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam suatu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model penelitian tersebut adalah data yang memiliki distribusi normal. Uji normalitas data adalah pengujian untuk mengetahui apakah data atau variabel

yang dipakai terdistribusi secara normal, penelitian dapat dilanjutkan. Uji normalitas yang digunakan yaitu menggunakan uji *Shapiro-wilk* dengan menggunakan program komputer *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 26.0 For Windows*.

D. Uji Hipotesis

Setelah mendapatkan data yang cukup, langkah selanjutnya yaitu analisis data. teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh untuk ditarik kesimpulannya. Metode analisis dalam penelitian ini menggunakan statistik inferensial. Statistik inferensial adalah statistik yang dimaksud untuk menguji hipotesis. Uji hipotesis penelitian ini adalah uji dengan menggunakan uji *Paired Sampel T-test*. Agar lebih mendapatkan analisa perhitunganyang tepat, akan digunakan pengujian dengan menggunakan *computer Statistical Product and Service Solution (SPSS) 26.0 For Windows*.

Uji *Paired Sampel T-test* bertujuan apakah sampel berpasangan mengalami perubahan yang bermakna. dalam hal ini dilihat dari perbedaan minat belajar pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (treatment) berupa model pembelajaran STEAM. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Dasar pengambilan keputusan uji ini yaitu sebagai berikut :

H_1 : Terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong.

H_1 = diterima jika signifikan (*2-tailed*) $< 0,05$ dan $T_{hitung} > T_{tabel}$

H_0 = ditolak jika signifikan (*2-tailed*) $> 0,05$ dan $T_{hitung} < T_{tabel}$

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SDInpres 14 Kabupaten Sorong yang berlokasi di Kampung Klasmelek, Kecamatan Mayamuk, Kabupaten Sorong, Provinsi Papua Barat Daya. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil 2024/2025 hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hasil yang signifikan implementasi model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V.

Pengambilan data dalam penelitian ini diawali dengan uji validitas instrument oleh dosen ahli dibidang IPA. Instrument tersebut berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), angket minat belajar yang berjumlah 20 pertanyaan, serta lembar observasi aktivitas siswa. Setelah Instrumen tersebut dinyatakan valid maka siap untuk dibagikan kepada peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Tahapan awal yang dilakukan adalah dengan mengisi lembar angket sebagai *pretest* awal sebelum dilakukan *treatment* pembelajaran menggunakan model pembelajaran STEAM, Kemudian dilanjutkan dengan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran STEAM selama 4 kali pertemuan. Pada tahapan akhir peserta didik kembali mengisi angket *posttest* untuk mengetahui hasil akhir setelah dilakukan *treatment*.

B. Hasil Uji Validitas

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, angket minat belajar, dan RPP. Sebelum diberikan kepada peserta didik terlebih dahulu dikonsultasikan dengan *Expert Judgement* yaitu Ibu Lina Kumalasari, M.Pd. Dengan tujuan untuk memperoleh informasi, kritik dan saran terhadap instrumen yang telah disusun. Setelah melakukan konsultasi dengan dosen ahli, instrumen tersebut dinyatakan valid dan layak digunakan.

Berdasarkan hasil uji validasi angket minat belajar siswa terdapat 5 aspek yang dinilai diantaranya adalah kejelasan, ketepatan isi, relevansi, kevalidan isi, dan ketepatan bahasa. Dari hasil validasi instrument angket minat belajar siswa oleh *Expert Judgement* mendapatkan skor 33 dengan kategori sangat baik. maka dapat diperoleh butir pernyataan angket yang berjumlah 20 butir pernyataan dinyatakan valid sehingga layak digunakan dalam penelitian ini.

C. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi hasil penelitian ketika dilakukan secara berulang melalui cara yang sama.

Tabel 4.1 Hasil Reliabilitas Angket *Pretest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.794	20

Sumber: *SPSS Statistic for windows v.26.0*

Berdasarkan perhitungan tersebut hasil yang diperoleh dari *Cronbach's Alpha* untuk angket *pretest* sebesar 0,794 dan melebihi nilai α yaitu $0,794 > 0,6$. Dengan demikian instrument angket *pretest* dikatakan reliabel karena telah memenuhi syarat.

4.2 Hasil Analisis Penelitian

A. Analisis Deskriptif

Penelitian ini dilaksanakan dikelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong dan berlangsung selama 6 kali pertemuan pertemuan pertama diawali dengan membagikan angket *pretest* kepada siswa untuk mengukur minat belajar IPA sebelum diberikan *treatment*. Sebelum *treatment* diberikan peneliti tentunya menyiapkan RPP, media, dan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Setelah itu barulah diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran STEAM.

Proses pembelajaran di kelas dibagi menjadi 2 kelompok kecil yang beranggotakan masing-masing kelompok yaitu 5 orang. Selama pembelajaran berlangsung terlihat siswa lebih bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat ketika peserta didik bersemangat mengerjakan project yang diberikan dan dapat bekerja sama dalam kelompok. Pembelajaran dilakukan selama 4 kali pertemuan, setelah itu siswa mengisi *posttest* pada pertemuan terakhir untuk melihat perubahan yang terjadi setelah diberikan perlakuan. Berikut ini adalah hasil dari data yang diperoleh:

a. *Pretest* angket peserta didik

Tabel 4.2 Hasil *Pretest* Angket Minat Belajar

No	Nama	Nilai
1	AH	64
2	FLF	61
3	AIT	60
4	NAS	58
5	MAFM	55
6	SNA	54
7	AOSD	50
8	RAR	49
9	DDK	46
10	YK	43

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat minat belajar siswa termasuk dalam kategori sedang. Terdapat 2 siswa yang memiliki nilai masuk kategori minat belajar tinggi dengan rentang nilai 61-80, sedangkan 8 siswa lainnya kategori sedang dengan rentang nilai 41-60 .

Untuk mengitung skor penilaian siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai perolehan siswa} = \frac{\text{skor yang dicapai siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 4.3 Data Deskripsi Angket *Pretest*

		Descriptives	
		Statistic	Std. Error
Pretest	Mean	54.0000	2.18072
	95% Confidence Interval Lower Bound for Mean	49.0669	
	Upper Bound	58.9331	
	5% Trimmed Mean	54.0556	
	Median	54.5000	
	Variance	47.556	
	Std. Deviation	6.89605	
	Minimum	43.00	
	Maximum	64.00	
	Range	21.00	
	Interquartile Range	12.00	
	Skewness	-.173	.687
	Kurtosis	-1.099	1.334

Sumber : *SPSS Statistic for windows v.26.0*

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh skor tertinggi (*maksimum*) siswa pada pretest sebesar 64,00 dan skor terendah (*minimum*) yang diperoleh yaitu sebesar 43,00, sehingga rentang nilai (*range*) yang diperoleh adalah sebesar 21,00. Sedangkan untuk nilai rata-rata (*mean*) diperoleh sebesar 54,00.

