

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN STEAM TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA

Agnes Sirinding

Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia
agnessirinding04@gmail.com

Mustika Irianti

Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia
mustika.ratu@unimudasorong.ac.id

Anis Alfian Fitriani

Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia
anisalfianfitriani@unimudasorong.ac.id

Abstract

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

Keywords: STEAM Learning model; Learning Interest; Student

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil implemtasi model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong. Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 10 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, angket minat belajar dan dokumentasi. Teknik analisis data terdiri dari tahap uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil uji reabilitas *Cronbach's Alpha* instrumen *pretes* sebesar 0,794 dan melebihi nilai alpha yaitu $0,794 > 0,6$. Dengan demikian instrument angket

dikatakan reliabel karena telah memenuhi syarat. Uji normalitas hasil belajar *pretest* siswa kelas V memiliki signifikan $0,879 > 0,05$ sedangkan *posttest* memiliki signifikan $0,209 > 0,05$. Uji hipotesis diperoleh T_{hitung} sebesar 12.150 dengan $dk = n - 1$ ($10 - 1 = 9$) diperoleh T_{tabel} 2,262 hasil sig (2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan hasil nilai 0,000 kurang dari 0,05 dimana $0,000 < 0,05$. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa H_1 diterima H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STEAM signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong.

Kata Kunci : Model Pembelajaran STEAM, Minat Belajar, Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu (Annisa, 2022). Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, Melalui pendidikan seseorang mampu menumbuhkan kesadaran dan jati diri sebagai penunjang kehidupan (Pratiwi, 2022). Pendidikan mengacu pada proses atau sistem penyampaian pengetahuan, keterampilan, nilai dan standar kepada individu. Pendidikan dapat dilihat sebagai peluang untuk membentuk manusia yang lebih baik, lebih berpengetahuan, dan lebih terlibat dalam masyarakat. Dalam Perundang-undangan tentang sistem pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pembelajaran merupakan panduan kegiatan siswa atau seseorang yang melakukan kegiatan belajar serta guru atau seseorang yang dianggap memiliki ilmu yang lebih dan dapat melakukan kegiatan pengajaran (Festiawan, 2020). Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Dalam proses pembelajaran tersebut siswa mendapatkan hasil belajar dari interaksi pembelajaran, dalam proses peningkatan kapasitas mental dan hukum pendidikan. Dalam hal ini guru menjadi sebuah titik pusat yang menciptakan suasana belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalam proses pembelajara dikenal beberapa istilah lain seperti model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, taktik

pembelajaran, dan beberapa istilah lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran (Festiawan, 2020).

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual dengan prosedur yang sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan berfungsi sebagai pedoman perancangan pembelajaran bagi guru dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial (Djalal, 2017).

Peran model pembelajaran dalam menyampaikan materi adalah mempermudah guru dalam menyusun pembelajaran yang diinginkan (Made Kembar Nesa Sariawan et al., 2020). Menurut (Hendracipta, 2021) Terdapat lima karakteristik model pembelajaran diantaranya: (1) sintak pembelajaran (2). system sosial model (3). prinsip reaksi model (4). sistem pendukung model (5). dampak-dampak instruksional model.

Hasil observasi awal peneliti menemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran IPA di SD Inpres 14 Kabupaten Sorong ditemukan beberapa permasalahan yaitu siswa masih sulit untuk mengikuti instruksi guru, konsentrasi siswa paling lama bertahan tidak lebih dari 15 menit, dalam proses pembelajaran menggunakan beberapa metode seperti ceramah, tanya jawab dan mencatat dipapan tulis hal tersebut kurangnya inovasi guru dalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa tidak fokus pada saat pembelajaran berlangsung, hal tersebut mengakibatkan minat belajar siswa masih rendah dalam proses pembelajaran IPA.

Dalam penelitian ini peneliti mencari salah satu solusi pemecahannya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan minat belajar siswa model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Math*) dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif, kreatif, serta lebih mudah mempelajari konsep pada mata pelajaran IPA.

