

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STEAM TERHADAP
MINAT BELAJAR IPAS SISWA KELAS III SD INPRES 18
KABUPATEN SORONG**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

DANDI SAPUTRA

NIM. 148620622195

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

2026

HALAMAN JUDUL

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STEAM TERHADAP MINAT
BELAJAR IPAS SISWA KELAS III SD INPRES 18 KABUPATEN
SORONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata
Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pada Fakultas
Pendidikan Bahasa Sosial dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah
Sorong

Dipertahankan dalam ujian skripsi

Pada tanggal.....

Oleh:

DANDI SAPUTRA

Lahir

Di

Kerangan Panjang

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STEAM TERHADAP
MINAT BELAJAR IPAS SISWA KELAS III SD INPRES 18
KABUPATEN SORONG

Nama : Dandi Saputra

NIM : 148620622195

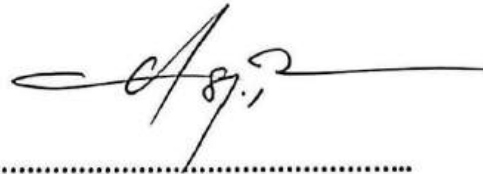
Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing

Pada

Pembimbing I

Asrul, M.Pd.

NIDN: 1413069201


.....

Pembimbing II

Desti Rahayu, M.Pd.

NIDN: 1405129101


.....

LEMBAR PENGESAHAN
PENGARUIH MODEL PEMBELAJARAN STEAM TERHADAP MINAT
BELAJAR IPAS SISWA KELAS III SD IMPRES 18 KABUPATEN
SORONG

Nama : Dandi Saputra

Nim : 148620622195

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga (FABIO) Universitas Pendidikan Muhammadiyah (Unimuda) Sorong.

Pada:

Dekan Fabio,



Dr. Roni Andri Pramita, M.Pd.

NIDN. 1411129001

Tim Penguji Skripsi

Ketua Penguji

1) Dr. Mursalim, M.Pd.

NIDN. 1409058901

Penguji I

2) Lina Kumalasari, M.Pd.

NIDN. 1402129601

Penguji II

3) Asrul, M.Pd.

NIDN: 1413069201



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Sorong,



1000
METERAI
TEMPEL
7E BEAN 087861199

Dandi Saputra

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”.

(Q.S Al-Baqarah:286)

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Jangan takut jatuh, karena yang tidak pernah memanjatlah yang tidak pernah jatuh. Yang takut gagal, karena yang tidak pernah gagal hanyalah orang-orang yang tidak pernah melangkah. Jangan takut salah, karena dengan kesalahan yang pertama kita dapat menambah pengetahuan untuk mencari jalan yang benar pada langkah yang kedua”

(Buya Hamka)

“Tidak peduli seberapa sulit atau mustahilnya itu. Jangan pernah melupakan tujuanmu”

(Mongkey D. Luffy)

“Jika bukan aku, lalu siapa lagi”

(Dandi Saputa)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Hasil penelitian ini saya persembahkan untuk:

1. Kepada Allah SWT, Rabbul ‘Alamin, segala puji dan syukur saya panjatkan atas rahmat, taufik, dan kekuatan-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga segala usaha ini diterima sebagai amal yang bermanfaat dan menjadi jalan keberkahan bagi penulis.
2. Kepada kedua orang tua tercinta, khususnya mama, saya persembahkan skripsi ini sebagai wujud terima kasih dan penghargaan atas cinta, doa, pengorbanan, dan kepercayaan yang tiada henti. Terimakasih atas segala sayang, nasehat yang tidak hentinya diberikan kepadaku. Terimakasih buat perjuangan yang tangguh meskipun mama tidak pernah duduk di bangku kuliah, namun mama telah berhasil membuat anak pertamanya dan satu-satunya ini menempuh pendidikan samapai sarjana. Kasih dan dukungan mama menjadi landasan utama dalam setiap langkah pencapaian ini.
3. Kepada kakak sepupuku dan suaminya, kusampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas kesempatan dan dukungan yang kalian berikan sehingga penulis dapat melanjutkan dan menyelesaikan pendidikan. Tanpa kemurahan hati dan kepercayaan kalian, mungkin penulis takkan pernah memiliki kesempatan untuk melanjutkan pendidikan ini. Semoga kebaikan dan pengorbanan kalian dibalas oleh Allah SWT dengan limpahan rahmat, keberkahan, dan kebahagiaan.

4. Kepada Dosen Pembimbing, Bapak Asrul, M.Pd., dan Ibu Desti Rahayu, M.Pd. saya haturkan terima kasih yang mendalam atas bimbingan, waktu, ilmu, serta kritik dan saran yang konstruktif. Bimbingan Bapak/Ibu sangat berperan dalam perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.
5. Kepada Kepala Sekolah dan seluruh pihak di SD Inpres 18 Kabupaten Sorong, terima kasih atas izin, fasilitas, dan dukungan institusional yang memudahkan pelaksanaan penelitian dan proses penulisan skripsi ini.
6. Kepada Azizah Khairunnisa, Adelia Meiliyanti dan Fitri Khumaira, terima kasih atas dukungan tanpa syarat, canda tawa yang menghilangkan stres, dan kehadiran yang selalu menguatkan di saat-saat paling menantang. Kehangatan persahabatan kalian memberi semangat baru ketika ragu, dan pengertian kalian membuat perjalanan ini terasa ringan. Persembahkan ini ditujukan khusus untuk kalian yang selalu ada.
7. Dandi Saputra, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Sulit bisa bertahan sampai titik ini, terima kasih untuk tetap hidup dan merayakan diri sendiri, walaupun sering kali putus asa atas apa yang sedang di usahakan. Tetaplah menjadi manusia yang mau berusaha dan tidak boleh lelah untuk mencoba. *“God thank you for being me independen, i know there are more great ones but i’m proud of the achievement”*.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat, serta kesehatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pada Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran STEAM Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas III SD Inpres 18 Kabupaten Sorong” ini dapat diselesaikan dengan baik.

Selesaiannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing penulis, baik tenaga, ide-ide, maupun pemikiran. Oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Rustamadji, M.Si. selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, atas segala fasilitas yang telah diberikan.
2. Dr. Roni Andri Pramita, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa Sosial dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah Unimuda Sorong
3. Desti Rahayu, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, sekaligus Dosen pembimbing (II) yang telah memberikan pandangan kepada saya dalam penyusunan skripsi ini.

4. Asrul, M.Pd. Selaku Dosen pembimbing (I) yang selalu memberikan waktunya untuk membimbing dan membrikan motivasi saya selama menulis skripsi ini.
5. Kepala Sekolah SD Inpres 18 Kabupaten Sorong yang sudah mengizinkan saya melakukan penelitian dan memberikan ilmu yang bermanfaat.
6. Guru kelas 3A dan 3B SD Inpres 18 kabupaten sorong yang sudah mengizinkan saya melakukan penelitian di kelasnya dan sudah membantu saya dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Sorong,.....2026
Penulis

Dandi Saputra
NIM. 148620622195

DAFTAR ISI

HALAMAN SUB JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.v
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ixx
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.5. Definisi Operasional	7
BAB II PEMBAHASAN.....	9
2.1. Model Pembelajaran	9
2.2. Model Pembelajaran STEAM	10
2.3. Minat Belajar.....	16
2.4. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar	24
2.5. Penelitian Terdahulu	29
2.6. Kerangka pikir	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
3.1. Jenis dan Desain Penelitian	35
3.2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	39

3.3. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1. Hasil Penelitian.....	49
4.2. Hasil Analisis Penelitian	52
4.3. Pembahasan.....	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	76
5.1. Kesimpulan.....	76
5.2. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Quasi Eksperimen.....	37
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa	43
Tabel 3. 3 Skala Likert untuk pernyataan Positif dan Negatif	44
Tabel 3. 4 kategorisasi Skor Minat Belajar	44
Tabel 4.1 Hasil Reabilitas Angket Pre-test	51
Tabel 4.2 Hasil Reliabilitas Angket Post-test.....	51
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Angket Pre-test	51
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Angket Post-test.....	52
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol	53
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol	53
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Angket <i>Pre-test</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	55
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Angket Post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	56
Tabel 4.9 Data Deskripsi Angket.....	58
Tabel 4.10 Persentase Skor Minat Belajar (<i>Pre-test</i>)	59
Tabel 4.11 Data Deskripsi Angket Post-test.....	61
Tabel 4.12 Persentase Skor Minat Belajar (<i>Post-test</i>)	61
Tabel 4.13 Data Deskripsi Angket Pre-test.....	63
Tabel 4.14 Persentase Skor Minat Belajar (Pre-test).....	63
Tabel 4.15 Data Deskripsi Angket Post-test	65
Tabel 4.16 Persentasi Skor Minat Belajar (post-test)	65
Tabel 4.17 Uji Independent Samples Test.....	67
Tabel 4.18 Uji Independent Samples Test.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka pikir.....	34
Gambar 4.1 Grafik data Pre-test angket minat belajar	58
Gambar 4.2 Grafik data post-test angket minat belajar	60
Gambar 4.3 Grafik data pre-test angket minat belajar.....	62
Gambar 4.4 Grafik data post-test angket minat belajar	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi.....	82
Lampiran 2 Lembar Validasi Terhadap Modul Ajar.....	83
Lampiran 3 Lembar Validasi Angket Minat Belajar	85
Lampiran 4 Lembar Validasi Observasi Aktivitas Guru Pada Penggunaan Modul Ajar.....	87
Lampiran 5 Permohonan Izin Penelitian	89
Lampiran 6 Surat Balasan.....	90
Lampiran 7 Lembar Angket Siswa Kelas Eksperimen.....	91
Lampiran 8 Lembar Angket Siswa Kelas Kontrol	93
Lampiran 9 Modul Ajar STEAM	111
Lampiran 10 Data Hasil Pre-test dan Post-test siswa kelas eksperimen	122
Lampiran 11 Hasil uji SPSS V26.....	126
Lampiran 12 Dokumentasi	134

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. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, Melalui pendidikan seseorang mampu menumbuhkan kesadaran dan jati diri sebagai penunjang kehidupan. Pendidikan dipandang sebagai sarana untuk membentuk pribadi yang lebih baik, memiliki wawasan yang luas, dan aktif berperan dalam kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya secara maksimal. Potensi tersebut mencakup kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan baik untuk dirinya sendiri maupun untuk kepentingan masyarakat, bangsa, dan negara (Sirinding, 2024).

Pendidikan dasar memiliki hubungan yang kuat antara belajar dan pembelajaran. Ini terutama berlaku di sekolah dasar, tempat siswa berada pada tahap perkembangan yang unik dan berubah-ubah. Lingkungan sosial, emosi, dan pendekatan pedagogis guru sangat memengaruhi proses belajar

di usia ini. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya memerlukan pemahaman tentang materi, tetapi juga perhatian terhadap bagaimana anak-anak mengembangkan sikap, keterampilan, dan arti (Ananda et al., 2025). Pentingnya Pembelajaran Bermakna terletak pada beberapa aspek yang krusial. Salah satunya adalah peningkatan motivasi belajar. Ketika siswa dapat mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari, motivasi belajar mereka cenderung akan meningkat.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (Sumbulatim et al., 2023). Berdasarkan karakteristik pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yakni memiliki karakteristik dinamis yang akan terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman untuk itu dalam pembelajaran IPAS akan terus berkembang seiring dengan pergantian zaman. Oleh karena itu pembelajaran IPAS disesuaikan dengan perkembangan zaman agar peserta didik dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi di masa depan. (Farhan & Soleh, 2025)

Dalam proses pembelajaran dikenal beberapa istilah yang memiliki kemiripan makna, sehingga sering kali guru merasa bingung untuk membedakannya. Salah satu istilah dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran (Atmaka, 2023).

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi (Nasution, 2017). Model pembelajaran merupakan suatu pola yang mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merencanakan pembelajaran sehingga guru dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan suatu informasi, ide, pengetahuan, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide. (Asrini, 2021).

Untuk meningkatkan minat belajar, guru harus mampu mengembangkan inovasi desain model pembelajaran pada setiap proses belajar, upaya meningkatkan minat belajar sangat diperlukan agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan secara baik dan efektif, dengan menyesuaikan kebutuhan siswa usia 8-9 tahun dalam memahami tema. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran terhadap minat belajar IPAS kelas III SD. Pengaruh model pembelajaran memiliki peranan penting karena dapat mendorong munculnya rasa sadar dalam diri untuk siswa lebih fokus dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Almaghfiroh & Darmawan, 2025).

Berdasarkan observasi di SD Inpres 18 Kabupaten Sorong terlihat siswa kelas III kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung, data ini juga didukung dengan wawancara bersama guru kelas III pada 23 September 2025 di SD INPRES 18 Kabupaten Sorong, guru belum terbiasa menggunakan model pembelajaran, guru cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan pencatatan di papan tulis. Sehingga minimnya variasi model pembelajaran menyebabkan siswa kurang antusias: mereka pasif (diam saat ditanya), mudah bosan (bermain dengan teman sebangku), serta kurang fokus mengikuti instruksi guru, yang pada akhirnya mengakibatkan pemahaman materi IPAS menjadi rendah, sebagaimana terlihat dari ke tidak mampuan siswa menjawab pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan masalah yang dipaparkan di atas, maka diperlukan cara untuk memusatkan perhatian siswa dalam pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru adalah dengan menerapkan model pembelajaran STEAM. Model pembelajaran STEAM merupakan inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan. Pembelajaran STEAM mampu menstimulus siswa pada aspek-aspek perkembangan secara menyeluruh. (Sa'ida, 2021). Model pembelajaran STEAM dapat meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Dengan demikian, penerapan model STEAM sangat penting untuk mengembangkan potensi siswa (SUWARDI, 2021). Model pembelajaran STEAM diyakini mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dengan

menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual (Rofiah, 2024). Model pembelajaran STEAM dapat diterapkan dengan pendekatan integratif yang menghubungkan ilmu yang diperoleh siswa dengan kehidupan sehari-hari. Penerapan model ini membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang berbeda dan menarik serta meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa secara signifikan. Model STEAM menurut Fauziah & Wijayanti, (2024) menuntut kreativitas dari guru dan siswa melalui pengembangan media edukasi yang mendukung proses pembelajaran aktif.

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. 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. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran STEAM Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas III SD INPRES 18 Kabupaten Sorong.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran STEAM Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas III SD Inpres 18 Kabupten Sorong?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran STEAM Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas III SD Inpres 18 Kabupaten Sorong.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yaitu:

1.4.1. Manfaat Teoriti

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

1.4.2. Manfaat praktis

1. 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.

2. 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.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

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

4. 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.

1.5. Definisi Operasional

1.5.1. Model pembelajaran STEAM

Model pembelajaran STEAM merupakan 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. Dalam model pembelajaran STEAM terdapat lima langkah-langkah yaitu: Ask (Bertanya), *Imagine* (Bayangkan), *Plan* (Rencanakan), *Create* (Buatlah), dan *Improve* (Tingkatkan).

1.5.1. Minat belajar siswa

Minat belajar siswa merupakan sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu hal. Minat belajar siswa merupakan sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap suatu hal. Minat belajar didasari enam indikator yaitu: perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan, perhatian, kesadaran, dan partisipasi dalam belajar.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu kerangka yang digunakan guru untuk mengelola proses belajar mengajar agar lebih efektif dan terstruktur. Ini meliputi strategi dan teknik yang diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Setiap model pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda, mulai dari pembelajaran berbasis proyek, diskusi, hingga model yang lebih interaktif seperti kolaborasi atau simulasi (Bima et al, 2025)

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Maka model pembelajaran merupakan suatu pola yang mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merencanakan pembelajaran sehingga guru dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan suatu informasi, ide, pengetahuan, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide (Asrini, 2021).

Dengan demikian adanya model pembelajaran ini agar kegiatan dalam belajar mengajar tersusun secara sistematis dan dapat tercapai pada tujuan. Pada pendapat lain dikemukakan bahwa model pembelajaran merupakan perencanaan atau sebuah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya referensi buku, komputer, film, kurikulum dan lain-lain. Fungsi dari model pembelajaran ini adalah sebagai pegangan atau pedoman bagi para pengajar maupun perancang pembelajaran pada hal perencanaan atau pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Majid, 2017).