Tabel 4.4 persentase Skor Minat Belajar (*pretest*)

No	Rentang	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase %
1	81-100	Sangat Tinggi	0	0%
2	61-80	Tinggi	2	20%
3	41-60	Sedang	8	80%
4	21-40	Rendah	0	0%
5	0-20	Sangat Rendah	0	0%

Data yang diperoleh pada tabel 4.4, untuk rentang nilai 61-80 memiliki frekuensi sebanyak 2 peserta didik dengan persentase 20%, sedangkan rentang nilai 41-60 frekuensinya sebesar 8 peserta didik dengan 80%. Setelah melihat data dari kedua tabel tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* minat belajar siswa kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong pada mata pelajaran IPA yaitu sedang

b. *Posttest* angket siswa

Tabel 4.5 Hasil *Posttest* Angket Minat Belajar

No	Nama	Skor
1	AH	88
2	DDK	85
3	FLF	85
4	RAR	85
5	SNA	84
6	AIT	83
7	YK	81
8	AOSD	80
9	MAFM	75
10	SNA	74

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat minat belajar siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi. Terdapat 3 siswa yang memiliki nilai masuk kategori minat belajar tinggi dengan rentang nilai 61-80, sedangkan 7 siswa lainnya kategori sangat tinggi dengan rentang nilai 81-100 .

Untuk mengitung skor penilaian siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai perolehan siswa} = \frac{\text{skor yang dicapai siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 4.6 Data Deskripsi Angket *Posttest*

Descriptives		
	Statistic	Std. Error
Posttest Mean	82.0000	1.43759
95% Confidence Interval Lower Bound for Mean	78.7479	
Upper Bound	85.2521	
5% Trimmed Mean	82.1111	
Median	83.5000	
Variance	20.667	
Std. Deviation	4.54606	
Minimum	74.00	
Maximum	88.00	
Range	14.00	
Interquartile Range	6.25	
Skewness	-.825	.687
Kurtosis	-.216	1.334

Sumber: *SPSS Statistic for windows v.26.0*

Berdasarkan tabel 4.6 diperoleh skor tertinggi (*maksimum*) peserta didik pada *posttest* sebesar 88,00 dan skor terendah (*minimum*) yang

diperoleh yaitu sebesar 74,00, sehingga rentang nilai (*range*) yang diperoleh adalah sebesar 14,00. Sedangkan untuk nilai rata-rata (*mean*) diperoleh sebesar 82,00.

Tabel 4.7 Persentase Skor Minat Belajar (*Posttest*)

No	Rentang	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase %
1	81-100	Sangat Tinggi	7	70%
2	61-80	Tinggi	3	30%
3	41-60	Sedang	0	0%
4	21-40	Rendah	0	0%
5	0-20	Sangat Rendah	0	0%

Data yang diperoleh pada tabel 4.7, untuk rentang nilai 61- 80 memiliki frekuensi sebanyak 3 peserta didik dengan persentase 30%, sedangkan rentang nilai 81-100 frekuensinya sebesar 7 peserta didik dengan persentase 70%. Setelah melihat data dari kedua tabel tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* minat belajar peserta didik kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong pada mata pelajaran IPA yaitu sangat tinggi.

B. Hasil Uji Normalitas

Perhitungan uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro Wilk* dengan taraf *signifikan* 0,05. Uji ini dilakukan terhadap skor angket *pretest dan posttest* peserta didik dengan kriteria data yang dihasilkan harus $> 0,05$ maka dinyatakan berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji normalitas yang telah dilakukan :

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.119	10	.200*	.969	10	.879
Posttest	.187	10	.200*	.898	10	.209

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: *SPSS Statistic for windows v.26.0*

Berdasarkan uji normalitas pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa nilai *Shapiro Wilk* pada *pretest* sebesar 0,968 dengan nilai *Sig* 0,879 sehingga dapat diartikan bahwa data *pretest* tersebut berdistribusi normal. Sedangkan nilai *Shapiro Wilk* pada *posttest* sebesar 0,898 dengan nilai *Sig* 0,209 sehingga dapat diartikan bahwa data *posttest* tersebut berdistribusi normal, jika dilihat dari data tersebut bahwa distribusi data yang telah diperoleh lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa distribusi data *pretest* dan *posttest* pada masing-masing variabel normal sehingga dapat digunakan untuk uji hipotesis.

C. Hasil Uji Hipotesis

Uji *one sample T-test* digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong.

H_1 : Terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong.

H_1 = diterima jika signifikan (*2-tailed*) < 0,05 dan $T_{hitung} > T_{tabel}$

H_0 = ditolak jika signifikan (*2-tailed*) > 0,05 dan $T_{hitung} < T_{tabel}$

Kriteria yang digunakan adalah apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau $sig < 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak yang berarti bahwa model pembelajaran STEAM memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V. Sedangkan apabila apabila $T_{hitung} < T_{tabel}$ atau $Sig > 0,05$ H_0 diterima yang berarti bahwa model pembelajaran STEAM tidak memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V. Hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.9 sebagai berikut :

Tabel 4.9 Uji Paired Samples T-test

		Paired Samples Test								
		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Pair 1	pretest - posttest	-28.00000	7.28774	2.30458	-33.213	-22.786	-12.150	9	.000	

Sumber: SPSS Statistic for windows v.26.0

1. Pengambilan keputusan berdasarkan nilai sig (*2 tailed*)

Berdasarkan tabel 4.7 dapat dilihat bahwa nilai *Sig (2 tailed)* sebesar 0,000 dan nilai $0,000 < 0,005$, maka dapat disimpulkan

bahwa model pembelajaran STEAM memiliki pengaruh terhadap minat belajar IPA siswa kelas V.

2. Pengambilan keputusan berdasarkan *T-test*

Berdasarkan tabel 4.7 hasil uji *Paired Sampel T-test* menunjukkan nilai T_{hitung} sebesar 12,150. Tahap berikutnya mencari T_{tabel} berdasarkan nilai *df* (*degree of freedom* atau derajat kebebasan) dan nilai signifikan $\alpha=0,05$. Berdasarkan data di atas nilai *df* adalah $n-1$ yaitu $10-1 = 9$. Nilai tersebut digunakan sebagai dasar acuan dalam mencari T_{tabel} pada distribusi T_{tabel} statistic, maka nilai T_{tabel} sebesar 2,262.

Berdasarkan data tersebut T_{hitung} dari T_{tabel} yaitu $12,150 > 2,262$ sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STEAM memiliki signifikan terhadap minat belajar IPA siswa kelas V.

4.3 Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres 14 Kabupaten Sorong dengan sampel yang digunakan adalah siswa kelas V yang berjumlah 6 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji validasi instrument penelitian dengan hasil “sangat baik”. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen, oleh sebab itu sebelum diberikan perlakuan maka peserta didik diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengukur minat awal sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran STEAM. Setelah itu peserta didik diberi perlakuan dengan belajar menggunakan model pembelajaran STEAM kemudian diberikan

posttest untuk melihat apakah model pembelajaran STEAM berpengaruh atau tidak terhadap minat belajar.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong berlangsung selama 6 kali pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan membagikan angket *pretest* kepada siswa untuk mengukur minat belajar siswa di awal. Berdasarkan hasil analisis angket *pretest* diperoleh secara umum mengenai minat belajar siswa termasuk kedalam kategori rendah. Selanjutnya proses pembelajaran *treatmen*/perlakuan dilaksanakan selama 4 kali pertemuan dengan menggunakan dimana proses pembelajaran guru mendorong rasa ingin tahu siswa dengan cara guru menampilkan media berupa gambar tentang magnet. Selanjutnya guru mengajak siswa melakukan tindakan atau investigasi dan tantangan kepada siswa untuk memecahkan masalah melalui materi yang disiapkan dengan membagi siswa dalam 2 kelompok yang berjumlah masing-masing kelompok 5 siswa kemudian guru mengarahkan setiap kelompok untuk membuat proyek pembuatan magnet dengan membagikan LKPD. Langkah selanjutnya guru melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan membebaskan siswa melakukan kegiatan sesuai dgn minat bakatnya, guru berkeliling pada tiap kelompok dan menyampaikan bahwa siswa harus mengerjakan tugas secara berkelompok. Selanjutnya masing-masing kelompok mempresentasikan hasil proyek kelompok yang telah dibuat. Tahap selanjutnya yaitu evaluasi di mana guru dan siswa mengevaluasi diskusi kelompok dan memberikan penguatan terhadap hasil

kerja kelompok kemudian guru dan siswa membuat kesimpulan materi yang dipelajari.