Model pembelajaran STEAM merupakan meta disiplin ilmu yang mengintegrasikan sains, teknologi, teknik, seni dan matematika menjadi sebuah pendekatan terpadu yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah (Sari, 2020). Model pembelajaran STEAM (*science, technology, engineering, arts, and mathematics*) menjadi sangat populer saat ini dikarenakan kemampuannya dalam memfasilitasi siswa untuk memahami pelajaran dan memecahkan masalah secara kreatif (Nurwulan, 2020). Model STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) merupakan kombinasi dari sains, teknologi, teknik, seni dan matematika menjadi model pembelajaran yang meningkatkan kinerja ujian siswa, aktivitas, keterampilan komunikasi dan pemikiran kritis (Starzinski, 2017). Pendidikan STEAM tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep-konsep ilmiah dan matematika, tetapi juga melibatkan kreativitas, pemikiran desain, dan penerapan praktis dalam konteks nyata (Nurfajariyah & Kusumawati, 2023).

Terdapat 4 tahapan dalam model pembelajaran STEAM diantaranya: 1) *ekplorasi*, 2) *extend* 3) *engage* 4) *evaluate*. 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.

Model pembelajaran STEAM melibatkan siswa berpikir lebih kreatif dalam menyelesaikan suatu masalah yang terjadi dengan menekankan pada hubungan keterampilan *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*. STEAM selain untuk mengembangkan konten pengetahuan pada lima bidang ilmu tersebut, juga dapat menumbuhkan minat belajar anak yang pada akhirnya dapat merangsang perkembangan anak (Agusniatih & R., 2022). Menurut Munawar dalam (Eka Sari et al., 2023) STEAM merupakan sebuah penemuan, yang dipandang dapat mengembangkan minat belajar peserta didik dan membangun pengetahuan yang ada di sekitarnya dengan melakukan eksplorasi, mengamati, menemukan, serta menyelidiki tata cara sesuatu dapat bekerja.

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan (Yuwanita et al., 2020). Minat akan berkembang pada dirinya dan memperoleh dukungan dari lingkungan yang berupa pengalaman. pengalaman akan diperoleh dengan mengadakan interaksi dengan dunia luar baik melalui latihan maupun belajar. Minat belajar anak adalah suatu perhatian kesukaan (kecenderungan) untuk memperoleh prestasi belajar. minat belajar dapat ditandai dengan: (a) rasa senang dan suka terhadap pelajaran; (b) perhatian dalam proses belajar mengajar; (c) keingintahuan terhadap matematika lebih dibandingkan disiplin ilmu yang lain; (d) ketekunannya dalam belajar; dan (e) kemauan untuk lebih terlibat dalam berbagai kegiatan (Matondang, 2018).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen Penelitian eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variable independen (*treatmen*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol agar tidak ada variabel lain (selain variabel *treatment*) yang mempengaruhi variabel dependen. Desain penelitian yang digunakan adalah *One group pretest and posttest*.

Tabel 1. *One Group Pretest and Posttest Design*

<i>Pre-test</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Post-test</i>
0₁	X	0₂

Keterangan:

0₁: Tes Awal (*Pretest*)

X : Perlakuan Model Pembelajaran STEAM

0₂:Tes Akhir (*Posttest*)

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Pada tanggal 28 September-12 Oktober 2024 Yang berlokasi di SD Inpres 14 Kabupaten Sorong, tepatnya di Kampung Klasmelek, Mayamuk, Kabupaten Sorong. Populasi dan sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong yang berjumlah 10 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, angket dan dokumentasi. Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap kegiatan-kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian ini observasi dilakukan. Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini teknik angket digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa. Dokumentasi adalah langkah-langkah mengumpulkan informasi dengan mengkaji catatan-catatan penting yang erat kaitannya dengan objek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres 14 Kabupaten Sorong yang berlokasi di Kampung Klasmelek, Kecamatan Mayamuk, Kabupaten Sorong, Provinsi Papua Barat DA. aya, mulai tanggal Agustus 2024 sampai September 2024 dengan hasil terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V.