2.2. Model Pembelajaran STEAM

Model pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*) adalah pembelajaran yang menggunakan lima disiplin ilmu yaitu Sains, Teknologi, Teknik, Seni dan Matematika secara utuh dan model pemecahan masalah yang kohesif. Menurut Georgette Yakman 2006 pembelajaran STEAM merupakan sebuah pembelajaran yang kontekstual, dimana anak akan memahami peristiwa-peristiwa di sekitar mereka (Sa'idah, 2021). Pembelajaran STEAM juga merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara keseluruhan untuk menggali dan memahami makna dari pelajaran yang sedang dilaksanakan. Guru bertindak sebagai fasilitator dan siswa mengeksplorasi dan berkolaborasi untuk menyelesaikan tugas belajar mereka. Pembelajaran STEAM adalah inter disipliner inovatif untuk pembelajaran dan

pembelajaran campuran yang berfokus pada pembelajaran untuk memecahkan masalah dunia nyata.

Model pembelajaran STEAM diyakini mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dengan menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual (Rofiah, 2024). Model pembelajaran STEAM didasarkan pada matematika dan sains adalah disiplin ilmu yang berfokus pada penemuan yang berkaitan dengan pemecahan masalah nyata melalui metode teknik atau desain. Pembelajaran ini melihat pembentukan kembali eksplorasi seni dan mendorong siswa untuk mencari solusi kreatif. Integrasi seni dengan disiplin ilmu lain sebenarnya telah lama dilakukan. Seni dianggap sebagai penyeimbang ilmu pengetahuan, bahkan Plato pernah menuliskan bahwa objek dari pendidikan adalah untuk mengajarkan kita mencintai keindahan (*the object of education is to teach us love of beauty*). STEAM meskipun mencakup integrasi seni, berfokus lebih luas pada beberapa prinsip: interdisipliner, kreativitas, pembelajaran otentik atau dunia nyata, dan pemikiran yang berpusat pada proyek. STEAM mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu untuk membantu siswa memahami materi secara mendalam serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan inovatif (Barkah et al., 2024).

2.2.1. Karakteristik model pembelajaran STEAM

Menurut (Limbong et al., 2020), Karakteristik pembelajaran STEAM terbagi menjadi 5 yaitu:

1. STEAM menstimulasi keingintahuan dan motivasi siswa mengenai keterampilan tingkat tinggi yang terdiri dari pemecahan masalah, kerja sama, pembelajaran mandiri, pembelajaran dengan berbasis proyek, pembelajaran berbasis tantangan dan penelitian.
2. STEAM menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).
3. Pembelajaran STEAM mengajak siswa untuk memahami fenomena-fenomena yang terjadi di kehidupan sehari-hari.
4. STEAM mendorong siswa mengeksplor semua kemampuan yang dimiliki dengan cara masing-masing.
5. Proyek yang dikerjakan menghasilkan karya yang berbeda dan unik dari setiap kelompok ataupun individu

2.2.2. Prinsip model pembelajaran STEAM

Menurut (Siantajani, 2020) berikut prinsip model 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 STEAM 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 interaksi 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 ini bukanlah diambil dari hasil karya yang dihasilkan oleh siswa melainkan melalui proses pembelajaran yang ditempuh oleh siswa.

2.2.3. Langkah-langkah model pembelajaran STEAM

Langkah-langkah model pembelajaran STEAM menurut Hester & Cunningham (2007) dalam (Barkah et al., 2024) adalah sebagai berikut:

1. *Ask* (Tanya). Definisikan masalah/identifikasi kebutuhan; Pastikan bahwa solusi diperlukan; Identifikasi kriteria dan batasan.
2. *Imagine* (Bayangkan). Apa saja solusinya; Lakukan curah pendapat; pilih yang terbaik.
3. *Plan* (Rencanakan). Tuangkan solusi/gambar dalam bentuk sketsa, lengkap dengan label dan ukuran; buatlah daftar bahan-bahan yang diperlukan.

4. *Create* (Buatlah). Ikuti rencana Anda dan buatlah, dan ujilah!
5. *Improve* (Tingkatkan). Bicarakan tentang apa yang berhasil, apa yang tidak, dan apa yang bisa bekerja lebih baik; modifikasi desain Anda agar lebih baik.

2.2.4. Kelebihan dan Kelemahan model Pembelajaran STEAM

Menurut (Sirinding, 2024) model pembelajaran STEAM memiliki kelebihan dan kekurangan:

1. Kelebihan model pembelajaran STEAM.
 - a. Bahan dan alat didapat dengan mudah karena memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar.
 - b. Efisiensi waktu karena dalam satu pembelajaran langsung mengimplemetasikan 5 disiplin ilmu.
 - c. Lebih disukai siswa karena langsung melibatkan kehidupan sehar-hari.
 - d. Tidak membosankan.
 - e. Sesuai dengan perkembangan zaman.
 - f. Anak lebih aktif dalam proses pembelajaran sebab fokus pembelajaran berada pada siswa.
2. Kekurangan model pembelajaran STEAM
 - a. Membutuhkan waktu lama dalam pembuatan rencana

kegiatan sebab harus mengimplementasikan 5 disiplin ilmu dalam satu pembelajaran.

- b. Guru dalam mendampingi anak saat belajar harus dengan pengawasan yang penuh karena jika terdapat pembelajaran yang mengharuskan menggunakan pisau, gunting dan barang tajam sebagainya.
- c. Pendidik harus mengetahui setiap perkembangan pendidikan serta selalu memiliki ide untuk mengimplementasikan kelima disiplin ilmu sekaligus.

Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STEAM menawarkan banyak keuntungan, seperti pemanfaatan bahan sekitar yang murah dan praktis, pengintegrasian lima disiplin ilmu dalam satu kegiatan sehingga efisien waktu, relevansi dengan kehidupan sehari-hari dan perkembangan zaman, pembelajaran yang lebih menarik serta mendorong siswa lebih aktif; namun implementasinya membutuhkan waktu perencanaan lebih lama, pengawasan ketat guru saat praktik yang berisiko, dan kemampuan serta kreativitas pendidik yang terus diperbarui agar pelaksanaan aman dan berkualitas.

2.3. Minat Belajar

2.3.1. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan rasa senang, tertarik, dan keinginan yang tinggi terhadap belajar yang dipandang memberi

keuntungan dan kepuasan pada dirinya (Widiati et al., 2022). Minat belajar menjadi salah satu hal yang penting yang perlu ditingkatkan dalam diri siswa untuk dapat menciptakan performa belajar dan hasil belajar yang baik. Jika minat belajar yang dimiliki seorang siswa tinggi maka kecenderungan hasil belajar yang diperoleh akan tinggi pula. Pemanfaatan Media Pembelajaran \dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, efektif, dan meningkatkan minat belajar siswa (Zulfah, 2023).

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. Minat belajar siswa minat adalah suatu kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Minat belajar siswa adalah suatu keinginan atau kemauan siswa yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan (Mariani, 2019).

Minat belajar adalah daya tarik intrinsik yang memotivasi individu untuk mencari pengetahuan, menggali informasi, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Ini adalah api yang menyala di dalam diri seseorang yang mendorong mereka untuk

menjelajahi topik, konsep, atau keterampilan tertentu dengan antusiasme dan ketekunan.

Ketika seseorang memiliki minat belajar yang kuat dalam suatu subjek, mereka cenderung lebih terlibat dalam pembelajaran, lebih bersemangat untuk menyelesaikan tugas, dan lebih tekun dalam mengeksplorasi materi tersebut. Pentingnya minat belajar dalam pendidikan tidak bisa diremehkan. Guru yang memahami minat belajar siswa mereka dapat merancang pengalaman pembelajaran yang menarik dan relevan, membangkitkan semangat belajar yang berkelanjutan. Sebaliknya, ketika minat belajar diabaikan atau dihambat, siswa cenderung merasa bosan, frustrasi, atau bahkan kehilangan minat dalam proses pembelajaran (Zahirah et al., 2024).

2.3.2. Jenis-jenis Minat Belajar

Menurut NURFATIMAH, (2023), berdasarkan sifatnya minat dapat diklasifikasikan dalam tiga jenis, yaitu sebagai berikut:

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 ataupun tidak senang, tertarik 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 bersifat tidak permanen dan relatif berganti-ganti, tergantung rangsangan eksternal. Rangsangan tersebut misalnya dapat berupa metode mengajar guru, penggunaan sumber belajar dan media yang menarik, suasana kelas, serta dorongan keluarga. Jika minat situasional dapat dipertahankan sehingga berkelanjutan secara jangka panjang, minat situasional akan berubah menjadi minat personal atau minat psikologis siswa. Semua ini tergantung pada dorongan atau rangsangan yang ada.

3. Minat psikologi

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 (di luar kelas) serta mempunyai penilaian yang tinggi atas mata pelajaran tersebut maka dapat

dinyatakan bahwa siswa tersebut memiliki minat psikologi.

2.3.3. Ciri-ciri Minat Belajar

Slameto mengatakan bahwa anak yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut JUNI, (2021).

1. Memiliki kecenderungan atau kebiasaan yang tetap untuk memperhatikan dan mengingat sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
2. Terdapat rasa suka dan rasa senang terhadap sesuatu yang diminati.
3. Mendapatkan suatu kebanggaan dan sebuah kepuasan terhadap sesuatu yang diminati.
4. Terdapat rasa ketertarikan terhadap sesuatu aktivitas yang diminati.
5. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya dari pada hal lainnya.
6. Diimplementasikan melalui bentuk partisipasi pada kegiatan atau aktivitas.

Sedangkan Sari (2019:321) menyebutkan bahwa ciri-ciri minat belajar adalah sebagai berikut:

1. Tekun dalam belajar.
2. Rasa ingin tahu yang dimiliki besar.

3. Memiliki kerja sama
4. Disiplin dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa Minat belajar merupakan ketertarikan dan rasa suka yang dimiliki anak terhadap suatu objek pembelajaran, yang ditandai dengan perhatian yang konsisten, rasa senang, ketekunan, dan keaktifan dalam proses belajar. Anak yang memiliki minat belajar cenderung menunjukkan kebiasaan untuk memperhatikan dan mengingat materi secara terus-menerus, memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan merasa puas serta bangga terhadap apa yang diminatinya. Selain itu, mereka juga terlibat aktif dalam kegiatan belajar, menunjukkan disiplin, mampu bekerja sama, dan lebih memilih hal yang menjadi minatnya dibandingkan hal lain. Minat belajar ini mempengaruhi motivasi internal anak, sehingga mereka lebih antusias dan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

2.3.4. Indikator minat belajar

Menurut (Nurmalina et al., 2020). Indikator merupakan alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan. Kaitannya dengan minat belajar siswa adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat dalam proses pembelajaran. Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dapat dikenali melalui proses belajar di

kelas maupun di rumah sehingga proses pembelajaran akan menjadi baik. Indikator dari minat belajar:

1. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari pelajaran tersebut.

2. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan rasa ketertarikan dalam mengikuti suatu proses pembelajaran yang mana minat tersebut cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3. Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada hal tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan hal tersebut.

4. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu hal yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari hal tersebut.

Sedangkan menurut (Septiani et al., 2020) Indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang dalam aktivitas belajar, rasa ketertarikan untuk belajar, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian yang besar dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar meliputi:

1. Rasa tertarik

Ketertarikan siswa terhadap materi atau aktivitas belajar yang melibatkan daya dorong internal untuk terus mengikuti proses belajar.

2. Perasaan senang

Perasaan senang atau rasa suka terhadap aktivitas belajar, yang membuat siswa tidak merasa terpaksa saat belajar.

3. Perhatian siswa

Perhatian siswa yang diberikan siswa dalam proses belajar, mencakup fokus dan konsentrasi terhadap materi pembelajaran

4. Keterlibatan siswa

Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar, seperti partisipasi dalam diskusi, bertanya, dan mengerjakan tugas

2.4. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

2.4.1. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran terpadu antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) “IPAS singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah jenis ilmu pengetahuan yang mengkaji interaksi antara benda mati dan makhluk hidup di alam semesta, serta kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (S Febry, S Tarpan, 2024)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang

berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik (Sumbulatim et al., 2023)

2.4.2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Menurut (Suhelayanti, Syamsiah Z et al., 2023) tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah

peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan

yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.

6. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2.4.3. Karakteristik pembelajaran IPAS

Menurut (Farhan & Soleh, 2025) karakteristik pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yakni memiliki karakteristik dinamis yang akan terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman untuk itu dalam pembelajaran IPAS akan terus berkembang seiring dengan pergantian zaman. Oleh karena itu pembelajaran IPAS disesuaikan dengan perkembangan zaman agar peserta didik dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi di masa depan. karakteristik IPAS cukup beragam yakni adanya keterampilan proses berupa kegiatan praktek dalam proses pembelajaran sebagai keterampilan proses yang dilakukan oleh siswa. IPAS diharapkan mampu mengembangkan sikap ilmiah pada peserta didik antara lain rasa ingin tahu yang tinggi, analitis, berpikir kritis, objektivitas, sistematis, bertanggung jawab, pengambilan keputusan dan kemampuan merancang benar.

Maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah pembelajaran terpadu yang

mengkaji interaksi antara benda mati dan makhluk hidup di alam semesta serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya, sekaligus berperan dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila dengan menumbuhkan keingintahuan, sikap ilmiah, dan kemampuan berpikir kritis, analitis, serta bertanggung jawab. Tujuan pembelajaran IPAS meliputi pengembangan rasa ingin tahu, pelestarian lingkungan, pengembangan keterampilan inkuiri, pemahaman diri dan lingkungan sosial, serta penerapan konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS bersifat dinamis dan terus berkembang seiring zaman, dengan karakteristik yang menekankan keterampilan proses berupa praktik, pengembangan sikap ilmiah, dan kesiapan peserta didik menghadapi tantangan masa depan.

2.4.4. Materi IPAS “Aku dan lingkunganku”

Materi IPAS Kelas 3 Bab 5 “Aku dan Lingkunganku” mengajak siswa mengenal lingkungan tempat tinggalnya melalui denah rumah dan denah tempat tinggal. Aku dan lingkunganku membahas cara menggambar denah sederhana dengan simbol dan arah mata angin, sehingga aku dapat menunjukkan letak rumah, jalan, dan bangunan di sekitarku. Selain itu, aku juga belajar membedakan kenampakan alam seperti gunung, sungai, dan pantai dengan kenampakan buatan seperti jalan, jembatan, dan

gedung, lalu mengamati contoh-contoh tersebut di lingkungan sekitar rumahku. Dengan memahami aku dan lingkunganku, aku dilatih lebih peka terhadap tempat tinggalku, bisa menjelaskan arah dan lokasi, serta menghargai keberadaan lingkungan alam dan buatan di sekitarku.

2.5. 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 Agnes Srinding 2024 yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran STEAM Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil implementasi model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SD Inpres 14 Kabupaten Sorong. Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain one group pretestposttest. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 10 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket minat belajar, dan dokumentasi. Teknik analisis data mencakup uji validitas, uji reliabilitas, uji

normalitas, serta uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pretest minat belajar siswa adalah 54,00 (kategori sedang), dan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 82,00 (kategori sangat tinggi). Hasil uji paired sample T-test menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar IPA siswa, ditandai dengan nilai Thitung sebesar 12,150 lebih besar dari Ttabel sebesar 2,262 dan sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, model pembelajaran STEAM terbukti berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar IPA siswa kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong (Sirinding, 2024)

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 (Lingga Eka Sari, 2023)

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Yulita Ling Ling, 2023) dengan judul “Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbasis Model Pjbl Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas V Sdn 14 Bengkayang”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana implementasi pendekatan pembelajaran STEAM berbasis model PJBL dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V SDN 14 Bengkayang. Subjek penelitian ini melibatkan 25 orang siswa kelas 5 A SDN 14 Bengkayang tahun ajaran 2023/2024. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, angket, dan tes. Penelitian dilakukan melalui 2 siklus masing-masing 3 pertemuan per-siklus. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa implementasi dari pendekatan pembelajaran STEAM berbasis model Pjbl dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS siswa kelas 5.