Pada pertemuan terakhir dilaksanakan dengan pembagian angket *posttest* untuk mengukur minat belajar siswa setelah dilakukannya *treatment/perlakuan*. Berdasarkan hasil analisis angket *posttest* diperoleh secara umum mengenai minat belajar siswa termasuk kedalam kategori sangat tinggi. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Irfan Sainur Azis 2023 dengan judul Implementasi Media Pembelajaran Robokids Berbasis STEAM Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Kesesuaian dalam penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran STEAM dan penelitian eksperimen.

Proses pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS V26.0 dengan melakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu melakukan uji reliabilitas dan diperoleh hasil instrument *pretest* dan *posttest* memiliki data yang reliabel, hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh sebesar $0,794 > 0,6$. Selanjutnya uji normalitas yang memperoleh hasil signifikan *pretest* sebesar $0,879$ dan nilai $0,879 > 0,05$ yang berarti data *pretest* berdistribusi normal. Sedangkan data *posttest* diperoleh hasil sebesar $0,209$ dan nilai $0,209 > 0,05$ yang berarti data *posttest* berdistribusi normal. Kedua data tersebut telah berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis.

Pengujian hipotesis dengan uji *Paired Sampel T-test* pada penelitian diperoleh hasil yang menunjukkan nilai T_{hitung} sebesar $12,150$. Nilai df pada penelitian ini adalah $n-1$ yaitu $10-1 = 9$, dan nilai df 9 adalah $2,262$ jadi

T_{hitung} dari T_{tabel} yaitu $12,150 > 2,262$ dan hasil *sig* (2 tailed) 0,000. sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar IPA siswa kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong.

Hasil di atas juga relevan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Irfan Saninur Azis (2023) dengan judul "Implementasi Media Pembelajaran Robokids Berbasis STEAM terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar". Hasil penelitian Pada uji *paired samples t-test*, hasil analisis data minat belajar dan prestasi belajar menunjukkan *sig.* (2-tailed) 0,000. Hasil uji *N-Gain Score* Minat belajar dan prestasi belajar diperoleh rata-rata (*mean*) minat belajar 0,7014 dan rata rata (*mean*) prestasi belajar sebesar 0,429 yang artinya minat belajar meningkat dalam kategori tinggi dan prestasi belajar meningkat dalam kategori sedang

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan, hasil analisis data dan pengujian hipotesis maka kesimpulan yang dapat dikemukakan yaitu model pembelajaran STEAM terbukti cukup efektif dan memiliki pengaruh terhadap minat belajar IPA peserta didik kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong. Dari perhitungan diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $12,150 > 2,262$ dan dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, atau implementasi model pembelajaran STEAM berpengaruh terhadap minat belajar IPA siswa kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong. Yang mana terlihat pada siswa yang bersemangat dan senang ketika belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran STEAM.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan tersebut maka saran yang dapat diberikan penenliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan untuk terus berusaha meningkatkan semangat belajarnya.

2. Bagi guru

Dalam proses pembelajaran guru bisa terus berkreasi dalam menggunakan media-media pembelajaran lain sebagai pendukung agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.

3. Bagi sekolah

Sebagai pihak sekolah hendaknya dapat menyediakan fasilitas media pembelajaran yang lebih mendukung.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Adanya hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi pertimbangan kepada peneliti selanjutnya untuk terus mengembangkan ilmu pengetahuan agar dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A., & R., S. M. (2022). Implementasi Pembelajaran STEAM melalui Kegiatan Fun Cooking Sebagai Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6502–6512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3418>
- Ahmad, N., Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2), 70–79. <https://doi.org/10.37479/jeej.v2i2.5464>
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *Jurnal Dharmawangsa*, 2(1), 34.
- Eka Sari, L., Syahril, & Risdalina. (2023). Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 530–543.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Hendracipta, N. (2021). *Buku Ajar: MODEL MODEL PEMBELAJARAN SD. 1997*, 1–135.
- Hidayat, A., Sa'diyah, M., & Lisnawati, S. (2020). Metode Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmiliah Di Kota Bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), 71–86.
- Irfan Saninur Azis, Muniroh Munawar, & Sukamto. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Robokids Berbasis STEAM Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1300–1310. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6094>
- Lutvaidah, U. (2016). Pengaruh Metode dan Pendekatan Pembelajaran terhadap Penguasaan Konsep Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(3), 279–285. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i3.653>
- Made Kembar Nesa Sariawan, Yudiana Kadek, & Bayu Gede Wira. (2020). gautama,+19.+Made+Kembar+Nesa+Sariawan+325-333 (1). *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 325–333. https://www.researchgate.net/publication/346079842_Penggunaan_Model_Pembelajaran_Numbered_Heads_Together_dalam_Meningkatkan_Hasil_Belajar_IPA

- Matondang, A. (2018). Pengaruh Antara Minat Dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 24–32. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Bahastra/article/view/1215>
- Nurfajariyah, A. F., & Kusumawati, E. R. (2023). 2646-5693-1-Sm-3. 8(1), 49–63.
- Nurhayanti, H., Hendar, H., & Dewi, S. (2020). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Pada Kelas Iv Mi Hidayatul Muta'Alimin Kota Bekasi. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 108–116. <https://doi.org/10.57171/jt.v1i2.170>
- Nurwulan, N. R. (2020). Pengenalan Metode Pembelajaran STEAM Kepada Para Siswa Tingkat Sekolah Dasar Kelas 1 Sampai 3. *Jurnal Madaniya*, 1(3), 140–146.
- Pratiwi, N. K. S. (2022). Metode Pembelajaran Dasa Dharma Sebagai Implementasi Pendidikan Holistik. *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 2(3), 133–145. <https://doi.org/10.37329/metta.v2i3.1799>
- Rosdiana, Marnita, & Safarati, N. (2022). Model Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Peusangan. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 3(2), 47–52.
- Sari, N. P. (2020). Implementasi pembelajaran matematika realistik berbasis STEAM di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–13.
- Siregar, R. L. (2021). Memahami tentang Model, Strategi, Metode, Pendekatan, Teknik, dan Taktik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 63–75.
- Starzinski, A. (2017). *DigitalCommons @ Hamline Foundational Elements Of A Steam Learning Model For Elementary School by Primary Advisor : Bill Lindquist*.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuwanita, I., Dewi, H. I., & Wicaksono, D. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Instruksional*, 1(2), 152. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158>

Siantajani, Y. (2020). Konsep dan Praktek STEAM di PAUD. *Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.*

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi



LEMBAR VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lina Kumalasari, M.Pd.
NIP/NIDN : 1402129601
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Unit Kerja : Pendidikan IPA

Menyatakan dengan sesungguhnya telah melakukan validasi Instrumen/produk mahasiswa:

Nama : Agnes Sirinding
NIM : 148620621246

Berupa :

- Media pembelajaran
- Modul atau bahan ajar
- Model Pembelajaran
- Instrumen penelitian
- Lain-lain :

Dengan judul :

Implementasi Model Pembelajaran STEAM Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong

Keputusan hasil validasi adalah : Sangat Baik/~~Baik~~/~~Cukup Baik~~*)

Demikianlah keterangan validitas ini dibuat sesuai dengan kaidah akademik dan keilmuan serta dapat di pertanggungjawabkan. Selanjutnya agar dapat dipergunakan sebagaimana seperlunya.