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

A. HASIL UJI RELIABILITAS

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

Tabel 2. Hasil Reliabilitas Angket

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

Sumber: *SPSS Statistic for windows v.26.0*

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

B. ANALISIS DESKRIPTIF

Penelitian ini dilaksanakan dikelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong dan berlangsung selama 6 kali pertemuan pertemuan pertama diawali dengan membagikan angket *pretest* kepada siswa untuk mengukur minat belajar IPA sebelum diberikan *treatment*. Sebelum *treatment* diberikan peneliti tentunya menyiapkan RPP, media, dan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Setelah itu barulah diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran STEAM. Proses pembelajaran di kelas dibagi menjadi 2 kelompok kecil yang beranggotakan masing-masing kelompok yaitu 5 orang. Selama pembelajaran berlangsung terlihat siswa lebih bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat ketika peserta didik bersemangat mengerjakan project yang diberikan dan dapat bekerja sama dalam kelompok. Pembelajaran dilakukan selama 4 kali pertemuan, setelah itu siswa mengisi *posttest* pada pertemuan terakhir untuk melihat perubahan yang terjadi setelah diberikan perlakuan. Berikut ini adalah hasil dari data yang diperoleh:

a. *Pretest* angket siswa

Tabel 3. Data Deskripsi Angket *Pretest*

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

Sumber : *SPSS Statistic for windows v.26.0*

Berdasarkan tabel 3 diperoleh skor tertinggi (*maksimum*) siswa pada pretest sebesar 64,00 dan skor terendah (*minimum*) yang diperoleh yaitu sebesar 43,00, sehingga rentang nilai (*range*) yang diperoleh adalah sebesar 21,00. Sedangkan untuk nilai rata-rata (*mean*) diperoleh sebesar 54,00.

Tabel 4. persentase Skor Minat Belajar (*pretest*)

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

Data yang diperoleh pada tabel 4, untuk rentang nilai 61-80 memiliki frekuensi sebanyak 2 peserta didik dengan persentase 20%, sedangkan rentang nilai 41-60 frekuensinya sebesar 8 peserta didik dengan 80%. Setelah melihat data dari kedua tabel tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* minat belajar siswa kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong pada mata pelajaran IPA yaitu sedang.

a. *Posttest* angket siswa

Tabel 5. Data Deskripsi Angket *Posttest*

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

Sumber: *SPSS Statistic for windows v.26.0*

Berdasarkan tabel 5 diperoleh skor tertinggi (*maksimum*) peserta didik pada *posttest* sebesar 88,00 dan skor terendah (*minimum*) yang diperoleh yaitu sebesar 74,00, sehingga rentang nilai (*range*) yang diperoleh adalah sebesar 14,00. Sedangkan untuk nilai rata-rata (*mean*) diperoleh sebesar 82,00.

Tabel 6. Persentase Skor Minat Belajar (*Posttest*)

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

Data yang diperoleh pada tabel 6, untuk rentang nilai 61- 80 memiliki frekuensi sebanyak 3 peserta didik dengan persentase 30%, sedangkan rentang nilai 81-100 frekuensinya sebesar 7 peserta didik dengan persentase 70%. Setelah melihat data dari kedua tabel tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* minat belajar peserta didik kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong pada mata pelajaran IPA yaitu sangat tinggi.

C. HASIL UJI NORMALITAS

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

Table 7. Hasil Uji Normalitas

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

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

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: *SPSS Statistic for windows v.26.0*

Berdasarkan uji normalitas pada tabel 7 menunjukkan bahwa nilai *Shapiro Wilk* pada *pretest* sebesar 0,968 dengan nilai *Sig* 0,879 sehingga dapat diartikan bahwa data *pretest* tersebut berdistribusi normal. Sedangkan nilai *Shapiro Wilk* pada *posttest* sebesar 0,898 dengan nilai *Sig* 0,209 sehingga dapat diartikan bahwa data *posttest* tersebut berdistribusi normal, jika dilihat dari data tersebut bahwa distribusi data yang telah diperoleh lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa distribusi data *pretest* dan *posttest* pada masing-masing variabel normal sehingga dapat digunakan untuk uji hipotesis.

D. HASIL UJI HIPOTESIS

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

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

H_0 : Implementasi model pembelajaran STEAM tidak signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong.