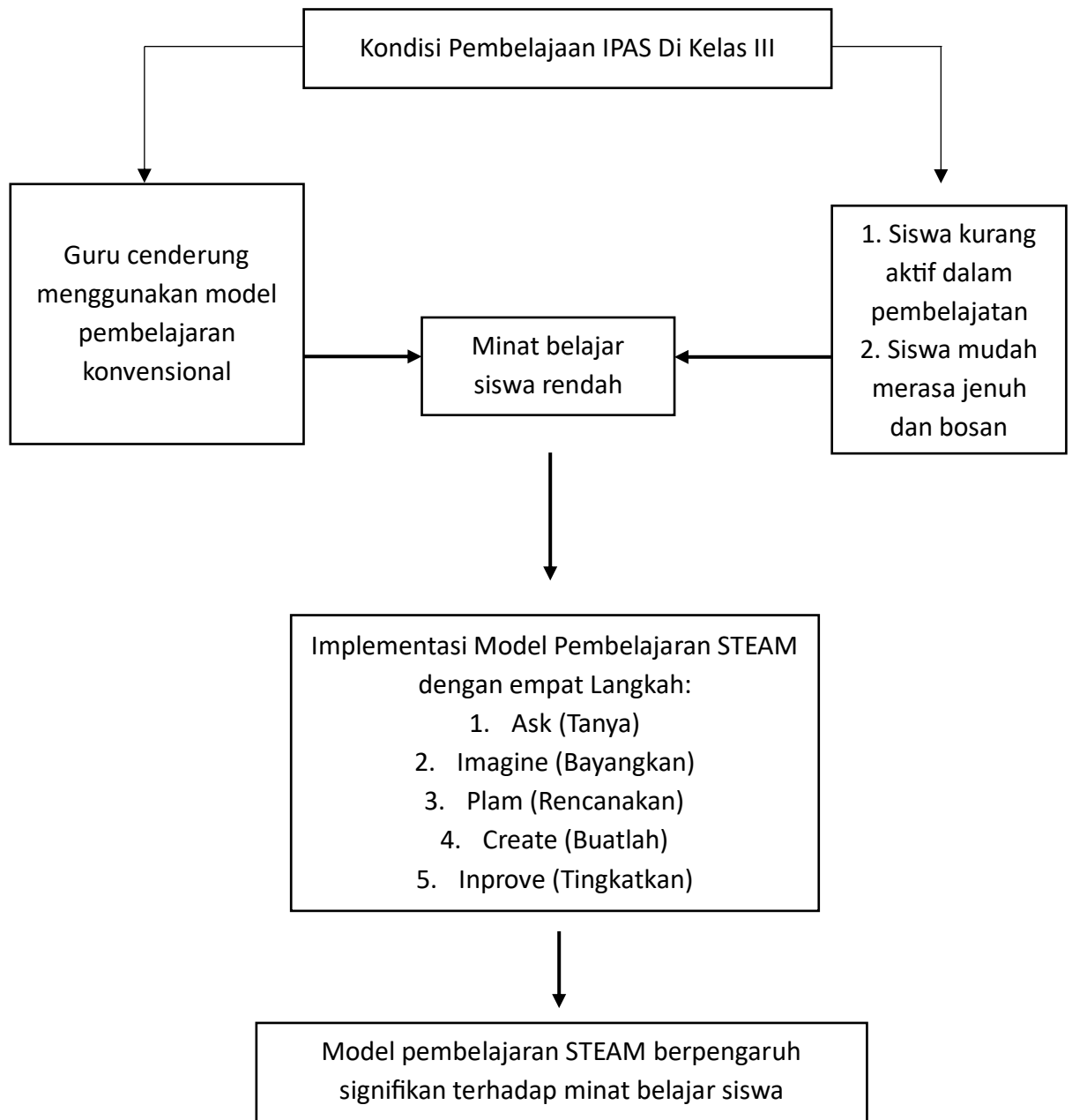
Persamaan dalam penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama terdapat dua variabel yaitu minat belajar dan STEAM. Sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada penggunaan desain penelitian yaitu *nonequivalent control group design*. Perbedaan lainnya yaitu belum ada penelitian secara khusus yang membahas atau mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran steam terhadap minat belajar siswa, khususnya di daerah sorong.

2.6. Kerangka pikir

Berdasarkan kajian teori yang dikemukakan diatas maka dapat dibuat suatu kerangka berpikir. pada kondisi awal pembelajaran sebelum menerapkan model pembelajaran STEAM, guru belum pernah menggunakan model pembelajaran STEAM, siswa masih sulit mengikuti instruksi guru, guru menggunakan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab, dan mencatat di papan tulis serta kemampuan berpikir siswa sangat kurang. Oleh karena itu, diperlukan perubahan proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar 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 dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

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 pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan kelompok kontrol (Quasi). penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh *variable independen* (*treatment*/perlakuan) terhadap *variable dependen* (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan 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. Sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak menerima perlakuan khusus (*treatment*) dalam desain penelitian eksperimen, yang berfungsi sebagai pembanding dengan kelompok eksperimen untuk mengendalikan variabel luar.

3.1.2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan bentuk *nonequivalent control group design* yang dilengkapi dengan *pretest* dan *posttest*. Dalam desain ini, peneliti menggunakan dua kelas

yang sudah ada di sekolah, yaitu satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol yang dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu (*intact group*), bukan melalui pengacakan individu. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas terlebih dahulu melakukan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa pada materi operasi hitung. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal masing-masing kelompok dan menjadi dasar untuk melihat peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran. Selanjutnya, kedua kelompok mendapatkan perlakuan pembelajaran yang berbeda. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran STEAM. Sedangkan kelompok kontrol tanpa perlakuan atau berdasarkan pembelajaran yang biasanya digunakan guru seperti model pembelajaran langsung.

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* dengan instrumen yang setara dengan *pretest* untuk mengukur minat belajar. Perbandingan skor *pretest* dan *posttest* di masing-masing kelompok, serta perbedaan peningkatan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, digunakan untuk menilai pengaruh model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar IPAS siswa kelas III SD Inpres 18 Kabupaten Sorong. Secara skematis, desain penelitian digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Desain Quasi Eksperimen

Kelompok	<i>Pre-tes</i>	Perlakuan (X)	<i>Pos-tes</i>
Eksperimen	0 ₁	Model pembelajaran langsung menggunakan model pembelajaran STEAM	0 ₂
Kontrol	0 ₁	Model pembelajaran langsung (direct instruction) tanpa media	0 ₂

0₁ : Tes Awal (*Pretes*)

X: Perlakuan Menggunakan Model Pembelajaran STEAM

0₂ : Tes Akhir (*Postes*)

3.1.3. Variable 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

3.1.4. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April - Mei 2026. Yang berlokasi di SD Inpres 18 Kabupaten Sorong, tepatnya di Jl. Tutturuga, Kelurahan Klamalu, Distrik Mariat, Kabupaten Sorong.

3.1.5. Populasi dan Sampel Penelitian

1. 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 kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III di SD Inpres 18 Kabupaten Sorong yang berjumlah 60 siswa.

2. 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 angka yang menentukan besarnya sampel yang diambil dalam melaksanakan suatu penelitian.

Menurut (Sugiyono, 2017) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk menentukan sampel pada penelitian ini menggunakan Total Sampling. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100. Oleh karena itu sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III A dan B SD Inpres 18 Kabupaten Sorong yang berjumlah 60 siswa.

3.2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.2.1. 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 III SD Inpres 18 Kabupaten Sorong yang berjumlah 60 siswa., pada saat pembelajaran STEAM diterapkan.

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 memperoleh data minat belajar siswa kelas III pada mata Pelajaran IPAS di SD Inpres 18 Kabupaten Sorong yang berjumlah 60 siswa.

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

3.2.2. Instrumen Penelitian

Instrument 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 sosial yang sesuai dengan variabel penelitian.

1. Lembar Observasi

Lembar 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* (✓) 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. Lembar Angket Minat Belajar

Daftar pernyataan pada kuisisioner/angket adalah suatu daftar yang berisi pernyataan 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 kisikisi angket minat belajar yang dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3. 2 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,	11,13,19	6
	Perasaan senang	Memiliki perasaan senang dalam belajar	4,5,7	12,16,18	4
	Perhatian	Memberi perhatian saat belajar	2,8	15,20	6
	Keterlibatan	Terlibat dalam proses pembelajaran	3,10	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 memastikan konsistensi jawaban.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3. 3 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 3.4.

Tabel 3. 4 kategorisasi Skor Minat Belajar

No	Rentang	Kategori
1	$80 \geq \bar{x} \leq 100$	Sangat Tinggi
2	$60 \geq \bar{x} \leq 80$	Tinggi
3	$40 \geq \bar{x} \leq 60$	Sedang
4	$20 \geq \bar{x} \leq 40$	Rendah
5	$0 \geq \bar{x} \leq 20$	Sangat Rendah

3.3. Teknik Analisis Data

3.3.1. Uji prasyarat

1. Uji Validitas instrumen

Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan suatu tingkat kevalidan suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sah 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 ini dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat dengan menggunakan *Expert Judgement* (Uji ahli) yaitu dosen Unimuda Sorong dengan cara diminta pendapatnya Hasil dari lembar validasi berisi pertanyaan tentang isi, struktur, dan evaluasi dijadikan masukan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrumen.

3.3.2. 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:

$$r_i = \left(\frac{n \sum \sigma i^2}{n - 1} \right) \left(1 - \frac{\sigma t^2}{\sigma t^2} \right)$$

Keterangan:

r_i : koefisien reliabilitas instrumen

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

σt^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

3.3.3. 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.

3.3.4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians bertujuan untuk mengetahui apakah dispersi atau varians hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen atau sama, karena kesamaan varians merupakan prasyarat penting dalam pemilihan formula independent samples t-test yang tepat. Penelitian ini menggunakan Levene's Test melalui *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) 26.0 For Windows untuk membandingkan varians skor *posttest* antar kedua kelompok. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi (p) $> 0,05$ sehingga memungkinkan penggunaan pooled variance t-test dengan asumsi equal variances; sebaliknya, jika $p \leq 0,05$ varians dinyatakan tidak homogen dan digunakan Welch t-test yang tidak mengasumsikan kesamaan varians. Keberadaan homogenitas varians ini menunjang kelayakan analisis statistik parametrik dan menentukan formula t-test yang paling tepat untuk uji hipotesis selanjutnya.

3.3.4 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 menggunakan independent sample t-test terhadap skor *posttest* dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Agar lebih mendapatkan analisa perhitungan yang tepat, akan digunakan pengujian dengan menggunakan *computer Statistical Product and Service Solution* (SPSS) 26.0 For Windows. Hipotesis yang diuji adalah :

H_0 : eksperimen = kontrol (tidak ada perbedaan signifikan hasil belajar antar kelompok)

H_1 : eksperimen $\neq$ kontrol (terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antar kelompok)

Keputusan: jika nilai $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti model pembelajaran STEAM berpengaruh signifikan terhadap minat belajar; jika $p > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak berarti model pembelajaran STEAM tidak berpengaruh terhadap minat belajar. Apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas dari uji prasyarat, digunakan alternatif Mann-Whitney U test sebagai uji non-parametrik dengan kriteria keputusan yang sama berdasarkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed). Hasil uji disertai interval kepercayaan 95% dan effect size untuk interpretasi yang lebih komprehensif.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres 18 Kabupaten Sorong yang berlokasi di Jl. Tuteuruga Kelurahan Klamalu, Distrik Mariat, Kabupaten Sorong, Provinsi Papua Barat Daya. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap 2025/2026, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hasil yang signifikan terhadap implementasi model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS.

Pengambilan data dalam penelitian ini diawali dengan uji validitas instrumen oleh dosen ahli dibidang IPAS. Instrumen tersebut berupa Modul ajar, angket minat belajar yang berjumlah 20 pertanyaan, serta lembar observasi aktivitas siswa. Tahapan awal yang dilakukan adalah dengan mengisi lembar angket sebagai pre-test awal sebelum dilakukan treatment pembelajaran menggunakan model pembelajaran STEAM, kemudian dilanjutkan dengan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran STEAM selama 2 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 2 kali pertemuan tanpa menggunakan model pembelajaran STEAM di kelas kontrol. Pada tahapan akhir peserta didik kembali mengisi angket *post-test* untuk mengetahui hasil akhir setelah dilakukan *treatment*.

4.1.2. Hasil Uji Validitas

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, angket minat belajar, dan modul ajar. Sebelum diberikan kepada peserta didik terlebih dahulu dikonsultasikan dengan *Expert Judgement* yaitu Ibu Dr. Mivta Citranigrum, M.Pd. Dengan tujuan untuk memperoleh informasi, kritik dan saran terhadap instrumen yang telah disusun. Setelah dilakukan 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 instrumen angket minat belajar siswa oleh *Expert Judgement* mendapat skor 33 dengan kategori baik. Maka dapat diperoleh butir pernyataan angket yang berjumlah 20 butir pertanyaan dinyatakan valid sehingga layak digunakan dalam penelitian.

4.1.3. Hasil Uji Reliabilitas

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

1. Hasil Uji Reliabilitas Angket Kelas Eksperimen

Hasil uji reliabilitas pada angket kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Reabilitas Angket Pre-test

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.631	20

Sumber: *SPSS Statistic for windows v.26.0*

Berdasarkan perhitungan pada tabel 4.1 hasil yang diperoleh dari *Cronbach's Alpha* untuk angket *pre-test* sebesar 0.631 dan melebihi nilai alpha yaitu $0.631 > 0,6$. Dengan demikian instrument angket pretest dikatakan reliabel karena telah memenuhi syarat.

Tabel 4.2 Hasil Reliabilitas Angket Post-test

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.770	20

Sumber: *SPSS Statistic for windows v.26.0*

Berdasarkan perhitungan pada tabel 4.2 hasil yang diperoleh dari *Cronbach's Alpha* untuk angket *post-tet* sebesar 0.770 dan melebihi nilai alpha yaitu $0.770 > 0,6$. Dengan demikian instrument angket pretest dikatakan reliabel karena telah memenuhi syarat.

2. Hasil Uji Reliabilitas Angket Kelas Kontrol

Hasil uji reliabilitas angket kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Angket Pre-test

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.740	20

Sumber: *SPSS Statistic for windows v.26.0*

Berdasarkan perhitungan pada tabel 4.3 hasil yang diperoleh dari *Cronbach's Alpha* untuk angket *pre-tet* sebesar 0.740 dan melebihi nilai alpha yaitu $0.740 > 0,6$. Dengan demikian instrument angket pretest dikatakan reliabel karena telah memenuhi syarat.

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Angket Post-test

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.756	20

Sumber: *SPSS Statistic for windows v.26.0*

Berdasarkan perhitungan pada tabel 4.4 hasil yang diperoleh dari *Cronbach's Alpha* untuk angket *post-test* sebesar 0.756 dan melebihi nilai alpha yaitu $0.756 > 0,6$. Dengan demikian instrument angket pretest dikatakan reliabel karena telah memenuhi syarat.

4.2. Hasil Analisis Penelitian

4.2.1. Hasil Uji Normalitas

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

1. Hasil Uji Normalitas *Pre-Test* Kelas Eksperimen Dan Kelas

Kontrol

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretesteksperimen	.140	30	.140	.956	30	.243
pretestkontrol	.118	30	.200*	.947	30	.143

*. 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 4.5 menunjukkan bahwa nilai Shapiro Wilk pada *pre-test* kelas eksperimen sebesar 0.956 dengan nilai Sig 0.243 dan nilai Shapiro Wilk pada *pre-test* kelas kontrol sebesar 0.947 dengan Sig 0.143 sehingga dapat diartikan bahwa data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Normalitas *Post-Test* Kelas Eksperimen Dan Kelas

Kontrol

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
posttesteksperimen	.129	30	.200*	.959	30	.286

posttestkontrol	.172	30	.023	.943	30	.110
-----------------	------	----	------	------	----	------

*. 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 4.6 menunjukkan bahwa nilai Shapiro Wilk pada *post-test* kelas eksperimen sebesar 0.959 dengan nilai Sig 0.286 dan nilai Shapiro Wilk pada *post-test* kelas kontrol sebesar 0,943 dengan nilai Sig 0,110 sehingga dapat diartikan bahwa data *post-test* tersebut berdistribusi normal jika dilihat dari data tersebut bahwa distribusi data yang telah diperoleh lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen serta *pre-test* dan *post-test* pada masing-masing variabel normal sehingga dapat digunakan untuk uji homogenitas.