Mengetahui,
Ketika Prodi PGSD,

Desif Rahayu, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 1405129101

Sorong, 25 September 2024
Validator,


Lina Kumalasari, M.Pd.
NIP/NIDN. 1402129601

Keterangan:

- 1) Beri tanda cek (v) pada kotak yang sesuai
- 2) Coret yang tidak perlu *)

<https://pgsd.unimudasorong.ac.id>

PROGRAM STUDI:

Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,
PGSD, Pendidikan Jasmani, dan PG PAUD



**LEMBAR VALIDASI TERHADAP RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Inpres 14 Kabupaten Sorong

Mata Pelajaran : IPA

Kelas/Semester : V/I

Nama Validator : Lina Kumalasari, M.Pd.

Jabatan : Asisten Aki

A. Petunjuk:

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah nilai 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (kurang baik), dan 1 (tidak baik) pada kolom yang telah disediakan dengan memberi (✓)
2. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang telah disediakan
3. Isilah kolom validasi berikut ini

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan			
		1	2	3	4
I	Format RPP				
	1. Format jelas sehingga memudahkan melakukan penilaian 2. Kemenarikan				✓ ✓
II	Isi RPP				
	1. Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas			✓	
	2. Menggambarkan kesesuaian metode pembelajaran dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan			✓	
	3. Langkah-langkah pembelajaran dirumuskan dengan jelas dan mudah dipahami				✓
III	Bahasa dan Tulisan				
	1. Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku				✓

	2. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif 3. Bahasa mudah dipahami 4. Bahasa mengikuti aturan EDY			✓	✓
IV	Lembar RPP 1. Dapat digunakan sebagai pedoman untuk pelaksanaan pembelajaran 2. Dapat digunakan untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran			✓	✓
Jumlah Skor					
Skor Keseluruhan					
Skor Rata-rata					

B. Penilaian secara umum (berilah tanda O)

Format rencana pelaksanaan pembelajaran ini

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Kurang baik
- d. Tidak baik

C. Saran-saran dan komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Sorong, Agustus 2024

Validator

Gita Kumalasari, M.Pd.
NIDN. 1402129601

LEMBAR VALIDASI ANKET MINAT BELAJAR

A. Identitas Validator

Nama : Lina Kurniasari, M.Pd.
 NIDN : 1402129601
 Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 Unit Kerja : Pendidikan IPA

B. Tujuan

Tujuan instrumen ini untuk mengukur validitas isi angket minat belajar dalam pelaksanaan pembelajaran IPA di kelas menggunakan model pembelajaran STEAM.

C. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan untuk menilai kesesuaian butir angket, sesuai dengan indikator yang tertera pada validasi dengan keterangan sebagai berikut.
 4 = Sangat Baik
 3 = Baik
 2 = Kurang Baik
 1 = Tidak Baik
- Jika ada saran dan perbaikan mohon menuliskan pada lembar komentar/saran yang telah disediakan.

D. Penilaian

Aspek	Indikator	Skala penilaian			
		4	3	2	1
Kejelasan	a. Kejelasan judul lembar angket	√			
	b. Kejelasan butir pertanyaan	√			
	c. Kejelasan petunjuk pengisian angket	√			
Ketepatan isi	a. Kesesuaian isi indikator dengan kisi-kisi		√		
	b. Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan				
Relevansi	a. Pernyataan berkaitan dengan		√		

	tujuan penelitian				
	b. Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai	✓			
Kevalidan isi	a. pernyataan mengungkapkan informasi yang benar		✓		
Ketepatan bahasa	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	✓			
	b. Penulisan sesuai dengan PUBEI	✓			

E. Komentar dan Saran

.....

F. Kesimpulan Penilaian Secara Umum

Berdasarkan hasil penilaian yang sudah dilakukan, nilai dan skor pada lembar observasi ini dapat dinyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

Sorong, Agustus 2024
 Validator



Uina Kumalasari, M.Pd.
 NIDN. 14021296 01

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI AKTIVITAS GURU PADA
PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN STEAM**

A. Identitas Validator

Nama : Lina Kumalawati, M.Pd
 NIDN : 1402129601
 Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 Unit Kerja : Pendidikan IPA

B. Tujuan

Tujuan instrumen ini untuk mengukur validitas isi observasi minat belajar dalam pelaksanaan pembelajaran IPA di kelas menggunakan model pembelajaran STEAM.

C. Petunjuk

- Untuk memberikan penilaian terhadap format Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pada Penggunaan model pembelajaran STEAM Bapak/Ibu cukup memberikan tanda cek list (✓) sesuai dengan indikator yang tertera pada validasi dengan keterangan sebagai berikut.

Skor 1: Kurang Valid

Skor 2: Cukup Valid

Skor 3: Valid

Skor 4: Sangat Valid

- Jika ada saran dan perbaikan mohon menuliskan pada lembar komentar/saran yang telah disediakan.

D. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Format				
	a. Format jelas sehingga memudahkan melakukan penilaian				✓
2	Konstruksi				
	a. Kejelasan petunjuk cara melakukan penilaian		✓		
	b. Kejelasan butir pertanyaan pada lembar observasi			✓	
3	Bahasa				
	a. Kalimat pada butir pertanyaan lembar observasi sesuai dengan materi				✓
	b. Butir pertanyaan pada lembar observasi menggunakan bahasa Indonesia sesuai				✓

	dengan PUBEI				
--	--------------	--	--	--	--

E. Komentar dan Saran

.....
~~.....~~ dilengkapi instrumen penilaiannya

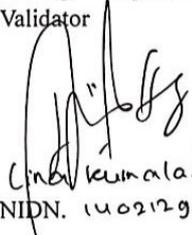
F. Kesimpulan Penilaian Secara Umum

Berdasarkan hasil penilaian yang sudah dilakukan, nilai dan skor pada lembar observasi ini dapat dinyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

Sorong, September 2024

Validator


 Linda Kumalasari, m.p.d.
 NIDN. 1402129601

Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian



Nomor : 180/I.3.AU/SPm/FABIO/B/2024
Lamp. : -
Perihal : *Permohonan Izin Penelitian*

Sorong, 26 September 2024

Kepada Yth.
Kepala SD Inpres 14 Kabupaten Sorong
Di_ _____
Tempat

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu, kiranya dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami:

Nama : Agnes Sirinding
NIM : 148620621246
Semester : VII (Tujuh)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : "Implementasi Model Pembelajaran STEAM Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong".

Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Pelaksanaan penelitian direncanakan mulai tanggal 28 September - 12 Oktober 2024

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.