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

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

Kriteria yang digunakan adalah apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau $sig < 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak yang berarti bahwa implementasi model pembelajaran STEAM signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V. Sedangkan apabila apabila $T_{hitung} < T_{tabel}$ atau $Sig > 0,05$ H_0 diterima yang berarti bahwa implementasi model pembelajaran STEAM tidak signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V. Hasil analisis selengkapanya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut :

Tabel 8. Uji *Paired Samples T-test*

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

Sumber: *SPSS Statistic for windows v.26.0*

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

Berdasarkan tabel 8 dapat dilihat bahwa nilai *Sig (2 tailed)* sebesar 0,000 dan nilai 0,000 $< 0,005$, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STEAM signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong.

2. Pengambilan keputusan berdasarkan *T-test*

Berdasarkan tabel 8 hasil uji *Paired Sampel T-test* menunjukkan nilai T_{hitung} sebesar 12,150. Tahap berikutnya mencari T_{tabel} berdasarkan nilai df (*degree of freedom* atau derajat kebebasan) dan nilai signifikan ($\alpha/2$). Berdasarkan data di atas nilai df adalah $n-1$ yaitu $10-1 = 9$. Nilai tersebut digunakan sebagai dasar acuan dalam mencari T_{tabel} pada distribusi T_{tabel} statistic , maka nilai T_{tabel} sebesar 2,262.

Berdasarkan data tersebut T_{hitung} dari T_{tabel} yaitu $12,150 > 2,262$ sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STEAM signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan, hasil analisis data dan pengujian hipotesis maka kesimpulan yang dapat dikemukakan yaitu model pembelajaran STEAM terbukti cukup efektif dan memiliki pengaruh terhadap minat belajar IPA peserta didik kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong. Dari perhitungan diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu

12,150 > 2,262 dan dapat disimpulkan bahawa H_1 diterima dan H_0 ditolak, atau implementasi model pembelajaran STEAM signifikan terhadap minat belajar IPA siswa kelas V SD Inpres 14 Kabupaten Sorong. Yang mana terlihat pada siswa yang bersemangat dan senang ketika belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran STEAM.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A., & R., S. M. (2022). Implementasi Pembelajaran STEAM melalui Kegiatan Fun Cooking Sebagai Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6502–6512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3418>
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *Jurnal Dharmawangsa*, 2(1), 34.
- Eka Sari, L., Syahrial, & Risdalina. (2023). Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 530–543.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Hendracipta, N. (2021). *Buku Ajar: MODEL MODEL PEMBELAJARAN SD*. 1997, 1–135.
- Made Kembar Nesa Sariawan, Yudiana Kadek, & Bayu Gede Wira. (2020). gautama,+19.+Made+Kembar+Nesa+Sariawan+325-333 (1). *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 325–333. https://www.researchgate.net/publication/346079842_Penggunaan_Model_Pembelajaran_Numbered_Heads_Together_dalam_Meningkatkan_Hasil_Belajar_IPA
- Matondang, A. (2018). Pengaruh Antara Minat Dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 24–32. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Bahastra/article/view/1215>
- Nurfajariyah, A. F., & Kusumawati, E. R. (2023). 2646-5693-1-Sm-3. 8(1), 49–63.
- Nurwulan, N. R. (2020). Pengenalan Metode Pembelajaran STEAM Kepada Para Siswa Tingkat Sekolah Dasar Kelas 1 Sampai 3. *Jurnal Madaniya*, 1(3), 140–146.
- Pratiwi, N. K. S. (2022). Metode Pembelajaran Dasa Dharma Sebagai Implementasi Pendidikan Holistik. *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 2(3), 133–145. <https://doi.org/10.37329/metta.v2i3.1799>
- Sari, N. P. (2020). Implementasi pembelajaran matematika realistik berbasis STEAM di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–13.
- Starzinski, A. (2017). *DigitalCommons @ Hamline Foundational Elements Of A Steam Learning Model For Elementary School by Primary Advisor : Bill Lindquist*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuwanita, I., Dewi, H. I., & Wicaksono, D. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Instruksional*, 1(2), 152. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158>