4.2.2. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas *pretest* dilakukan untuk mengetahui apakah varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat sama atau homogen. Uji ini dilakukan terhadap angket *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kontrol dengan kriteria data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi (p) $> 0,05$ sehingga memungkinkan penggunaan *pooled variance t-test dengan asumsi equal variances*; sebaliknya, jika $p > 0,05$ varians dinyatakan tidak homogen dan digunakan Welch t-test yang tidak mengasumsikan kesamaan varians. Berikut adalah hasil uji homogenitas yang telah dilakukan:

1. Hasil Uji Homogenitas Angket *Pre-test* kelas eksperimen da kelas kontrol

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Angket *Pre-test* kelas eksperimen da kelas kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil pretest	Based on Mean	1.234	1	58	.271
	Based on Median	1.138	1	58	.290
	Based on Median and with adjusted df	1.138	1	56.401	.291
	Based on trimmed mean	1.213	1	58	.275

Sumber: *SPSS Statistic for windows v.26.0*

Berdasarkan tabel 4.7 hasil uji homogenitas menggunakan spss versi 26.0 dengan Levene's Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.271. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa varians data *pre-test* pada kedua kelas adalah homogen. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kondisi yang relatif sebanding. Dengan demikian, data *pretest* telah memenuhi syarat homogenitas untuk dilanjutkan ke tahap analisis berikutnya.

2. Hasil Uji Homogenitas Angket *Post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Angket *Post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil posttest	Based on Mean	9.039	1	58	.004
	Based on Median	5.049	1	58	.028
	Based on Median and with adjusted df	5.049	1	49.501	.029
	Based on trimmed mean	8.472	1	58	.005

Sumber: *SPSS Statistic for windows v.26.0*

Berdasarkan tabel 4.8 hasil uji homogenitas menggunakan spss versi 26.0 dengan Levene's Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.004. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa varians data *post-test* pada kedua kelas adalah tidak homogen.

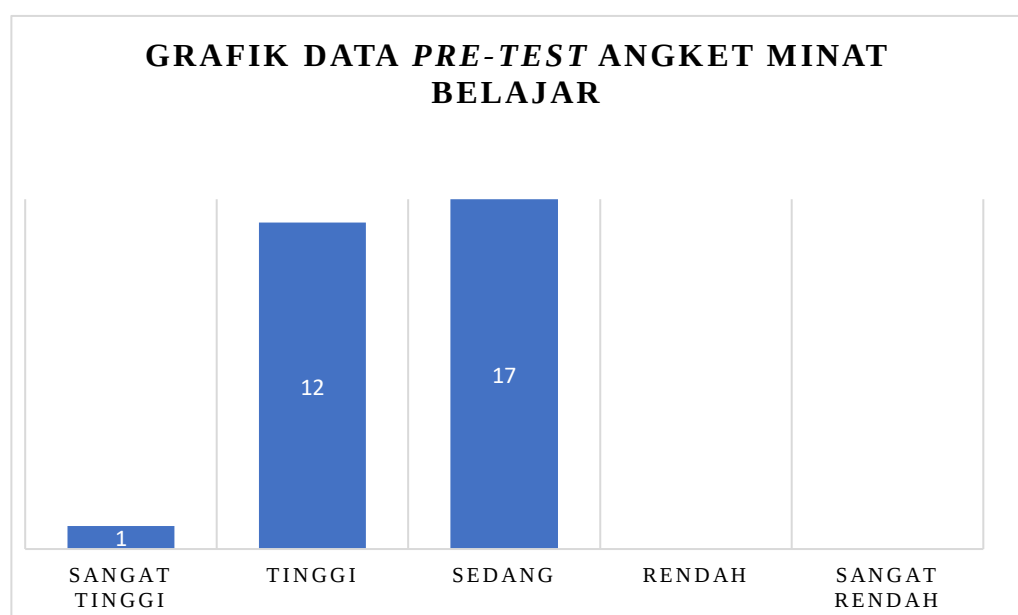
Penelitian ini dilaksanakan dikleas III SD Inpres 18 Kabupaten Sorong dan berlangsung selama 5 kali pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan membagikan angket *pre-test* kepada siswa untuk mengukur minat belajar IPAS sebelum diberikan *treatment*. Sebelum *treatment* diberikan peneliti tentunya menyiapkan Modul ajar, 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 10 kelompok kecil yang berisi 3 orang. Selama pembelajaran berlangsung terlihat siswa lebih bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran. Hal tersebut 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 *post-test* pada pertemuan terakhir untuk melihat perubahan yang terjadi setelah diberikan perlakuan. Berikut ini adalah hasil dari data yang diperoleh.

a. *Pre-test* angket peserta didik kelas eksperimen

Pre-test angket minat belajar dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.1 Grafik data Pre-test angket minat belajar

Berdasarkan gambar 4.1 grafik data di atas dapat dilihat bahwa terdapat 1 siswa yang dengan kategori sangat tinggi rentang nilai antara $80 \geq \bar{x} \leq 100$, sedangkan 12 siswa masuk dalam kategori tinggi dengan rentang $60 \geq \bar{x} \leq 80$, dan 17 siswa masuk dalam kategori sedang dengan rentang $40 \geq \bar{x} \leq 60$. Dengan demikian minat belajar siswa secara klasikal digolongkan dalam kategori sedang.

Adapun cara perhitungan skor penilaian siswa digunakan rumus sebagai berikut:

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

Tabel 4.9 Data Deskripsi Angket

Report			
Pre-test			
Mean	Maximum	Minimum	Range
59.2000	80.00	48.00	32.00

Sumber: SPSS Statistic for windows v.26.0

Berdasarkan tabel 4.9 diperoleh skor tertinggi (maksimum) siswa pada *pretest* sebesar 80.00 dan skor terendah (minimum) yang diperoleh yaitu sebesar 48.00, sehingga rentang nilai (range) yang diperoleh adalah sebesar 32.00. Sedangkan untuk nilai rata-rata (mean) diperoleh sebesar 59.2000.

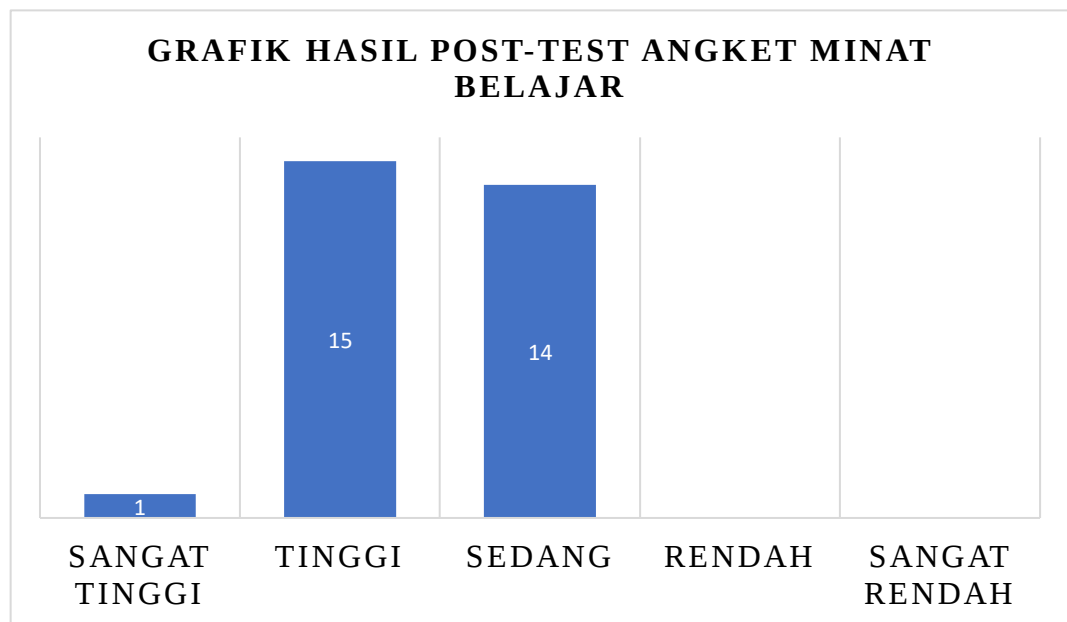
Tabel 4.10 Persentase Skor Minat Belajar (*Pre-test*)

No	Rentang	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase %
1	$80 \geq \bar{x} \leq 100$	Sangat Tinggi	1	4%
2	$60 \geq \bar{x} \leq 80$	Tinggi	12	40%
3	$40 \geq \bar{x} \leq 60$	Sedang	17	56%
4	$20 \geq \bar{x} \leq 40$	Rendah	0	0%
5	$0 \geq \bar{x} \leq 20$	Sangat Rendah	0	0%

Data yang diperoleh pada tabel 4.10 untuk rentang $80 \geq \bar{x} \leq 100$ nilai memiliki frekuensi sebanyak 1 peserta didik dengan persentase 4%, sedangkan rentang $60 \geq \bar{x} \leq 80$ nilai frekuensinya sebesar 12 peserta didik dengan persentase 40%, dan rentang $40 \geq \bar{x} \leq 60$ nilai frekuensi sebesar 17 peserta didik dengan persentase 56%. Setelah melihat data dari kedua tabel tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* minat belajar siswa kelas III SD Inpres 18 Kabupaten Sorong pada mata pelajaran IPAS yaitu sedang.

b. *Post-test* angket peserta didik kelas eksperimen

Post-test kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar grafik berikut:



Gambar 4.2 Grafik data post-test angket minat belajar

Berdasarkan gambar 4.2 di atas menunjukkan bahwa minat belajar siswa termasuk dalam kategori tinggi. Terdapat 1 siswa yang masuk dalam kategori minat belajar sangat tinggi dengan rentang nilai $80 \geq \bar{x} \leq 100$, sedangkan 15 siswa masuk dalam kategori tinggi dengan rentang $60 \geq \bar{x} \leq 80$, dan 14 siswa masuk dalam kategori sedang dengan rentang $40 \geq \bar{x} \leq 60$.

Untuk menghitung skor penilaian siswa digunakan rumus sebagai berikut:

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

Tabel 4.11 Data Deskripsi Angket Post-test

Report			
<i>Post-test</i>			
Mean	Maximum	Minimum	Range
62.3000	80.00	50.00	30.00

Sumber: *SPSS Statistic for windows v.26.0*

Berdasarkan tabel 4.7 diperoleh skor tertinggi (maksimum) siswa pada *pretest* sebesar 80.00 dan skor terendah (minimum) yang diperoleh yaitu sebesar 50.00, sehingga rentang nilai (range) yang diperoleh adalah sebesar 30,00. Sedangkan untuk nilai rata-rata (mean) diperoleh sebesar 62.3000

Tabel 4.12 Persentase Skor Minat Belajar (*Post-test*)

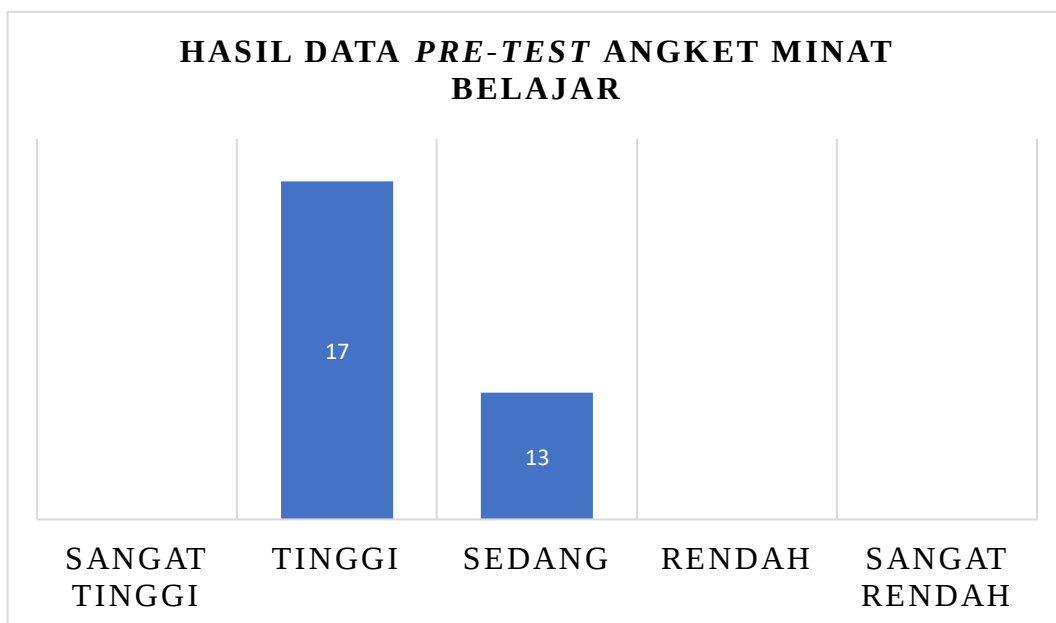
No	Rentang	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase %
1	$80 \geq \bar{x} \leq 100$	Sangat Tinggi	1	4%
2	$60 \geq \bar{x} \leq 80$	Tinggi	15	50%
3	$40 \geq \bar{x} \leq 60$	Sedang	14	46%
4	$20 \geq \bar{x} \leq 40$	Rendah	0	0%
5	$0 \geq \bar{x} \leq 20$	Sangat Rendah	0	0%

Data yang diperoleh pada tabel 4.12 untuk rentang $80 \geq \bar{x} \leq 100$ nilai memiliki frekuensi sebanyak 1 peserta didik dengan persentase 4%, sedangkan rentang $60 \geq \bar{x} \leq 80$ nilai frekuensinya sebesar 15 peserta didik dengan

persentase 50%, dan rentang $40 \geq \bar{x} \leq 60$ nilai frekuensi sebesar 14 peserta didik dengan persentase 46%. Setelah melihat data dari kedua tabel tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* minat belajar siswa kelas III SD Inpres 18 Kabupaten Sorong pada mata pelajaran IPAS yaitu tinggi.

c. *Pre-test* angket minat belajar kelas kontrol

Pre-test angket minat belajar dapat dilihat pada gambar beriku ini:



Gambar 4.3 Grafik data *pre-test* angket minat belajar

Berdasarkan pada gambar 4.3 diatas dapat dilihat minat belajar siswa termasuk dalam kategori tinggi. Terdapat 17 siswa masuk dalam kategori tinggi dengan

rentang $60 \geq \bar{x} \leq 80$, sedangkan 13 siswa masuk dalam kategori sedang dengan rentang $40 \geq \bar{x} \leq 60$.

Untuk menghitung skor penilaian siswa digunakan rumus sebagai berikut:

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

Tabel 4.13 Data Deskripsi Angket Pre-test

Report			
<i>Pre-test</i>			
Mean	Maximum	Minimum	Range
60.2333	77.00	48.00	29.00

Sumber: SPSS Statistic for windows v.26.0

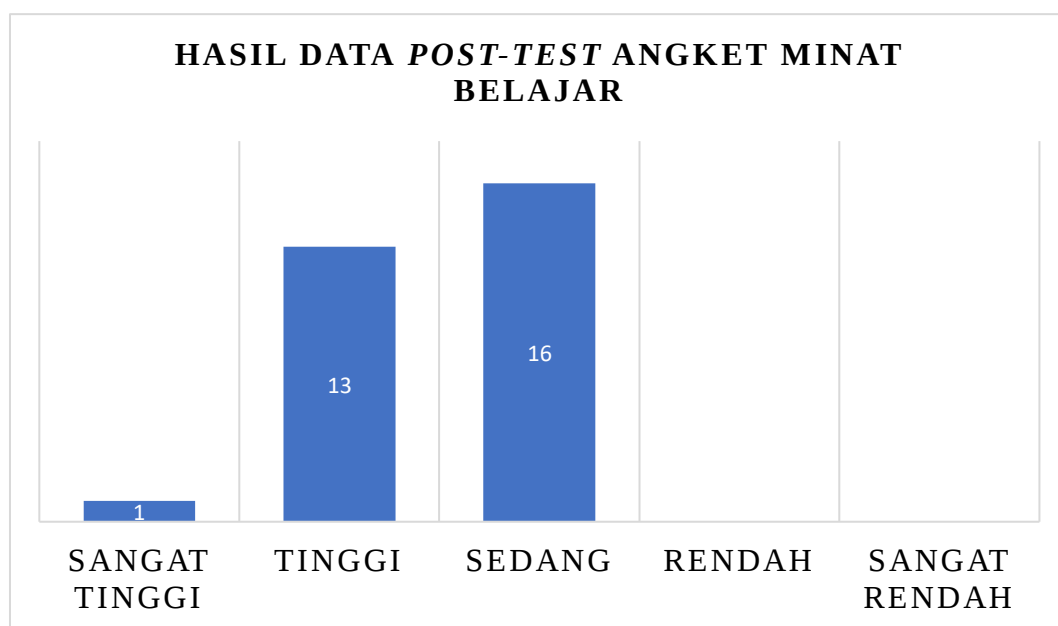
Berdasarkan tabel 4.13 diperoleh skor tertinggi (maksimum) siswa pada *pretest* sebesar 77.00 dan skor terendah (minimum) yang diperoleh yaitu sebesar 48.00, sehingga rentang nilai (range) yang diperoleh adalah sebesar 29,00. Sedangkan untuk nilai rata-rata (mean) diperoleh sebesar 60.2333.