Roni Andri Pramita, M.Pd.
NIDN. 1411129001

Tembusan disampaikan Kepada:
1. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
2. Dosen Pembimbing Skripsi;
3. Yang bersangkutan;

FABIO-UNIMUDA SORONG
SMART
Keberanian • Akademik • Amanah • Keaktifan • Tanggung

www.fabio.unimudasorong.ac.id

PROGRAM STUDI:

Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, PGSD, Pendidikan Jasmani, dan PG PAUD

Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERNTAHAN KABUPATEN SORONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR INPRES 14 KABUPATEN SORONG
Alamat: Jl. Poros TSM Kampung Klasmelek Distrik Mayamuk



SURAT KETERANGAN

Nomor : 420 / 178 / SD /2024

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala SD Inpres 14 Kabupaten Sorong, Provinsi Papua Barat Daya :

Nama : MAGI NGADIRI, S.PD.SD.
NIP : 197202121998081001
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : AGNES SIRINDING
NIM : 148620621246
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah melakukan penelitian di SD Inpres 14 Kabupaten Sorong mulai tanggal 28 September s/d 12 Oktober 2024 guna melengkapi penyusunan skripsi yang berjudul "**Implementasi Model Pembelajaran STEAM terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong**"

Demikian surat keterangan ini dbuat agar dipergunakan sebagai mana mestinya



Sorong, 14 Mei 2024
Kepala Sekolah

MAGI NGADIRI, S.PD.SD.
NIP. 197202121998081001

Lampiran 4. Lembar Angket Penelitian

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama :

Kelas : V (Lima)

Tempat : SD Inpres 14 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN PETUNJUK PENGISIAN

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda!

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya tertarik dengan pelajaran yang di sampaikan oleh guru				
2	Saya memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru				
3	Saya tidak bersemangat ketika guru menyampaikan materi pembelajaran				
4	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas				
5	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok				
6	Saya selalu antusias dan bersemangat mendengarkan guru				
7	Saya merasa senang apabila tugas yang				

	diberikan guru dikumpulkan				
8	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karna saya sudah belajar				
9	Saya suka pelajaran IPA karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari				
10	Saya tidak pernah membaca buku IPA dirumah				
11	Saya tidak menanggapi teman bila mengajak bicara saat pembelajaran berlangsung				
12	Saya mencatat materi yang disampaikan oleh guru				
13	Saya selalu mengerjakan PR dirumah				
14	Saya tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru				
15	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan				
16	Saya merasa kurang senang mengerjakan tugas pembelajaran ini				
17	Saya merasa bosan saat pelajaran IPA berlangsung				
18	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karna itu saya belajar sungguh-sungguh				
19	Saya merasa kurang puas mempelajari pembelajaran IPA				
20	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang menerangkan materi pembelajaran dikelas				

*Pretest***LEMBAR ANGGKET SISWA**

Nama : Pehar abillah
 Kelas : V (Lima)
 Tempat : SD Inpres 14 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN PETUNJUK PENGISIAN

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda!

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya tertarik dengan pelajaran yang di sampaikan oleh guru			✓	
2	Saya memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru			✓	
3	Saya tidak bersemangat ketika guru menyampaikan materi pembelajaran		✓		
4	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas			✓	
5	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok		✓		
6	Saya selalu antusias dan bersemangat mendengarkan guru				✓
7	Saya merasa senang apabila tugas yang diberikan guru dikumpulkan			✓	
8	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karna saya sudah belajar			✓	
9	Saya suka pelajaran IPA karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari			✓	

10	Saya tidak pernah membaca buku IPA dirumah		✓		
11	Saya tidak menanggapi teman bila mengajak bicara saat pembelajaran berlangsung			✓	
12	Saya mencatat materi yang disampaikan oleh guru				✓
13	Saya selalu mengerjakan PR dirumah			✓	
14	Saya tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru		✓		
15	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan			✓	
16	Saya merasa kurang senang mengerjakan tugas pembelajaran ini			✓	
17	Saya merasa bosan saat pelajaran IPA berlangsung	✓			
18	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karna itu saya belajar sungguh-sungguh		✓		
19	Saya merasa kurang puas mempelajari pembelajaran IPA		✓		
20	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang menerangkan materi pembelajaran dikelas	✓			

LEMBAR ANGGKET SISWA

Nama : *Akkuatul husna*
 Kelas : V (Lima)
 Tempat : SD Inpres 14 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN PETUNJUK PENGISIAN

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda!

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya tertarik dengan pelajaran yang di sampaikan oleh guru			✓	
2	Saya memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru			✓	
3	Saya tidak bersemangat ketika guru menyampaikan materi pembelajaran		✓		
4	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas			✓	
5	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok				✓
6	Saya selalu antusias dan bersemangat mendengarkan guru			✓	
7	Saya merasa senang apabila tugas yang diberikan guru dikumpulkan			✓	
8	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karna saya sudah belajar			✓	
9	Saya suka pelajaran IPA karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari		✓		

10	Saya tidak pernah membaca buku IPA dirumah			✓	
11	Saya tidak menanggapi teman bila mengajak bicara saat pembelajaran berlangsung			✓	
12	Saya mencatat materi yang disampaikan oleh guru		✓		
13	Saya selalu mengerjakan PR dirumah		✓		
14	Saya tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru			✓	
15	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan		✓		
16	Saya merasa kurang senang mengerjakan tugas pembelajaran ini			✓	
17	Saya merasa bosan saat pelajaran IPA berlangsung			✓	
18	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karna itu saya belajar sungguh-sungguh	✓	✓		
19	Saya merasa kurang puas mempelajari pembelajaran IPA			✓	✓
20	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang menerangkan materi pembelajaran dikelas			✓	

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama : *deki dekek kamuru*
 Kelas : V (Lima)
 Tempat : SD Inpres 14 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN PETUNJUK PENGISIAN

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda!

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya tertarik dengan pelajaran yang di sampaikan oleh guru			✓	
2	Saya memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru				✓
3	Saya tidak bersemangat ketika guru menyampaikan materi pembelajaran	✓			
4	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas			✓	
5	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok			✓	
6	Saya selalu antusias dan bersemangat mendengarkan guru			✓	
7	Saya merasa senang apabila tugas yang diberikan guru dikumpulkan			✓	
8	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karna saya sudah belajar			✓	
9	Saya suka pelajaran IPA karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari			✓	

10	Saya tidak pernah membaca buku IPA dirumah		✓		
11	Saya tidak menanggapi teman bila mengajak bicara saat pembelajaran berlangsung				✓
12	Saya mencatat materi yang disampaikan oleh guru			✓	
13	Saya selalu mengerjakan PR dirumah			✓	
14	Saya tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru		✓		
15	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan			✓	
16	Saya merasa kurang senang mengerjakan tugas pembelajaran ini	✓			
17	Saya merasa bosan saat pelajaran IPA berlangsung		✓		
18	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karna itu saya belajar sungguh-sungguh			✓	
19	Saya merasa kurang puas mempelajari pembelajaran IPA		✓		
20	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang menerangkan materi pembelajaran dikelas			✓	

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama : *Atika Olivia Sandrina Dewi*

Kelas : V (Lima)

Tempat : SD Inpres 14 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN PETUNJUK PENGISIAN

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda!

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya tertarik dengan pelajaran yang di sampaikan oleh guru		✓		
2	Saya memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru			✓	
3	Saya tidak bersemangat ketika guru menyampaikan materi pembelajaran		✓		
4	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas			✓	
5	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok				✓
6	Saya selalu antusias dan bersemangat mendengarkan guru			✓	
7	Saya merasa senang apabila tugas yang diberikan guru dikumpulkan				✓
8	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karna saya sudah belajar			✓	
9	Saya suka pelajaran IPA karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari		✓		

10	Saya tidak pernah membaca buku IPA dirumah		✓		
11	Saya tidak menanggapi teman bila mengajak bicara saat pembelajaran berlangsung			✓	
12	Saya mencatat materi yang disampaikan oleh guru		✓		
13	Saya selalu mengerjakan PR dirumah			✓	
14	Saya tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru		✓		
15	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan				✓
16	Saya merasa kurang senang mengerjakan tugas pembelajaran ini		✓		
17	Saya merasa bosan saat pelajaran IPA berlangsung		✓		
18	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karna itu saya belajar sungguh-sungguh			✓	
19	Saya merasa kurang puas mempelajari pembelajaran IPA		✓		
20	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang menerangkan materi pembelajaran dikelas		✓		

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama : Fauzan Iunga Fhatayusi
 Kelas : V (Lima)
 Tempat : SD Inpres 14 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN PETUNJUK PENGISIAN

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda!

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya tertarik dengan pelajaran yang di sampaikan oleh guru			✓	
2	Saya memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru			✓	
3	Saya tidak bersemangat ketika guru menyampaikan materi pembelajaran		✓		
4	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas				✓
5	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok			✓	
6	Saya selalu antusias dan bersemangat mendengarkan guru			✓	
7	Saya merasa senang apabila tugas yang diberikan guru dikumpulkan			✓	
8	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karna saya sudah belajar		✓		
9	Saya suka pelajaran IPA karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari		✓		

10	Saya tidak pernah membaca buku IPA dirumah	✓		
11	Saya tidak menanggapi teman bila mengajak bicara saat pembelajaran berlangsung	✓		
12	Saya mencatat materi yang disampaikan oleh guru	✓		
13	Saya selalu mengerjakan PR dirumah		✓	
14	Saya tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru	✓		
15	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan	✓	✓	
16	Saya merasa kurang senang mengerjakan tugas pembelajaran ini	✓		
17	Saya merasa bosan saat pelajaran IPA berlangsung		✓	
18	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karna itu saya belajar sungguh-sungguh	✓		
19	Saya merasa kurang puas mempelajari pembelajaran IPA		✓	
20	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang menerangkan materi pembelajaran dikelas			✓

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama : *Yonatan KOGU*
 Kelas : V (Lima)
 Tempat : SD Inpres 14 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN PETUNJUK PENGISIAN

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda!

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya tertarik dengan pelajaran yang di sampaikan oleh guru				✓
2	Saya memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru			✓	
3	Saya tidak bersemangat ketika guru menyampaikan materi pembelajaran	✓			
4	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas			✓	
5	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok			✓	
6	Saya selalu antusias dan bersemangat mendengarkan guru			✓	
7	Saya merasa senang apabila tugas yang diberikan guru dikumpulkan			✓	
8	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karna saya sudah belajar			✓	
9	Saya suka pelajaran IPA karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari			✗	✓

10	Saya tidak pernah membaca buku IPA dirumah		✓		
11	Saya tidak menanggapi teman bila mengajak bicara saat pembelajaran berlangsung				✓
12	Saya mencatat materi yang disampaikan oleh guru			✓	
13	Saya selalu mengerjakan PR dirumah			✓	
14	Saya tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru	✓			
15	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan			✓	
16	Saya merasa kurang senang mengerjakan tugas pembelajaran ini	✓	✓		
17	Saya merasa bosan saat pelajaran IPA berlangsung	✓	✓		
18	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karna itu saya belajar sungguh-sungguh			✓	
19	Saya merasa kurang puas mempelajari pembelajaran IPA		✓		
20	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang menerangkan materi pembelajaran dikelas		✓		

*Posttest***LEMBAR ANGKET SISWA**

Nama : *Rehar Abdillah*
 Kelas : V (Lima)
 Tempat : SD Inpres 14 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN PETUNJUK PENGISIAN

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda!

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya tertarik dengan pelajaran yang di sampaikan oleh guru		✓		
2	Saya memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru		✓		
3	Saya tidak bersemangat ketika guru menyampaikan materi pembelajaran				✓
4	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas		✓		
5	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok	✓			
6	Saya selalu antusias dan bersemangat mendengarkan guru		✓		
7	Saya merasa senang apabila tugas yang diberikan guru dikumpulkan	✓			
8	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karna saya sudah belajar		✓		
9	Saya suka pelajaran IPA karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari		✓		

10	Saya tidak pernah membaca buku IPA dirumah			✓	
11	Saya tidak menanggapi teman bila mengajak bicara saat pembelajaran berlangsung	✓			
12	Saya mencatat materi yang disampaikan oleh guru	✓			
13	Saya selalu mengerjakan PR dirumah	✓			
14	Saya tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru			✓	
15	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan	✓			
16	Saya merasa kurang senang mengerjakan tugas pembelajaran ini			✓	
17	Saya merasa bosan saat pelajaran IPA berlangsung				✓
18	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karna itu saya belajar sungguh-sungguh		✓		
19	Saya merasa kurang puas mempelajari pembelajaran IPA			✓	
20	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang menerangkan materi pembelajaran dikelas			✓	

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama : Ahkwaatul husna
 Kelas : V (Lima)
 Tempat : SD Inpres 14 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN PETUNJUK PENGISIAN

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda!

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya tertarik dengan pelajaran yang di sampaikan oleh guru		✓		
2	Saya memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru		✓		
3	Saya tidak bersemangat ketika guru menyampaikan materi pembelajaran			✓	
4	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas		✓		
5	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok		✓		
6	Saya selalu antusias dan bersemangat mendengarkan guru	✓			
7	Saya merasa senang apabila tugas yang diberikan guru dikumpulkan	✓			
8	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karna saya sudah belajar		✓		
9	Saya suka pelajaran IPA karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari	✓			

10	Saya tidak pernah membaca buku IPA dirumah			✓	
11	Saya tidak menanggapi teman bila mengajak bicara saat pembelajaran berlangsung	✓			
12	Saya mencatat materi yang disampaikan oleh guru		✓		
13	Saya selalu mengerjakan PR dirumah		✓		
14	Saya tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru				✓
15	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan	✓			
16	Saya merasa kurang senang mengerjakan tugas pembelajaran ini				✓
17	Saya merasa bosan saat pelajaran IPA berlangsung				✓
18	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karna itu saya belajar sungguh-sungguh	✓			
19	Saya merasa kurang puas mempelajari pembelajaran IPA			✓	
20	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang menerangkan materi pembelajaran dikelas				✓

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama : *Jeki Jerek Karyu*
 Kelas : V (Lima)
 Tempat : SD Inpres 14 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN PETUNJUK PENGISIAN

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda!