Tabel 4.14 Persentase Skor Minat Belajar (Pre-test)

No	Rentang	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase %
1	$80 \geq \bar{x} \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$60 \geq \bar{x} \leq 80$	Tinggi	17	57%
3	$40 \geq \bar{x} \leq 60$	Sedang	13	43%
4	$20 \geq \bar{x} \leq 40$	Rendah	0	0%
5	$0 \geq \bar{x} \leq 20$	Sangat Rendah	0	0%

Data yang diperoleh pada tabel 4.14 untuk rentang $60 \geq \bar{x} \leq 80$ nilai frekuensinya sebesar 17 peserta didik dengan persentase 57%, sedangkan rentang $40 \geq \bar{x} \leq 60$ nilai frekuensi sebesar 13 peserta didik dengan persentase 43%. Setelah melihat data dari kedua tabel tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil *pre-test* minat belajar siswa kelas III SD Inpres 18 Kabupaten Sorong pada mata pelajaran IPAS yaitu tinggi.

d. *Post-test* minat belajar kelas control



Gambar 4.4 Grafik data post-test angket minat belajar

Berdasarkan tabel 4.14 dapat dilihat minat belajar siswa termasuk dalam kategori sedang. Terdapat 1 siswa yang masuk dalam kategori minat belajar sangat tinggi dengan rentang nilai $80 \geq \bar{x} \leq 100$, sedangkan 13 siswa

masuk dalam kategori tinggi dengan rentang $60 \geq \bar{x} \leq 80$, dan 16 siswa masuk dalam kategori sedang dengan rentang $40 \geq \bar{x} \leq 60$.

Untuk menghitung skor penilaian siswa digunakan rumus sebagai berikut:

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

Tabel 4.15 Data Deskripsi Angket Post-test

Report posttest			
Mean	Maximum	Minimum	Range
61.7667	80.00	50.00	30.00

Sumber: SPSS Statistic for windows v.26.0

Berdasarkan tabel 4.15 diperoleh skor tertinggi (maksimum) siswa pada *post-test* sebesar 80.00 dan skor terendah (minimum) yang diperoleh yaitu sebesar 50.00, sehingga rentang nilai (range) yang diperoleh adalah sebesar 30,00. Sedangkan untuk nilai rata-rata (mean) diperoleh sebesar 61.7667

Tabel 4.16 Persentasi Skor Minat Belajar (post-test)

No	Rentang	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persetase %
1	$80 \geq \bar{x} \leq 100$	Sangat Tinggi	1	4%
2	$60 \geq \bar{x} \leq 80$	Tinggi	13	43%
3	$40 \geq \bar{x} \leq 60$	Sedang	16	53%
4	$20 \geq \bar{x} \leq 40$	Rendah	0	0%
5	$0 \geq \bar{x} \leq 20$	Sangat Rendah	0	0%

Data yang diperoleh pada tabel 4.16 untuk rentang $80 \geq \bar{x} \leq 100$ nilai memiliki frekuensi sebanyak 1 peserta didik dengan persentase 4%, sedangkan rentang $60 \geq \bar{x} \leq 80$ nilai frekuensinya sebesar 13 peserta didik dengan persentase 43%, dan rentang $40 \geq \bar{x} \leq 60$ nilai frekuensi sebesar 16 peserta didik dengan persentase 53%. Setelah melihat data dari kedua tabel tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil *post-test* minat belajar siswa kelas III SD Inpres 18 Kabupaten Sorong pada mata pelajaran IPAS yaitu sedang.

4.2.3. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji prasyarat yang dilakukan menggunakan SPSS, data *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas telah memenuhi asumsi normalitas, sedangkan homogenitas hanya terpenuhi pada data *pre-test*, oleh karena itu, analisis dapat dilanjutkan pada uji hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh pada penerapan model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III SD Inpres 18 Kabupaten Sorong.

Hipotesis yang diuji adalah:

H_0 : eksperimen = kontrol (tidak ada perbedaan signifikan hasil belajar antar kelompok)

H_1 : eksperimen $\neq$ kontrol (terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antar kelompok)

Keputusan: jika nilai $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti model pembelajaran STEAM berpengaruh signifikan terhadap minat belajar;. Apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas dari uji prasyarat, digunakan alternatif Mann-Whitney U test sebagai uji non-parametrik dengan kriteria keputusan yang sama berdasarkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed). Hasil uji disertai interval kepercayaan 95% dan effect size untuk interpretasi yang lebih komprehensif. Hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.17 sebagai berikut:

1. Hasil Uji Hipotesis *Pre-test* kelas eksperimen dan kontrol

Tabel 4.17 Uji Independent Samples Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
pretest	Equal variances assumed	10.446	.002	-.562	58	.576	-1.03333	1.83709	-4.71067	2.64400
	Equal variances not assumed			-.562	51.506	.576	-1.03333	1.83709	-4.72057	2.65390

Sumber: SPSS Statistic for windows v.26.0

Berdasarkan pada tabel 4.17 Hasil uji hipotesis terhadap data *pretest* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.576 yaitu lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, H_0

diterima dan H_1 ditolak, sehingga dapat dinyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan diberikan. Temuan ini menunjukkan bahwa kedua kelompok penelitian berada pada kondisi awal yang relatif setara, sehingga layak digunakan sebagai subjek pembandingan dalam penelitian eksperimen.

Tidak adanya perbedaan yang signifikan pada hasil *pretest* mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa dalam pembelajaran IPAS pada kedua kelas belum menunjukkan pengaruh yang berarti. Dengan demikian, apabila pada tahap akhir penelitian ditemukan perbedaan minat, maka perbedaan tersebut lebih memungkinkan untuk dikaitkan dengan perlakuan pembelajaran yang diberikan, bukan karena adanya ketidaksamaan kemampuan awal antar kelompok.

2. Hasil Uji Hipotesis *Post-test* kelas eksperimen dan kontrol

Tabel 4.18 Uji Independent Samples Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
posttest	Equal variances assumed	12.460	.001	2.259	58	.028	3.96667	1.75583	.45198	7.48135
	Equal variances not assumed			2.259	47.014	.029	3.96667	1.75583	.43441	7.49892

Sumber: *SPSS Statistic for windows v.26.0*

Berdasarkan pada tabel 4.18 Hasil uji hipotesis terhadap data *post-test* eksperimen menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig 2-tailed) sebesar 0.028 yaitu lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah perlakuan diberikan. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran STEAM mampu memberikan kontribusi yang lebih baik terhadap peningkatan hasil belajar dibandingkan pembelajaran tanpa

media. Secara substantif, hasil ini menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran matematika dapat membantu siswa untuk lebih aktif, lebih tertarik, dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, model pembelajaran STEAM dapat dipandang sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar operasi hitung pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil uji hipotesis *pre-test* dan *post-test*, dapat dipahami bahwa pada tahap awal penelitian tidak terdapat perbedaan kemampuan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan pada tahap akhir penelitian terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Pada data *pre-test*, nilai Sig (2-tailed) sebesar $0.576 > 0.05$ menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak, sedangkan pada data *post-test*, nilai Sig (2-tailed) sebesar $0.028 < 0.05$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran STEAM berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa kelas III SD Inpres 18 Kabupaten Sorong. Temuan ini memperlihatkan bahwa penerapan model pembelajaran interaktif dan

menarik dapat mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran sekaligus minat belajar pada mata pelajaran IPAS.

4.3. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres 18 Kabupaten Sorong dengan sampel yang digunakan adalah kelas IIIA yang berjumlah 12 laki-laki dan 18 perempuan. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji validasi instrumen penelitian dengan hasil “baik”. Penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen*, oleh sebab itu sebelum diberikan perlakuan maka peserta didik diberikan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengukur minat awal sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran STEAM. Setelah itu peserta didik diberikan perlakuan dengan belajar menggunakan model pembelajaran STEAM kemudian diberikan *post-test* untuk melihat apakah model pembelajaran STEAM berpengaruh atau tidak terhadap minat belajar. Pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar pelajaran IPAS kelas III SD Inpres 18 Kabupaten Sorong berlangsung selama 5 kali pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan membagikan angket *pre-test* kepada siswa untuk mengukur minat belajar siswa di awal. Berdasarkan hasil analisis angket *pretest* diperoleh secara umum mengenai minat belajar siswa termasuk kedalam kategori sedang. Selanjutnya proses pembelajaran *treatment*/perlakuan dilaksanakan selama 4 kali pertemuan yang dimana 2 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 2 kali pertemuan di kelas kontrol dimana proses pembelajaran guru mendorong rasa ingin tahu siswa dengan cara guru menampilkan media berupa video

pembelajaran. Selajunya guru mengajak siswa melakukan tindakan atau investigasi dan tantangan kepada siswa untuk memecahkan masalah melalui materi yang disampaikan dengan membagi siswa dalam 10 kelompok yang berjumlah masing-masing 3 siswa. Kemudian guru mengarahkan setiap kelompok membuat proyek pembuatan denah. Langkah selanjutnya guru membebaskan siswa untuk melakukan kegiatan sesuai dengan minat dan bakatnya, guru berkeliling pada tiap kelompok dan menyampaikan bahwa siswa harus mengerjakan tugas secara berkelompok. Selanjutnya masing-masing kelompok mempresentasikan hasil proyek 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 *post-test* untuk mengukur minat belajar siswa setelah dilakukannya *treatment*/perlakuan. Berdasarkan hasil analisis angket *post-test* diperoleh secara umum mengenai minat belajar siswa termasuk kedalam kategori tinggi. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agnes Srinding 2024 yang berjudul Implementasi Model Pembelajaran STEAM Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong. Kesesuaian dalam penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran STEAM, minat dan pelajaran IPAS.

Langkah-langkah model pembelajaran STEAM yang digunakan terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, terutama pada langkah *ask*

(bertanya), plan (rencanakan), dan *creat* (buat) yang dimana pada langkah ini terlihat siswa lebih tertarik dan senang dengan materi yang disampaikan, siswa juga terlihat lebih fokus dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal membuat minat belajar siswa mengalami lonjakan yang kuat, dikarenakan pada langkah tersebut penyampaian materi menggunakan media berupa video pembelajaran dan juga siswa berpartisipasi secara langsung dalam pembuatan tugas proyek. Hal ini dapat dilihat pada hasil angket minat belajar yang diisi oleh siswa.

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 *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki data yang reliabel, hal ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh sebesar 0,631 dan $0.740 > 0,6$ sedangkan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0.770 dan $0.756 > 0.06$. Selanjutnya uji normalitas yang memperoleh hasil signifikan *pre-test* kelas eksperimen sebesar 0.243 dan kelas kontrol sebesar $0.143 > 0.05$ yang berarti data *pre-test* berdistribusi normal. Sedangkan data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil sebesar 0.286 dan $0.110 > 0,05$ yang berarti data *post-test* berdistribusi normal. Kedua data tersebut telah berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan dengan uji homogenitas.

Hasil Uji homogenitas *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.271 yang artinya lebih besar dari 0.05 atau homogen

dan hasil uji homogenitas *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.004 yang artinya lebih kecil dari 0.05 atau tidak homogen .

Pengujian hipotesis dengan independent samples test maka diperoleh hasil uji *pre-test* dengan nilai sig (2-tailed) sebesar 0.576 yaitu lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. dan hasil uji *post-test* dengan nilai sig (2- tailed) sebesar 0.028 lebih kecil dari 0.05. Pada data *pretest*, nilai signifikansi sebesar 0.576 menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak, sedangkan pada data *post-test*, nilai signifikansi sebesar 0.028 menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hasil di atas juga relevan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Agnes Srinding 2024 yang berjudul Implementasi Model Pembelajaran STEAM Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* minat belajar siswa adalah 54,00 (kategori sedang), dan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 82,00 (kategori sangat tinggi). Hasil uji paired sample T-test menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar IPA siswa, ditandai dengan nilai Thitung sebesar 12,150 lebih besar dari Ttabel sebesar 2,262 dan sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$.

Hasil di atas juga relevan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Azis & Munawar, (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 IPAS peserta didik kelas III SD Inpres 18 Kabupaten Sorong. Dari hasil data *pre-test* kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 59.2000 sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 60.2333 dan hasil data *post-test* kelas eksperimen meningkat dengan nilai rata-rata sebesar 62.3000 sedangkan kelas kontrol meningkat dengan nilai rata-rata sebesar 61.7667. Hasil uji Paired Sample T-test pada data *pre-test* diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar $0.576 > 0.05$ menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak, sedangkan pada data *post-test*, nilai Sig (2-tailed) sebesar $0.028 < 0.05$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada pengaruh model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar IPAS siswa kelas III SD Inpres 18 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 peneliti 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

- Almaghfiroh, Z. A., & Darmawan, D. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Tingkat Madrasah Tsanawiyah*. 3.
- Ananda, R., Selvira, D., Fadillah, N., Fitri, D. W., Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2025). *Proses Pembelajaran Disekolah Dasar Dan*. 10, 380–395.
- Asrini. (2021). Strategi Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Melalui Model Problem Based Instruction. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 2(2), 142–148.
<https://doi.org/10.46838/jbic.v2i2.114>
- Atmaka, P. (2023). *Jenis Istilah Dalam Pembelajaran Yang Sering Salah Pemahaman*. <https://pendidikan.infoasn.id/jenis-istilah-dalam-pembelajaran-yang-sering-salah-pemahaman/>
- Azis, I. S., & Munawar, M. (2023). *Implementasi Media Pembelajaran Robokids Berbasis STEAM terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 6(3), 1300–1310. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6094>
- Barkah, E. S., Awaludin, D., & Bahtiar, M. I. E. A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics): Strategi Peningkatan Kecakapan Abad 21. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(9), 3501–3511. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i9.1497>
- Bima et al. (2025). *Kurikulum Merdeka Belajar: Menelaah Trend Model Pembelajaran Di Sekolah Dan Madrasah* (Vol. 10, Issue 1).
- Farhan, M., & Soleh, D. A. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Kelas V Sekolah Dasar*. 10.
- Fauziah, A., & Wijayanti, R. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran STEM*

- Berbantuan E-Modul Terhadap Pemecahan Masalah*. 08(July), 1453–1462.
- JUNI, P. (2021). *Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Anak Di Panti Asuhan Yatim Aisyiyah Muhammadiyah Kota Jambi*.
- Limbong, I., Munawar, M., Kusumaningtyas, N., Pendidikan, F. I., Pendidikan, F. I., Pendidikan, F. I., & Thingking, C. (2020). *Perencanaan pembelajaran paud berbasis steam (science, technology, eingeneering, art, mathematic)*. 203–212.
- Lingga Eka Sari. (2023). *Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*.
<https://repository.unja.ac.id/47677/>
- Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran*. 4(2), 8–32.
- Mariani, M. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaan Prakarya dan Kewirausahaan Jurusan Aktansi Di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 2 Pekanbaru*. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2, 9–42.
- Nasution, W. N. (2017). *Strategi Pembelajaran*.
- NURFATIMAH, A. (2023). *Pengaruh Bullying Terhadap Minat Belajar Siswa Sdn 212 Bontobangun Kabupaten Bulukumba*.
- Nurmalina, I. R., Fauziddin, M. P. M., & Pd, M. (2020). *Journal On Teacher Education Research & Learning In Faculty Of Education Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*
Keywords : Interest in Learning , Role Playing models . 2, 197–208.
- Rofiah. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran STEAM Terhadap Minat*

- Belajar Siswa " Konsep Pembelajaran STEAM di Masa Depan Menuju Ruang Pembelajaran ' Mixed Dampaknya Model Pendekatan Pembelajaran Makerspace STEAM dan Aktivitas Belajar. 01(September), 37–44.*
- S Febry, S Tarpan, A. A. (2024). *Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Ipas Di Sekolah Dasar. 09.*
- Sa'ida, N. (2021). Implementasi Model Pembelajaran STEAM pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2), 123–128. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n2.p123-128>
- Sa'idah, N. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran Steam Pada Pembelajaran Daring Naili Sa ' Ida. 7(2), 123–128.*
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 64–70.
- Siantajani, Y. (2020). Konsep dan Praktek STEAM di PAUD. *Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.*
- Sirinding, A. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Steam Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Inpres 14 Kabupaten Sorong (Issue Table 10).*
- Sugiyono. (2017). *metoda penelitian. November 2018, 23–34.*
- Suhelayanti, Syamsiah Z, I. R., Year Rezeki Patricia Tantu, Wiwin Rewini Kunusa, N. S., & Hadi Nasbey, Julhim S. Tangio, D. A. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).*
- Sumbulatim, E., Habbah, M., Agustina, L., & Sari, D. (2023). *Evaluasi Motivasi*

Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar.
2(c), 193–200.