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya tertarik dengan pelajaran yang di sampaikan oleh guru		✓		
2	Saya memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru	✓			
3	Saya tidak bersemangat ketika guru menyampaikan materi pembelajaran			✓	
4	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas		✓		
5	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok	✓			
6	Saya selalu antusias dan bersemangat mendengarkan guru		✓		
7	Saya merasa senang apabila tugas yang diberikan guru dikumpulkan		✓		
8	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karna saya sudah belajar	✓			
9	Saya suka pelajaran IPA karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari	✓			

10	Saya tidak pernah membaca buku IPA dirumah			✓	
11	Saya tidak menanggapi teman bila mengajak bicara saat pembelajaran berlangsung	✓			
12	Saya mencatat materi yang disampaikan oleh guru		✓		
13	Saya selalu mengerjakan PR dirumah		✓		
14	Saya tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru				✓
15	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan		✓		
16	Saya merasa kurang senang mengerjakan tugas pembelajaran ini				✓
17	Saya merasa bosan saat pelajaran IPA berlangsung			✓	
18	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karna itu saya belajar sungguh-sungguh		✓		
19	Saya merasa kurang puas mempelajari pembelajaran IPA				✓
20	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang menerangkan materi pembelajaran dikelas			✓	

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama : *Alia Olivia Sandrina Dewi*

Kelas : V (Lima)

Tempat : SD Inpres 14 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN PETUNJUK PENGISIAN

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda!

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya tertarik dengan pelajaran yang di sampaikan oleh guru		✓		
2	Saya memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru	✓			
3	Saya tidak bersemangat ketika guru menyampaikan materi pembelajaran			✓	
4	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas		✓		
5	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok		✓		
6	Saya selalu antusias dan bersemangat mendengarkan guru	✓			
7	Saya merasa senang apabila tugas yang diberikan guru dikumpulkan			✓	
8	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karna saya sudah belajar		✓		
9	Saya suka pelajaran IPA karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari	✓			

10	Saya tidak pernah membaca buku IPA dirumah		✓		
11	Saya tidak menanggapi teman bila mengajak bicara saat pembelajaran berlangsung		✓		
12	Saya mencatat materi yang disampaikan oleh guru	✓			
13	Saya selalu mengerjakan PR dirumah		✓		
14	Saya tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru			✓	
15	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan	✓			
16	Saya merasa kurang senang mengerjakan tugas pembelajaran ini			✓	
17	Saya merasa bosan saat pelajaran IPA berlangsung			✓	
18	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karna itu saya belajar sungguh-sungguh		✓		
19	Saya merasa kurang puas mempelajari pembelajaran IPA				✓
20	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang menerangkan materi pembelajaran dikelas			✓	

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama : Fauzan Iunga Fhata yusi
 Kelas : V (Lima)
 Tempat : SD Inpres 14 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN PETUNJUK PENGISIAN

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda!

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya tertarik dengan pelajaran yang di sampaikan oleh guru	✓			
2	Saya memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru		✓		
3	Saya tidak bersemangat ketika guru menyampaikan materi pembelajaran				✓
4	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas	✓			
5	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok		✓		
6	Saya selalu antusias dan bersemangat mendengarkan guru		✓		
7	Saya merasa senang apabila tugas yang diberikan guru dikumpulkan		✓		
8	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karna saya sudah belajar		✓		
9	Saya suka pelajaran IPA karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari	✓			

10	Saya tidak pernah membaca buku IPA dirumah			✓	
11	Saya tidak menanggapi teman bila mengajak bicara saat pembelajaran berlangsung		✓		
12	Saya mencatat materi yang disampaikan oleh guru		✓		
13	Saya selalu mengerjakan PR dirumah	✓			✓
14	Saya tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru				✓
15	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan		✓		
16	Saya merasa kurang senang mengerjakan tugas pembelajaran ini			✓	
17	Saya merasa bosan saat pelajaran IPA berlangsung			✓	
18	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karna itu saya belajar sungguh-sungguh	✓			
19	Saya merasa kurang puas mempelajari pembelajaran IPA				✓
20	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang menerangkan materi pembelajaran dikelas			✓	

LEMBAR ANGKET SISWA

Nama : *Yaratan Kocu*
 Kelas : V (Lima)
 Tempat : SD Inpres 14 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN PETUNJUK PENGISIAN

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda!

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya tertarik dengan pelajaran yang di sampaikan oleh guru		✓		
2	Saya memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru	✓			
3	Saya tidak bersemangat ketika guru menyampaikan materi pembelajaran			✓	
4	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas			✓	
5	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok	✓			
6	Saya selalu antusias dan bersemangat mendengarkan guru		✓		
7	Saya merasa senang apabila tugas yang diberikan guru dikumpulkan	✓			
8	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karna saya sudah belajar		✓		
9	Saya suka pelajaran IPA karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari	✓			

10	Saya tidak pernah membaca buku IPA dirumah		✓		
11	Saya tidak menanggapi teman bila mengajak bicara saat pembelajaran berlangsung	✓			
12	Saya mencatat materi yang disampaikan oleh guru		✓		
13	Saya selalu mengerjakan PR dirumah	✓			
14	Saya tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru			✓	
15	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan		✓		
16	Saya merasa kurang senang mengerjakan tugas pembelajaran ini		✗	✓	
17	Saya merasa bosan saat pelajaran IPA berlangsung				✓
18	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karna itu saya belajar sungguh-sungguh		✓		
19	Saya merasa kurang puas mempelajari pembelajaran IPA			✓	
20	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang menerangkan materi pembelajaran dikelas			✓	

Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Inpres 14 Kabupaten Sorong
 Kelas/Semester : V/I
 Mata Pelajaran : IPA
 Materi Pembelajaran : Magnet
 Alokasi Waktu : 8 JP

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mendeskripsikan bagaimana magnet diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
2. Siswa menunjukkan upaya membuat magnet dengan cara yang sederhana

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyapa siswa dan mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar, salah satu siswa diminta untuk memimpin berdoa. (religius) • Guru mengabsen siswa • Siswa secara bersama-sama menyanyikan lagu Hari Merdeka (Nasionalisme) • Siswa diingatkan kembali tentang materi sebelumnya. • Siswa dan guru mendiskusikan tujuan pembelajaran 	10 Menit
Kegiatan inti	<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan gambar lalu mengajukan pertanyaan "apa yang sedang dilakukan oleh orang dalam gambar tersebut". 2. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka akan belajar tentang magnet beserta kegunaannya dengan memberikan pertanyaan kepada siswa: <ul style="list-style-type: none"> • Adakah yang tau apa itu magnet? • Sebutkan benda-benda yang menggunakan 	50 Menit