SUWARDI. (2021). *Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Inovasi Dalam Pembelajaran Vokasi Era Merdeka Belajar Abad 21 Suwardi.* 1(1), 40–48.

Widiati, Sridana, N., Kurniati, N., & Amrullah, A. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Kebiasaan Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(4), 885–892.
<https://doi.org/10.29303/griya.v2i4.240>

Yulita Ling Ling, H. T. (2023). *Implementasi Pendekatan Pembelajaran Steam Berbasis Model Pjbl Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Di Kelas V.* 1149–1160.

Zahirah, A. A., Devi, W. S., & Widyasari, N. (2024). Analisis Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika di SMA Daarul Khoir Nglipar. *Jurnal UMJ*, 1724–1729.

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi

LEMBAR VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : *Dr. Mirtha Citraningrum, M.Pd*
 NIP/NIDN : *1201098801*
 Jabatan Fungsional : *Lektor*
 Unit Kerja :

Menyatakan dengan sesungguhnya telah melakukan validasi Instrumen/produk mahasiswa:

Nama : *Dandi Saputra*
 NIM : *148620622195*

Berupa :

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

Dengan judul :

Pengaruh Model Pembelajaran STEAM Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas III SD Inpres 12 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.



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

Sorong,
 Validator,

Dr. Mirtha Citraningrum, M.Pd
 NIP/NIDN. 1201098801

Keterangan:

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



Lampiran 2 Lembar Validasi Terhadap Modul Ajar

LEMBAR VALIDASI TERHADAP MODUL AJAR

Satuan Pendidikan : SD Inpres 18 Kabupaten Sorong

Mata pelajaran : IPAS

Nama Validator : Dr. Melvita Eitraningrum, M.Pd.

Jabatan : Lektor.

A. Petunjuk:

1. Berdasarkan pendapat Ibu/Bapak berilah nilai 4 (sangat baik), 3(baik), 2(kurang baik), 1 (tidak baik) pada kolom yang telah disediakan dengan memberi (✓).
2. Jika terdapat komentar, maka tulisalah 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 Modul				
	1. Format jelas sehingga memudahkan melakukan penilaian 2. kemenarikan			✓ ✓	
II	Isi Modul				
	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 Modul				
	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 pembelajar ini

- a. sangat baik
- ☒ b. baik
- c. kurang baik
- d. tidak baik

C. Saran saran dan komentar

Pada dasarnya instrumen dan modul sudah disusun baik hanya pada langkah-langkah tdk terlalu menggambarkan STEAMnya sehingga perlu di tambahkan aspek lebih jelas & terarah

Sorong, 18 April 2026
Validator



Dr. Mivtha Citra Ningrum, M.Pd
NIDN. 201090801

Lampiran 3 Lembar Validasi Angket Minat Belajar

LEMBAR VALIDASI ANGKET MINAT BELAJAR

A. Identitas Validator

Nama : Dr. Mivetha Citraningrum, M. Pd.
 NIDN : 1201098801
 Jabatan Fungsional : Lektor
 Unit Kerja :

B. Tujuan

Tujuan instrumen ini untuk mengukur validitas isi angket minat belajar dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS dikelas menggunakan model pembelajaran STEAM.

C. Petunjuk Pengisian

- Berikan 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 atau 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 pengisian angket	✓			
	c. Kejelasan petunjuk petunjuk pengisian angket	✓			
Ketepatan isi	a. Kesesuaian isi indikator dengan kisi-kisi		✓		
	b. Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan		✓		
Relevensi	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. Kesesuaian Penilaian Secara Umum

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

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

Sorong, April 2026
Validator



Dr. Mivtha Citraningrum, M.Pd
NIDN.1201098801

Lampiran 4 Lembar Validasi Observasi Aktivitas Guru Pada Penggunaan Modul Ajar

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI AKTIVITAS GURU PADA PENGUNAAN MODUL PEMBELAJARAN STEAM

Satuan Pendidikan : SD Inpres 18 Kabupaten Sorong

Mata pelajaran : IPAS

Nama Validator : Dr. Mitha Eitraningrum, M. Pd.

Jabatan : Lektor

A. Tujuan

Tujuan instrumen ini untuk mengukur validasi isi observasi minat belajar dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS dikelas menggunakan model pembelajaran STEAM.

B. Petunjuk:

1. Berdasarkan pendapat Ibu/Bapak berilah nilai 4 (sangat baik), 3(baik), 2(kurang baik), 1 (tidak baik) pada kolom yang telah disediakan dengan memberi (✓).
2. Jika terdapat komentar, maka tulisalah 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				
	1. Format jelas sehingga memudahkan melakukan penilaian			✓	
II	Konstruksi				
	1. Kejelasan petunjuk cara melaksanakan penilaian 2. Kejelasan butir pertanyaan pada lembar observasi			✓	
III	Bahasa dan Tulisan				
	1. Kalimat pada butir pertanyaan lembar observasi sesuai dengan materi 2. Butir pertanyaan pada lembar observasi menggunakan bahasa indonesia yang sesuai dengan PUBEI			✓	
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

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan penilaian secara umum

Berdasarkan hasil penilaian yang sesuai 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, 18 April 2026
Validator



Dr. Mirtha Citraningrum, M.Pd
NIDN. 1201098801

Lampiran 5 Permohonan Izin Penelitian



Nomor : 101/I.3.AU/SPm/FABIO/B/2026

Sorong, 18 April 2026

Lamp. : -

Perihal : *Permohonan Izin Penelitian*

Kepada Yth.

Kepala SD Inpres 18 Kabupaten Sorong

Di_

Tempat

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

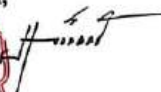
Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Tbu, kiranya dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami:

Nama : Dandi Saputra
 NIM : 148620622195
 Semester : VIII (Delapan)
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : "Pengaruh Model Pembelajaran STEAM Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas III SD Inpres 18 Kabupaten Sorong."

Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Pelaksanaan penelitian direncanakan mulai tanggal 20 s.d 25 April 2026.

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

Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Dekan,

 Dr. 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;



Jln. K.H. Ahmad Dahlan No. 1, Mariat Pantai, Aimas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya.
 Email: fabio@unimudasorong.ac.id | Phone: +62 853-7716-0908

Lampiran 6 Surat Balasan



Klamalu, 28 April 2026

Nomor : 422.2/ 941 /2025
 Lampiran : -
 Perihal : Surat Balasan

Kepada

Yth : Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga UNIMUDA Sorong.

Di -

Tempat

Dengan hormat

Menindaklanjuti Surat dari Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga UNIMUDA Sorong Nomor: 101/L3.AU/SPm/FABIO/B/2026 tanggal 18 April 2026 Perihal Permohonan Izin Penelitian.

Setelah mempertimbangkan permohonan, pada prinsipnya kami menerima dan bersedia untuk dilakukannya penelitian skripsi di SD Inpres 18 Kabupaten Sorong yang akan dilaksanakan mulai tanggal 20 s.d 25 April 2026 bertempat di ruang kelas SD Inpres 18 Kabupaten Sorong.

Demikian surat balasan ini dibuat. Atas kerjasamanya di sampaikan terima kasih.

Kepala Sekolah

MARTINUS SALENSEHE, S.Pd.SD
 NIP. 197808232003121005

Lampiran 7 Lembar Angket Siswa Kelas Eksperimen

LEMBAR ANGKET SISWA KELAS EKSPERIMEN

Nama :
Kelas : III (Tiga)
Tempat : SD Inpres 18 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN

Berikan tanda ceklis(√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda!

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Sesuai
S : Sesuai
TS : Tidak Sesuai
STS : Sangat Tidak Sesuai

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya tertarik dengan pelajaran yg disampaikan oleh guru dengan model pembelajaran STEAM				
2.	Saya memahami pembelajaran yang disampaikan menggunakan model pembelajaran STEAM				
3.	Saya selalu menyelesaikan tugas yang diberikan				
4.	Saya merasa senang apabila guru menjelaskan menggunakan vidio pembelajaran				
5.	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok				
6.	Saya selalu antusias dan bersemangat ketika disuruh menggambar				
7.	Saya merasa senang ketika mengamati karena saya jadi tau jumlah hewan dilingkungan sekitar				
8.	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karena saya menyimak pembejaran				

9.	Saya suka pelajaran IPAS karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari				
10.	Saya tidak pernah menanggapi teman bila mengajak bicara saat pelajaran berlangsung				
11.	Saya tidak tertarik dengan pelajaran yg disampaikan oleh guru dengan model pembelajaran STEAM				
12.	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung karena				
13.	Saya tidak suka pembelajaran IPAS karena terlalu banyak proyek				
14.	Saya tidak memahami materi yang disampaikan dengan model pembelajaran STEAM				
15.	Saya merasa kurang puas mempelajari pelajaran IPAS karena sering mengamati lingkungan sekitar				
16.	Saya merasa bosan apabila ada kegiatan belajar kelompok				
17.	Saya tidak yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karena saya tidak belajar sungguh-sungguh				
18.	Saya merasa tidak senang ketika ada tugas menghitung dari guru				
19.	Saya merasa kurang antusias dan bersemangat ketika disuruh menggambar				
20.	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang menampilkan video pembelajaran				

Lampiran 8 Lembar Angket Siswa Kelas Kontrol

LEMBAR ANGKET SISWA KELAS KONTROL

Nama :
Kelas : III (Tiga)
Tempat : SD Inpres 18 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN

Berikan tanda ceklis(√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda!

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Sesuai
S : Sesuai
TS : Tidak Sesuai
STS : Sangat Tidak Sesuai

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 selalu menyelesaikan tugas yang diberikan				
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 IPAS karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari				
10.	Saya tidak pernah menanggapi teman bila mengajak bicara saat pelajaran berlangsung				

11.	Saya tidak tertarik dengan pelajaran yg disampaikan oleh guru				
12.	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung karena banyak mencatat				
13.	Saya tidak suka pembelajaran IPAS karena terlalu banyak proyek				
14.	Saya tidak memahami materi yang di sampaikan oleh guru				
15.	Saya merasa kurang puas mempelajari pelajaran IPAS karean sering mengamati lingkungan sekitar				
16.	Saya merasa bosan apabila ada kegiatan belajar kelompok				
17.	Saya tidak yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karena saya tidak belajar sungguh-sungguh				
18.	Saya merasa tidak senang ketika ada tugas dari guru				
19.	Saya merasa kurang antusias dan bersemangat ketika belajar				
20.	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang mengajar				

Pre-test kelas ekspperimen

LEMBAR ANGKET SISWA KELAS EKSPERIMEN

Nama : *kenzi*
Kelas : III (Tiga)
Tempat : SD Inpres 18 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN

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

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Sesuai
S : Sesuai
TS : Tidak Sesuai
STS : Sangat Tidak Sesuai

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya tertarik dengan pelajaran yg disampaikan oleh guru dengan model pembelajaran STEAM		✓		
2.	Saya memahami pembelajaran yang disampaikan menggunakan model pembelajaran STEAM		✓		
3.	Saya selalu menyelesaikan tugas yang diberikan		✓		
4.	Saya merasa senang apabila guru menjelaskan menggunakan vidio pembelajaran	✓			
5.	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok		✓		
6.	Saya selalu antusias dan bersemangat ketika disuruh menggambar	✓			
7.	Saya merasa senang ketika mengamati karena saya jadi tau jumlah hewan dilingkungan sekitar			✓	
8.	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karena saya menyimak pembejaran	✓			

9.	Saya suka pelajaran IPAS karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari	✓			
10.	Saya tidak pernah menanggapi teman bila mengajak bicara saat pelajaran berlangsung			✓	
11.	Saya tidak tertarik dengan pelajaran yg disampaikan oleh guru dengan model pembelajaran STEAM			✓	
12.	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung karena banya mencatat			✓	
13.	Saya tidak suka pembelajaran IPAS karena terlalu banyak proyek			✓	
14.	Saya tidak memahami materi yang di sampaikan dengan model pembelaran STEAM			✓	
15.	Saya merasa kurang puas mempelajari pelajaran IPAS karen sering mengamati lingkungan sekitar			✓	
16.	Saya merasa bosan apabila ada kegiatan belajar kelompok			✓	
17.	Saya tidak yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karena saya tidak belajar sungguh-sungguh			✓	
18.	Saya merasa tidak senang ketika ada tugas menghitung dari guru			✓	
19.	Saya merasa kurang antusias dan bersemangat ketika disuruh menggambar			✓	
20.	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang menampilkan vidio pembelajaran			✓	

LEMBAR ANGKET SISWA

KELAS EKSPERIMEN

Nama : *V. I. 140*
 Kelas : III (Tiga)
 Tempat : SD Inpres 18 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN

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

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Sesuai
 S : Sesuai
 TS : Tidak Sesuai
 STS : Sangat Tidak Sesuai

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya tertarik dengan pelajaran yg disampaikan oleh guru dengan model pembelajaran STEAM		✓		
2.	Saya memahami pembelajaran yang disampaikan menggunakan model pembelajaran STEAM		✓		
3.	Saya selalu menyelesaikan tugas yang diberikan		✓		
4.	Saya merasa senang apabila guru menjelaskan menggunakan vidio pembelajaran		✓		
5.	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok		✓		
6.	Saya selalu antusias dan bersemangat ketika disuruh menggambar		✓		
7.	Saya merasa senang ketika mengamati karena saya jadi tau jumlah hewan dilingkungan sekitar		✓		
8.	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karena saya menyimak pembelajaran		✓		

9.	Saya suka pelajaran IPAS karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari		✓		
10.	Saya tidak pernah menanggapi teman bila mengajak bicara saat pelajaran berlangsung		✓		
11.	Saya tidak tertarik dengan pelajaran yg disampaikan oleh guru dengan model pembelajaran STEAM			✓	
12.	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung karena banyak mencatat			✓	
13.	Saya tidak suka pembelajaran IPAS karena terlalu banyak proyek			✓	
14.	Saya tidak memahami materi yang disampaikan dengan model pembelajaran STEAM			✓	
15.	Saya merasa kurang puas mempelajari pelajaran IPAS karena sering mengamati lingkungan sekitar			✓	
16.	Saya merasa bosan apabila ada kegiatan belajar kelompok			✓	
17.	Saya tidak yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karena saya tidak belajar sungguh-sungguh	✓			
18.	Saya merasa tidak senang ketika ada tugas menghitung dari guru			✓	
19.	Saya merasa kurang antusias dan bersemangat ketika disuruh menggambar			✓	
20.	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang menampilkan video pembelajaran			✓	

Post-test Kelas Eksperimen

LEMBAR ANGKET SISWA

KELAS EKSPERIMEN

Nama : Lata Sofiq dan Nofadli
 Kelas : III (Tiga)
 Tempat : SD Inpres 18 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN

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

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

TS : Tidak Sesuai

STS : Sangat Tidak Sesuai

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya tertarik dengan pelajaran yg disampaikan oleh guru dengan model pembelajaran STEAM	✓			
2.	Saya memahami pembelajaran yang disampaikan menggunakan model pembelajaran STEAM	✓			
3.	Saya selalu menyelesaikan tugas yang diberikan	✓			
4.	Saya merasa senang apabila guru menjelaskan menggunakan video pembelajaran	✓			
5.	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok	✓			
6.	Saya selalu antusias dan bersemangat ketika disuruh menggambar	✓			
7.	Saya merasa senang ketika mengamati karena saya jadi tau jumlah hewan di lingkungan sekitar	✓			
8.	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karena saya menyimak pembelajaran	✓			

9.	Saya suka pelajaran IPAS karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari	✓			
10.	Saya tidak pernah menanggapi teman bila mengajak bicara saat pelajaran berlangsung	✓			
11.	Saya tidak tertarik dengan pelajaran yg disampaikan oleh guru dengan model pembelajaran STEAM				✓
12.	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung karena banya mencatat			✓	
13.	Saya tidak suka pembelajaran IPAS karena terlalu banyak proyek				✓
14.	Saya tidak memahami materi yang di sampaikan dengan model pembelaran STEAM			✓	
15.	Saya merasa kurang puas mempelajari pelajaran IPAS karena sering mengamati lingkungan sekitar	✓			
16.	Saya merasa bosan apabila ada kegiatan belajar kelompok				✓
17.	Saya tidak yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karena saya tidak belajar sungguh-sungguh				✓
18.	Saya merasa tidak senang ketika ada tugas menghitung dari guru				✓
19.	Saya merasa kurang antusias dan bersemangat ketika disuruh menggambar				✓
20.	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang menampilkan video pembelajaran				✓

LEMBAR ANGKET SISWA

KELAS EKSPERIMEN

Nama : Naura Nur Hafidha
 Kelas : III (Tiga)
 Tempat : SD Inpres 18 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN

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

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

TS : Tidak Sesuai

STS : Sangat Tidak Sesuai

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya tertarik dengan pelajaran yg disampaikan oleh guru dengan model pembelajaran STEAM	✓			
2.	Saya memahami pembelajaran yang disampaikan menggunakan model pembelajaran STEAM	✓			
3.	Saya selalu menyelesaikan tugas yang diberikan	✓			
4.	Saya merasa senang apabila guru menjelaskan menggunakan video pembelajaran	✓			
5.	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok	✓			
6.	Saya selalu antusias dan bersemangat ketika disuruh menggambar	✓			
7.	Saya merasa senang ketika mengamati karena saya jadi tau jumlah hewan dilingkungan sekitar	✓			
8.	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karena saya menyimak pembelajaran	✓			

9.	Saya suka pelajaran IPAS karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari	✓			
10.	Saya tidak pernah menanggapi teman bila mengajak bicara saat pelajaran berlangsung	✓			
11.	Saya tidak tertarik dengan pelajaran yg disampaikan oleh guru dengan model pembelajaran STEAM				✓
12.	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung karena banya mencatat				✓
13.	Saya tidak suka pembelajaran IPAS karena terlalu banyak proyek				✓
14.	Saya tidak memahami materi yang di sampaikan dengan model pembelaran STEAM				✓
15.	Saya merasa kurang puas mempelajari pelajaran IPAS karean sering mengamati lingkungan sekitar				✓
16.	Saya merasa bosan apabila ada kegiatan belajar kelompok				✓
17.	Saya tidak yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karena saya tidak belajar sungguh-sungguh				✓
18.	Saya merasa tidak senang ketika ada tugas menghitung dari guru				✓
19.	Saya merasa kurang antusias dan bersemangat ketika disuruh menggambar				✓
20.	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang menampilkan vidio pembelajaran				✓

Pre-test Kelas Kontrol

LEMBAR ANGKET SISWA

KELAS KONTROL

Nama : *Kiya*
 Kelas : III (Tiga)
 Tempat : SD Inpres 18 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN

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

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Sesuai
 S : Sesuai
 TS : Tidak Sesuai
 STS : Sangat Tidak Sesuai

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya tertarik dengan pelajaran yang disampaikan oleh guru	✓			
2.	Saya memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru	✓			
3.	Saya selalu menyelesaikan tugas yang diberikan	✓			
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 IPAS karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari	✓			
10.	Saya tidak pernah menanggapi teman bila mengajak bicara saat pelajaran berlangsung	✓			
11.	Saya tidak tertarik dengan pelajaran yg disampaikan oleh guru				✓
12.	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung karena banyak mencatat				✓
13.	Saya tidak suka pembelajaran IPAS karena terlalu banyak proyek				✓
14.	Saya tidak memahami materi yang di sampaikan oleh guru				✓
15.	Saya merasa kurang puas mempelajari pelajaran IPAS karena sering mengamati lingkungan sekitar				✓
16.	Saya merasa bosan apabila ada kegiatan belajar kelompok				✓
17.	Saya tidak yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karena saya tidak belajar sungguh-sungguh				✓
18.	Saya merasa tidak senang ketika ada tugas dari guru				✓
19.	Saya merasa kurang antusias dan bersemangat ketika belajar				✓
20.	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang mengajar				✓

LEMBAR ANGKET SISWA

KELAS KONTROL

Nama : *Nagya*
 Kelas : III (Tiga) *B*
 Tempat : SD Inpres 18 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN

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

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

TS : Tidak Sesuai

STS : Sangat Tidak Sesuai

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya tertarik dengan pelajaran yang disampaikan oleh guru		✓		
2.	Saya memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru	✓			
3.	Saya selalu menyelesaikan tugas yang diberikan		✓		
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 IPAS karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari	✓			
10.	Saya tidak pernah menanggapi teman bila mengajak bicara saat pelajaran berlangsung		✓		
11.	Saya tidak tertarik dengan pelajaran yg disampaikan oleh guru				✓
12.	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung karena banyak mencatat				✓
13.	Saya tidak suka pembelajaran IPAS karena terlalu banyak proyek				✓
14.	Saya tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru		✗	✓	
15.	Saya merasa kurang puas mempelajari pelajaran IPAS karena sering mengamati lingkungan sekitar			✓	
16.	Saya merasa bosan apabila ada kegiatan belajar kelompok				✓
17.	Saya tidak yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karena saya tidak belajar sungguh-sungguh				✓
18.	Saya merasa tidak senang ketika ada tugas dari guru				✓
19.	Saya merasa kurang antusias dan bersemangat ketika belajar			✓	
20.	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang mengajar				✓

Post-test Kelas Kontrol

LEMBAR ANGKET SISWA

KELAS KONTROL

Nama : **A945**
 Kelas : III (Tiga)
 Tempat : SD Inpres 18 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN

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

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

TS : Tidak Sesuai

STS : Sangat Tidak Sesuai

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 selalu menyelesaikan tugas yang diberikan	✓			
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 IPAS karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari	✓			
10.	Saya tidak pernah menanggapi teman bila mengajak bicara saat pelajaran berlangsung	✓			
11.	Saya tidak tertarik dengan pelajaran yg disampaikan oleh guru		✗		
12.	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung karena banyak mencatat		✗		
13.	Saya tidak suka pembelajaran IPAS karena terlalu banyak proyek		✗		
14.	Saya tidak memahami materi yang di sampaikan oleh guru		✗		
15.	Saya merasa kurang puas mempelajari pelajaran IPAS karena sering mengamati lingkungan sekitar		✗		
16.	Saya merasa bosan apabila ada kegiatan belajar kelompok		✗		
17.	Saya tidak yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karena saya tidak belajar sungguh-sungguh		✗		
18.	Saya merasa tidak senang ketika ada tugas dari guru		✗		
19.	Saya merasa kurang antusias dan bersemangat ketika belajar		✗		
20.	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang mengajar		✗		

LEMBAR ANGKET SISWA

KELAS KONTROL

Nama : FRALY
 Kelas : III (Tiga)
 Tempat : SD Inpres 18 Kabupaten Sorong

PETUNJUK PENGISIAN

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

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

TS : Tidak Sesuai

STS : Sangat Tidak Sesuai

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 selalu menyelesaikan tugas yang diberikan	✓			
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 IPAS karena sesuai dengan kehidupan kita sehari-hari	✓			
10.	Saya tidak pernah menanggapi teman bila mengajak bicara saat pelajaran berlangsung			✓	
11.	Saya tidak tertarik dengan pelajaran yg disampaikan oleh guru			✓	
12.	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung karena banyak mencatat				✓
13.	Saya tidak suka pembelajaran IPAS karena terlalu banyak proyek	✓			
14.	Saya tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru				✓
15.	Saya merasa kurang puas mempelajari pelajaran IPAS karena sering mengamati lingkungan sekitar		✓		
16.	Saya merasa bosan apabila ada kegiatan belajar kelompok			✓	
17.	Saya tidak yakin bahwa saya akan berhasil dalam pelajaran ini, karena saya tidak belajar sungguh-sungguh				✓
18.	Saya merasa tidak senang ketika ada tugas dari guru			✓	
19.	Saya merasa kurang antusias dan bersemangat ketika belajar		✓		
20.	Saya asik dengan pikiran sendiri ketika guru sedang mengajar	✓			

Lampiran 9 Modul Ajar STEAM

A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Dandi Saputra
Instansi/Sekolah	: SDN Inpres 18 Kabupaten Sorong
Jenjang / Kelas	: SD / III
Alokasi Waktu	: 2 X 35 Menit
Tahun Pelajaran	: 2025/ 2026
Bab	: Aku dan Lingkungan Sekitarku

B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase B	
Pada akhir Fase B, peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami karakteristik makhluk hidup; wujud zat dan perubahannya; energi dan perubahannya; listrik dan magnet; gaya; pergantian waktu, cuaca, dan musim; interaksi sosial; letak geografis; serta keanekaragaman bentang alam, sosial, budaya, dan ekonomi; untuk digunakan dalam menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Konsep-konsep tersebut memungkinkan peserta didik untuk menerapkan dan mengembangkan keterampilan inkuiri sains mereka.	
Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen	
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Peserta didik memahami bentuk dan fungsi pancaindra; siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya; masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim; proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi; sumber dan bentuk energi serta proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari; gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda; peran, tugas, dan tanggung jawab serta interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah; mengenal letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya melalui peta konvensional/digital; ragam bentang alam serta keterkaitannya dengan profesi masyarakat; keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya, dan upaya pelestariannya; serta perbedaan kebutuhan dan keinginan, nilai mata uang dan fungsinya.

Keterampilan proses	1. Mengamati Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dan dapat mencatat hasil pengamatannya. 2. Mempertanyakan dan Memprediksi Secara mandiri, peserta didik mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang ingin diketahui saat melakukan pengamatan dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. 3. Merencanakan dan Melakukan Penyelidikan Dengan panduan guru, peserta didik membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Peserta didik melakukan observasi menggunakan alat bantu pengukuran sederhana. 4. Memproses, Menganalisis Data dan Informasi Dengan panduan guru, peserta didik mengorganisasikan data dalam bentuk turus dan diagram gambar untuk menyajikan dan mengidentifikasi pola. Peserta didik membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan penjelasan. 5. Mengevaluasi dan Refleksi Peserta didik melakukan refleksi terhadap penyelidikan yang sudah dilakukan. 6. Mengomunikasikan Hasil Peserta didik mengomunikasikan hasil
Tujuan Pembelajaran	1. Membuat dan menggunakan denah sebagai penunjuk arah. 2. Belajar membuat denah daerah sekitar tempat tinggal. 3. Mempelajari peran penting denah untuk kehidupan.
Profil Pancasila	• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia

	• Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
8 Profil Lulusan	1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap tuhan YME Individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan tuhan seta menghayati nilai-nilai spriritual dalam kehidupan sehari-hari 2. Kewargaan Individu yang memiliki rasa cinta tanah air, mentaati aturan dna norma social dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian, tanggungjawab social, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang terkait, keberlanjutan manusia dan lingkungan 3. Penalaran Kritis Individu yang mampu berpikir secara logis, analitis dan reflektif dalam memahami, mngevaluasi, serta memproses informasi untuk menyelesaikan masalah 4. Kreativitas Individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat 5. Kolaborasi Individu yang mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain secara gotong roying untuk mencapai tujuan Bersama melalui pembagian pesan dan tanggung jawab 6. Kemandirian Individu yang mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan untuk mengambil inisiatif, mngetasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat bergantung pada orang lain 7. Kesehatan

	Individu yang memiliki fisik yang prima, bugar, sehat, dan mampu menjaga keseimbangan Kesehatan mental dan fisik untuk mewujudkan kesejahteraan lahir dan batin (well-being) 8. Komunikasi Individu yang memiliki kemampuan komunikasi untrapribadi untuk melakukan refleksi dan antarpribadi untuk menyampaikan ide, gagasan dan antarpribadi untuk menyampaikan ide gagasan, dan informasi baik lisan maupun tulisan serta berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi.
Kata kunci	Lokasi, Denah, Mata angin
Keterampilan yang Dilatih	1. Melatih memori/daya ingat 2. Menggambar 3. Menganalisis 4. Daya abstraksi (menuangkan apa yang dilihat dalam bentuk gambar) 5. Mengomunikasikan 6. Merefleksikan

Target Peserta Didik :	Jumlah Siswa :
Peserta didik Reguler	30 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)
Assesmen :	Jenis Assesmen :
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran • Asesmen individu • Asesmen kelompok	• Presentasi • Produk • Tertulis • Unjuk Kerja • Tertulis
Model Pembelajaran	Metode dan Model Pembelajaran :
• Tatap muka	STEAM

Ketersediaan Materi :	Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :
• Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: YA/TIDAK • Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: YA/TIDAK	• Individu • Berkelompok (Lebih dari dua orang)
Media Pembelajaran	
1. Alat tulis; 2. Alat mewarnai; 3. Infokus	
Materi Pembelajaran	
Bab 5 Aku dan Lingkungan Sekitarku Topik A: Denah Rumahku Topik B: Denah Tempat Tinggalku Topik C: Kenampakan Alam dan Buatan di Daerahku	
Sumber Belajar :	
1. Sumber Utama • Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas III SD • Video pembelajaran 2. Sumber Alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.	
Persiapan Pembelajaran :	
a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia b. Memastikan kondisi kelas kondusif c. Mempersiapkan bahan tayang d. Mempersiapkan lembar kerja siswa	

Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran :

Pengenalan Topik Bab 5

Langkah 1: Formulate / Orientasi Masalah (Science)

- Kegiatan Guru: Guru menayangkan gambar atau video udara (bisa menggunakan Google Earth jika ada teknologi, atau gambar bentang alam) yang menunjukkan sebuah daerah yang memiliki sungai, bukit, perumahan, dan jalan raya. Guru mengajak siswa mengidentifikasi mana lingkungan yang terbentuk alami dan mana yang dibuat manusia.
- Pertanyaan Pemantik: "Jika seseorang ingin berkunjung ke rumahmu, bagaimana cara mereka tahu arahnya? Lalu, apa saja kenampakan alam (sungai, gunung) atau kenampakan buatan (jembatan, pasar) yang bisa menjadi patokan di sekitar tempat tinggalmu?"
- Kegiatan Siswa Siswa berdiskusi untuk membedakan kenampakan alam dan buatan (Science) serta memahami pentingnya arah mata angin dan denah sebagai penunjuk lokasi.

Langkah 2: Imagine/ Curah Pendapat & Ideasi (Arts)

- Kegiatan Guru: Guru meminta siswa membayangkan lingkungan tempat tinggal ideal mereka yang menggabungkan rumah, kenampakan alam (misal: sungai yang bersih), dan kenampakan buatan (misal: taman bermain, sekolah).
- Kegiatan Siswa: Siswa menggambar draf/sketsa kasar 2D berupa denah rumah mereka sendiri menuju ke fasilitas umum atau kenampakan alam terdekat. Mereka menentukan pewarnaan simbol (misal: hijau untuk hutan/taman, biru untuk sungai, cokelat untuk jalan) agar denah mudah dibaca (Arts).