	<p>magnet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana manfaat magnet dalam kehidupan sehari-hari <p>Ekstend</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil dengan 2 kelompok 4. Guru menyampaikan bahwa tiap-tiap kelompok akan membuat project pembuatan magnet 5. Guru membagikan LKPD kepada tiap-tiap kelompok 6. Guru menjelaskan mengenai LKPD tersebut <p>Engage</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Guru berkeliling kepada setiap kelompok untuk membimbing dan membantu siswa yang memerlukan bantuan dalam proses pembuatan model sederhana magnet 8. Guru mengingatkan bahwa harus mengerjakan tugas secara berkelompok dan bertahap sesuai dengan langkah-langkah dalam petunjuk <p>Evaluate</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Guru meminta kedua kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok 10. Guru dan siswa lain memberikan apresiasi berupa “tepuk WOW” kepada kelompok yang sudah mempresentasikan hasil kerja kelompoknya 11. Guru mengevaluasi diskusi kelompok dan memberikan penguatan terhadap hasil kerja semua kelompok 12. Guru dan siswa membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari. 	
Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru mereview hasil pembelajaran hari ini, apabila ada yang masih belum dipahami siswa di beri kesempatan untuk bertanya jika ada materi atau tugas yang belum dipahami lalu melakukan refleksi dari kegiatan belajar hari ini. • Siswa menyimak arahan guru tentang 	10 menit

	<p>tindak lanjut mengenai materi dan kegiatan pembelajaran yang akan di lakukan hari berikutnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa secara Bersama-sama menyanyikan lagu “tangan keatas” • Siswa berdo’a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). 	
--	--	--

C. PENILAIAN

Tes Tertulis

D. SUMBER

- Buku Guru IPAS Kelas 5 Kurikulum Merdeka
- Buku Siswa IPAS Kelas 5 Kurikulum Merdeka

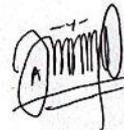
Guru Kelas V



Desi Al Munaroh
NIP. 199112212022212017

Sorong, 28 September 2024

Peneliti



Agnes Sirinding
Nim. 148620621246

Mengetahui
Kepala SD Inpres 14
Kabupaten Sorong



MAGI NGADIRI, S.PD.SD.
NIP. 197202121998081001

Lampiran 6. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

***Pretest* (Angket Sebelum Perlakuan)**

	NAMA																								
NO	SISWA	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	TOTAL	NILAI		
1	AH	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	51	64		
2	AIT	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	48	60		
3	AOSD	3	2	2	2	1	2	1	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	40	50		
4	DDK	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	3	37	46		
5	FLF	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	4	49	61		
6	MAFM	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	44	55		
7	NAS	1	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	1	3	3	2	46	58		
8	RAR	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	1	3	2	1	39	49		
9	SNA	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	43	54		
10	YK	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	34	43		
																								54	
																								RATA-RATA	

Posttest (Anget Sesudah Perlakuan)

NAMA																							
NO	SISWA	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	TOTAL	NILAI
1	AH	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	70	88
2	AIT	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	66	83
3	AOSD	3	4	3	3	3	4	2	3	4	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	64	80
4	DDK	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	68	85
5	FLF	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	68	85
6	MAFM	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	60	75
7	NAS	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	67	84
8	RAR	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	68	85
9	SNA	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	3	3	3	2	59	74
10	YK	3	4	3	2	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	65	81
RATA-RATA																							82

Lampiran 7. Hasil Uji SPSS V26

Uji Reliabilitas

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.794	20

Explore

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
Posttest	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
Pretest	Mean	54.0000	2.18072
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	49.0669
		Upper Bound	58.9331
	5% Trimmed Mean	54.0556	
	Median	54.5000	
	Variance	47.556	

	Std. Deviation	6.89605	
	Minimum	43.00	
	Maximum	64.00	
	Range	21.00	
	Interquartile Range	12.00	
	Skewness	-.173	.687
	Kurtosis	-1.099	1.334
Posttest	Mean	82.0000	1.43759
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	78.7479
		Upper Bound	85.2521
	5% Trimmed Mean	82.1111	
	Median	83.5000	
	Variance	20.667	
	Std. Deviation	4.54606	
	Minimum	74.00	
	Maximum	88.00	
	Range	14.00	
	Interquartile Range	6.25	
	Skewness	-.825	.687
	Kurtosis	-.216	1.334

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.119	10	.200*	.969	10	.879
Posttest	.187	10	.200*	.898	10	.209

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

T-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair					Lower	Upper			
1	pretest - posttest	-28.00000	7.28774	2.30458	-33.21333	-22.78667	-12.150	9	.000

Lampiran 8. Dokumentasi



Penyerahan surat penelitian



Penyebaran angket *pretes*



Proses pembelajaran



proses pembelajaran



Proses pembelajaran



Proses pembelajaran



Siswa aktif mempresentasikan hasil kerja kelompok



Siswa aktif bekerjasama dalam kelompok



Penyebaran angket *posttest*



Penyerahan surat keterangan selesi penelitian

Lampiran 9. Lembar Bimbingan Skripsi



LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLAHRAGA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR (PGSD)
ANGKATAN TAHUN AKADEMIK 2023/2024

NAMA : AGNES SIRINOING
NIM : 14862061246
JUDUL SKRIPSI : Implementasi Model Pembelajaran STEAM Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SD Kelas IV Kabupaten Sorong
DOSEN PEMBIMBING I : Mustika Iriani, M.Pd

NO	TANGGAL	MATERI KONSULTASI	CATATAN REVISI	PARAF DOSEN
1	12/10/24	BAB IV & V	Tabel	
2	16/10/24	BAB IV & V	Revisi	
3	18/10/24	BAB IV	Revisi	
4	21/10/24	Lampiran	Revisi	
5	28/10/24	Lampiran	-	
6	30/10/24	isi skripsi	Daftar isi, Daftar lampiran	
7	30/10/24	All		
8				
9				
10				
11				
12				

Sorong,
Dosen Pembimbing I



<https://pgsd.unimudasorong.ac.id>

PROGRAM STUDI:

Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,
PGSD, Pendidikan Jasmani, dan PG PAUD

Lampiran 10. Lembar Pengecekan Plagiasi



Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 32%

Date: Thursday, October 31, 2024

Statistics: 2597 words Plagiarized / 8226 Total words

Remarks: Medium Plagiarism Detected - Your Document needs Selective Improvement.

BAB I PENDAHULUAN Latar Belakang Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu (Annisa, 2022). Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, Melalui pendidikan seseorang mampu menumbuhkan kesadaran dan jati diri sebagai penunjang kehidupan (Pratiwi, 2022).

Pendidikan adalah perubahan sikap dan pengelolaan orang atau sekelompok orang dalam kematangan manusia melalui upaya pendidikan dan pelatihan, proses, cara dan perbuatan pendidik. Pendidikan mengacu pada proses atau sistem penyampaian pengetahuan, keterampilan, nilai dan standar kepada individu. Pendidikan dapat dilihat sebagai peluang untuk membentuk manusia yang lebih baik, lebih berpengetahuan, dan lebih terlibat dalam masyarakat.

Dalam Perundang-undangan tentang sistem pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara. Setiap sekolah memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu dan kualitas sekolah.

Salah satu aspek yang mempengaruhi mutu dan kualitas sekolah

Lampiran 11. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Agnes Sirinding, Lahir di Peawaran pada tanggal 11 Februari 2002, anak kedua dari tujuh bersaudara, dari pasangan Bapak Lindi Pangala' dan Ibu Martha Tarebu'. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2008 di SD Negeri 17 Sa'dan Satap, Toraja Utara dan tamat pada tahun 2014, melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 3 Biak Kota dan tamat pada tahun 2017, kemudian melanjutkan Pendidikan pada Sekolah Menengah Atas (SMA) yaitu SMA Negeri 1 Biak dan tamat pada tahun 2020. Pada tahun 2020, penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Biak, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dan kemudian 2022 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong. Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga (FABIO), Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) S-1.