Langkah 3: Plan / Merancang Desain Proyek (Engineering & Mathematics)

- Aktivitas: Sebelum langsung menggambar di kertas besar, siswa membuat draf atau rencana tata letak (layout) menggunakan konsep matematika dan rekayasa ruang.
- Matematika & Rekayasa:
 - a. Siswa menggambar Kompas/Arah Mata Angin di pojok kertas sebagai acuan utama.
 - b. Siswa merencanakan proporsi ukuran jalan dan bangunan menggunakan penggaris (misalnya: jalan utama dibuat lebar 3 cm, jalan gang 1 cm) agar denah terlihat rapi dan proporsional (tidak ada rumah yang lebih besar dari gunung).

Langkah 4:

Create/ Mengembangkan & Menguji Produk (Technology & Engineering)

Langkah 4: Create / Menggambar Denah (Technology & Arts)

- Aktivitas: Siswa mulai menggambar denah akhir mereka berdasarkan draf yang sudah dibuat.
- Teknologi & Seni:
 - a. Siswa memanfaatkan alat geometri seperti penggaris panjang atau busur derajat (Technology manual) untuk memastikan garis jalan lurus dan sudut belokan jalan akurat.
 - b. Siswa menggambar denah rumah mereka, rute jalan, lengkap dengan posisi kenampakan alam (misal: sungai mengalir di sebelah timur rumah) dan kenampakan buatan (misal: sekolah di sebelah utara). Denah diwarnai dengan rapi sesuai rencana awal (Arts).

Langkah 5: Improve / Evaluasi & Perbaiki (Engineering)

- Kegiatan Guru: Guru melakukan simulasi "uji keterbacaan denah". Guru bertindak sebagai orang asing yang ingin menuju rumah salah satu siswa menggunakan gambar denah mereka.
- Kegiatan Siswa: Siswa menguji apakah gambar denah mereka sudah akurat. Jika arah jalan membingungkan atau posisi kenampakan alam menghalangi jalur logis, siswa melakukan perbaikan (Improve). Mereka mungkin menambahkan papan penunjuk jalan atau memperjelas simbol arah mata angin.

Langkah 6: Share / Mengomunikasikan Hasil (Arts)

- Kegiatan Siswa: Setiap kelompok mempresentasikan denah mereka didepan kelas mereka dengan menarik (Arts).

Perlengkapan

- Alat tulis;
- Alat mewarnai;
- Material lainnya menyesuaikan dengan materi

Kegiatan Pembuka

1. Science (orientasi)

- Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti

- **Mindful Learning (Fokus dan Kesadaran Penuh)**

- a. **Mengenal Denah (30 Menit):**

- Guru menjelaskan apa itu denah, kegunaannya, dan bagian-bagian penting dalam sebuah denah (misalnya arah mata angin, simbol-simbol).
- Guru menunjukkan contoh denah sederhana, seperti denah kelas atau sekolah.

- b. **Diskusi Kelompok (30 Menit):**

- Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil.
- Setiap kelompok diberi tugas untuk membuat denah area sekitar sekolah atau rumah mereka.
- Guru mendampingi proses diskusi dan pembuatan denah.

- **Joyful Learning (Pembelajaran Menyenangkan)**

- Permainan Interaktif (20 Menit):**

- Guru mengadakan permainan “Cari Tempat” menggunakan denah. Setiap kelompok diminta untuk menemukan tempat tertentu di lingkungan sekolah menggunakan denah yang telah mereka buat.
- Kelompok yang berhasil menemukan tempat dengan tepat akan mendapat pujian atau hadiah kecil.

- **Meaningful Learning (Pembelajaran Bermakna)**
- Membuat Denah Lingkungan Sendiri (40 Menit):**

- Siswa secara individu diminta untuk membuat denah sederhana daerah sekitar rumah mereka.
- Denah tersebut harus mencakup tempat-tempat penting seperti rumah, masjid, atau toko.
- Siswa kemudian mempresentasikan denah mereka di depan kelas, menjelaskan arah dari satu tempat ke tempat lainnya.

Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

Refleksi Guru:

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pemilihan media pembelajaran relevan dengan upaya pencapaian tujuan pembelajaran?	
2	Apakah model pembelajaran yang digunakan mampu mencapai tujuan pembelajaran?	
3	Apakah kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat mengembangkan kompetensi sikap spiritual peserta didik?	
4	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
5	Apakah pelaksanaan pembelajaran dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

Refleksi Peserta Didik:

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut:

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/ hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama dikemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah keberapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

Guru dapat menambahkan pertanyaan refleksi sesuai kebutuhan.

9.

10.

Bahan Bacaan Peserta Didik :

- Guru dan peserta didik dapat mencari berbagai informasi tentang materi Aku dan Lingkungan Sekitarku dari berbagai media atau website resmi di bawah naungan Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi
- Buku Panduan Guru dan siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial kelas III SD: Kemendikbudristek 2022

Glosarium

denah: gambar yang menunjukkan letak kota, jalan, sungai, gunung, dan sebagainya.

lokasi: letak; tempat

mata angin: arah asal angin datang (yaitu utara, timur, selatan, barat)
Daftar Pustaka:
Sumber Buku
Buku guru
Buku siswa

Diunduh pada tanggal 11 Februari 2021.

<https://stanbrain.com/materi-bhinneka-tunggal-ika-sk-d-sekolah-kedinasan/>.

Diunduh pada tanggal 16 Februari 2021.

https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/765/jbptunikompp-gdl-elanurlail-38247-9unikom_e-2.pdf

Diunduh pada tanggal 6 Juni 2021.

<https://jabar.inews.id/upacara-sere-taun-bentuk-syukur-masyarakatkuningan-di-bidang-pertanian#:~:text=Upacara%20Seren%20Taun%20>

merupakan%20salah,dan%20tahun%20yang%20akan%20datang.

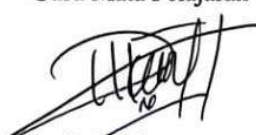
Diunduh pada tanggal 6 Juni 2021.

<https://www.florespost.co/2019/10/09/ritual-belo-ahik-puncak-kegiatanrenovasi-rumah-adat-ratulodong/>.

Diunduh pada tanggal 16 November 2021.

http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/TEMPAT_RUANG_DAN_SISTEM_SOSIAL/BBM_5.pdf. Diunduh pada tanggal 20 Februari 2021.



Guru Mata Pelajaran

Dandi Saputra

Pre-test Kontrol

no/na ma	pertanyaan positif										pertanyaan negatif										Ni lai
	p 1	p 2	p 3	p 4	p 5	p 6	p 7	p 8	p 9	p 1 0	p 1 1	p 1 2	p 1 3	p 1 4	p 1 5	p 1 6	p 1 7	p 1 8	p 1 9	p 2 0	
graselah	3	2	3	3	4	2	3	4	2	2	2	4	3	1	1	1	2	3	2	1	48
jonatan	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	48
alanfal	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	48
agus	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	50
marsya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	50
natalia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	52
ari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	52
glen	4	3	3	2	1	3	3	2	4	2	3	4	4	4	4	2	1	1	1	1	52
rista	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	2	1	1	2	2	53
azam	4	3	1	2	4	3	4	1	4	3	1	3	3	1	3	2	4	3	1	4	54
kefin	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	1	2	4	2	1	1	3	1	1	2	55
frelly	4	4	3	2	1	2	3	4	4	1	3	2	3	3	3	1	4	4	1	4	56
gabriel	3	4	4	1	2	3	3	4	4	2	3	4	4	3	2	3	3	3	2	2	59
angel	3	4	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	1	3	3	3	60
alya	3	3	3	3	4	3	4	3	4	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	60
nona	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	1	2	2	4	4	4	1	2	1	61
yesika	3	3	3	3	3	3	2	4	4	1	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	63
azril	4	4	4	3	4	3	4	3	4	1	3	4	3	4	2	3	1	4	2	4	64
grace	3	3	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	3	1	3	3	3	4	4	65
citra	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	65
anisa	3	4	3	4	3	3	3	4	4	1	3	4	3	3	2	4	4	3	4	3	65
bensa	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	1	4	2	4	3	4	3	4	66
arsyifa	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	1	4	3	4	67
misel	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	67
faldy	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	4	3	4	67
nur	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	69
belvania	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	1	4	4	4	4	71
arfan	4	4	4	3	3	4	4	4	4	1	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	71
nayya	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	72
kiya	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77
TOTAL																					18 07

Post-tets Kontrol

nama	pertanyaan positif										pertanyaan negatif										
	p 1	p 2	p 3	p 4	p 5	p 6	p 7	p 8	p 9	p 10	p 11	p 12	p 13	p 14	p 15	p 16	p 17	p 18	p 19	p 20	
graselah	4	3	1	2	4	1	3	2	4	3	4	1	3	2	2	3	1	2	1	4	50
jonatan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	52
alanfal	4	4	4	4	4	3	2	2	4	3	1	3	1	1	2	2	1	2	3	2	52
agus	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	53
marsya	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	1	1	4	2	1	1	1	2	1	54
natalia	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	1	2	3	2	1	2	1	3	1	2	54
ari	4	3	1	1	4	3	3	1	4	3	3	4	1	4	2	4	2	4	2	3	56
glen	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	2	4	3	2	4	2	3	1	1	56
rista	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	2	2	2	2	4	1	3	2	1	2	56
azam	3	2	4	4	2	3	1	4	4	2	3	4	1	4	2	3	4	3	2	1	56
kefin	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	57
frelly	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	3	1	4	3	4	1	1	1	57
gabriel	4	3	4	3	3	4	3	3	4	2	4	3	3	3	2	2	1	3	2	3	59
angel	3	4	4	2	1	2	2	2	4	2	2	4	4	4	4	3	3	4	3	2	59
alya	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
nona	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	1	1	4	2	1	4	1	1	4	59
yesika	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	2	2	2	3	2	3	3	61
azril	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	1	1	2	4	3	4	2	4	4	4	63
grace	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	1	1	2	4	3	3	64
citra	4	3	4	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	65
anisa	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4	4	3	1	3	3	4	3	3	67
bensa	4	4	3	4	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	68
arsyifa	3	4	3	4	4	4	3	3	4	2	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	69
misel	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	70
faldy	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	70
nur	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	70
belvania	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	71
arfan	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	3	4	1	4	4	71
nayya	4	4	4	4	4	4	2	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
kiya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
TOTAL																					1853

Lampiran 11 Hasil uji SPSS V26

Hasil Uji Reliabilitas *Pre-tes* dan *Post-test*

Pre-test Eksperimen

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.631	20

Post-test Eksperimen

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.770	20

Pre-test Kontrol**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.740	20

Post-test Kontrol**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.756	20

Hasil Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test*

Pre-test Eksperimen dan Kontrol

Case Processing Summary

	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pretesteksperimen	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
pretestkontrol	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
pretesteksperimen	Mean		58.9333	.82202
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	57.2521	
		Upper Bound	60.6145	
	5% Trimmed Mean		58.8519	
	Median		59.0000	
	Variance		20.271	
	Std. Deviation		4.50236	
	Minimum		50.00	
	Maximum		70.00	
	Range		20.00	
	Interquartile Range		5.00	
	Skewness		.161	.427
	Kurtosis		.849	.833
pretestkontrol	Mean		60.2333	1.51216
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	57.1406	
		Upper Bound	63.3260	
	5% Trimmed Mean		60.0741	
	Median		60.5000	
	Variance		68.599	
	Std. Deviation		8.28244	
	Minimum		48.00	
	Maximum		77.00	
	Range		29.00	
	Interquartile Range		15.00	
	Skewness		.057	.427

Kurtosis	-1.098	.833
----------	--------	------

Extreme Values

		Case Number		Value
pretesteksperimen	Highest	1	30	70.00
		2	29	68.00
		3	28	65.00
		4	26	63.00
		5	27	63.00
	Lowest	1	2	50.00
		2	1	50.00
		3	3	52.00
		4	4	53.00
		5	5	55.00
pretestkontrol	Highest	1	30	77.00
		2	29	72.00
		3	27	71.00
		4	28	71.00
		5	26	69.00
	Lowest	1	3	48.00
		2	2	48.00
		3	1	48.00
		4	5	50.00
		5	4	50.00

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretesteksperimen	.140	30	.140	.956	30	.243
pretestkontrol	.118	30	.200*	.947	30	.143

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

a. Lilliefors Significance Correction

Post-test Eksperimen dan Kontrol**Case Processing Summary**

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
posttesteksperimen	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
posttestkontrol	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
posttesteksperimen	Mean	60.3333	.91768
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	58.4565
		Upper Bound	62.2102
	5% Trimmed Mean	60.3889	
	Median	59.5000	
	Variance	25.264	
	Std. Deviation	5.02637	
	Minimum	50.00	
	Maximum	70.00	
	Range	20.00	
	Interquartile Range	5.25	
	Skewness	-.085	.427
	Kurtosis	.134	.833
posttestkontrol	Mean	61.7667	1.41964
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	58.8632
		Upper Bound	64.6701
	5% Trimmed Mean	61.4630	
	Median	59.0000	
	Variance	60.461	
	Std. Deviation	7.77566	
	Minimum	50.00	
	Maximum	80.00	
	Range	30.00	
	Interquartile Range	13.25	
	Skewness	.492	.427
	Kurtosis	-.658	.833

Extreme Values

		Case Number		Value
posttesteksperimen	Highest	1	30	70.00
		2	28	69.00
		3	29	69.00
		4	27	67.00
		5	4	65.00 ^a
	Lowest	1	16	50.00
		2	2	50.00
		3	3	52.00
		4	5	55.00
		5	6	56.00
posttestkontrol	Highest	1	30	80.00
		2	29	75.00
		3	27	71.00
		4	28	71.00
		5	24	70.00 ^b
	Lowest	1	1	50.00
		2	3	52.00
		3	2	52.00
		4	4	53.00
		5	6	54.00 ^c

a. Only a partial list of cases with the value 65.00 are shown in the table of upper extremes.

b. Only a partial list of cases with the value 70.00 are shown in the table of upper extremes.

c. Only a partial list of cases with the value 54.00 are shown in the table of lower extremes.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
posttesteksperimen	.129	30	.200*	.959	30	.286
posttestkontrol	.172	30	.023	.943	30	.110

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

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil Uji Homogenitas *Pre-test* dan *Post-test*

Pre-test Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil pretest	Based on Mean	1.234	1	58	.271
	Based on Median	1.138	1	58	.290
	Based on Median and with adjusted df	1.138	1	56.401	.291
	Based on trimmed mean	1.213	1	58	.275

Post-test Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
posttest	Based on Mean	9.039	1	58	.004
	Based on Median	5.049	1	58	.028
	Based on Median and with adjusted df	5.049	1	49.501	.029
	Based on trimmed mean	8.472	1	58	.005

Hasil Uji T *Pre-test* dan *Post-test*

Pre-test Eksperimen dan kontrol

Group Statistics

kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
posttest	kelas eksperimen	30	59.2000	5.71387	1.04320
	kelas kontrol	30	60.2333	8.28244	1.51216

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
posttest	Equal variances assumed	10.446	.002	-.562	58	.576	-1.03333	1.83709	-4.71067 2.64400
	Equal variances not assumed			-.562	51.506	.576	-1.03333	1.83709	-4.72057 2.65390

Post-test Eksperimen dan Kontrol**Group Statistics**

kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
posttest	kelas eksperimen	30	64.2000	4.88770	.89237
	kelas kontrol	30	60.2333	8.28244	1.51216

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
posttest	Equal variances assumed	12.460	.001	2.259	58	.028	3.96667	1.75583	.45198 7.48135
	Equal variances not assumed			2.259	47.014	.029	3.96667	1.75583	.43441 7.49892

Lampiran 12 Dokumentasi

Dokumentasi pembagian angket pre-test kelas eksperimen dan kontrol



Dokumentasi proses belajar kelas eksperimen



Dokumentasi proses belajar kelas kontrol



Dokumentasi pembagian angket *post-test* kelas eksperimen dan kontrol



Dokumentasi dengan wali kelas 3A

