

PENGGUNAAN MODEL STEAM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND MATHEMATICS) PADA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS VA SD NEGERI 2 LOLOAN BARAT

Niki Hidayah

Muhammad Suwignyo Prayogo

Universitas Islam Negeri KH Achmad Shiddiq Jember, Jawa Timur, Indonesia

ABSTRACT

The low learning achievement of students, particularly in science learning, is the background of this study. This study uses the STEAM (science, technology, engineering, art, and mathematics) model to enhance students' learning achievement in science. The research method employed is called Classroom Action Research (CAR), and it is carried out in cycle II with two sessions per cycle utilizing the Kemmis and McTaggart approach. The planning, carrying out, observing, and reflecting phases make up this research. Students in class VA SD Negeri 2 Loloan Barat are the study's participants. comprising 19 students in all, 13 boys, and 6 girls. An evaluation sheet with exam questions, student activity observation sheets, and teacher activity observation sheets are employed as the data gathering tools. Each cycle shows the effects of the increase. The student activities in the first cycle received an average score of 54.43% with fewer requirements, while cycle II received an average of 81.04% with extremely strong requirements. Students in the first cycle of science learning received an average grade of 66.99, a completeness rating of 53.94, and fewer criteria. The second cycle's students' learning achievement averaged 80.34 with a very good criteria completeness percentage of 82.35%. The STEAM learning paradigm (science, technology, engineering, art, and mathematics) can enhance students' learning achievement in science for class VA at SD Negeri 2 Loloan Barat, according to the findings of the analysis of the research data..

Korespondensi: Niki Hidayah, Muhammad Suwignyo Prayogo
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN KH Achmad Shiddiq Jember
Nikihidayah01@gmail.com, Wignyoprayogo86@gmail.com

Hak Cipta © 2022 Indonesian Journal of Islamic Teaching, ISSN 2615-7551

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses dalam perubahan sikap dan tingkah laku individu maupun kelompok orang melalui pengajaran maupun pelatihan yang dilakukan di lingkungan sekolah. Tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang cerdas dan berakhlak mulia. Sistem Pendidikan Nasional dalam UU Nomor 20 Pasal 1 Tahun 2003 menyebutkan bahwa :

“Pendidikan nasional adalah usaha untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”.

Pencapaian tujuan pendidikan dapat terlaksana dengan baik apabila pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menantang, dan menyenangkan. Agar pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan menarik peserta didik agar ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, guru harus menyiapkan perangkat pembelajaran dan merancang model pembelajaran yang menarik dan interaktif. Merancang model atau strategi pembelajaran ini tentunya akan sangat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Model pembelajaran merupakan sebuah rangkaian untuk menyajikan materi ajar saat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Tibahary dan mauliana, (2018: 55) menjelaskan bahwa model pembelajaran digunakan sebagai pedoman guru pada saat melakukan kegiatan pembelajaran. Tujuan penggunaan model pembelajaran mempermudah guru dalam penyampaian materi, tujuan lain dari penggunaan model pembelajaran adalah untuk memperbaiki permasalahan-permasalahan yang ada di kelas pada saat pembelajaran berlangsung.

Permasalahan-permasalahan tentu akan terjadi pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SD Negeri 2 Loloan Barat telah menemukan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik diantaranya peserta didik kurang memahami pembelajaran IPA. Guru saat melakukan pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional atau metode ceramah, guru tidak menggunakan model pembelajaran inovatif, peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan prestasi belajar peserta didik rendah. Hal tersebut dilihat berdasarkan daftar tabel nilai UTS, UAS, dan UTS selama semester 1 dan 2 di bawah ini :

Tabel 1.1 Daftar Nilai UTS DAN UAS Mata Pelajaran IPA Kelas VA SD Negeri 2 Loloan Barat Tahun Ajaran 2021/2022 Semester I Dan II

No	Tahun Ajaran 2021/2022	Jumlah Peserta Didik	Rata-rata	KKM	Jumlah Peserta Didik Tuntas	Ketuntasan Klaksikal (%)
1	UTS	19	70,57	70	8	42,1%
2	UAS	19	69,73	70	7	36,84%

(Sumber Data yang diolah)

Berdasarkan data tabel nilai UTS dan UAS tahun ajaran 2021/2022 peserta didik kelas VA mengalami permasalahan-permasalahan yang sama dari semester 1 sampai dengan semester 2 khususnya pada pembelajaran IPA. Cara mengantisipasi permasalahan-permasalahan yang sudah terjadi perlu adanya tindakan untuk memperbaiki permasalahan tersebut. Adapun cara untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut agar tidak terjadi permasalahan yang sama maka digunakanlah model pembelajaran baru yaitu model pembelajaran *STEAM*.

STEAM merupakan pembelajaran terintegrasi yang berfokus pada pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan mengajak peserta didik melakukan sebuah percobaan atau membuat percobaan yang berorientasi pada empat unsur yaitu sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika. Tujuan dari model pembelajaran *STEAM* adalah untuk memperluas pengetahuan peserta didik dan dapat menciptakan pengalaman belajar baru bagi peserta didik. Pamujo, (2022: 288) mengatakan bahwa penggunaan *STEAM* setelah diimplementasikan dapat meningkatkan penguasaan pengetahuan, mengaplikasikan pengetahuan untuk pemecahan masalah, dan mendorong seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada peserta didik kelas 5A SD Negeri 2 Loloan Barat perlu adanya tindakan untuk mengatasi permasalahan terjadi kembali dengan penggunaan model pembelajaran yang baru dan menarik. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk melakukan perbaikan prestasi belajar peserta didik. Hal ini melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul: "Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Menggunakan Model Pembelajaran *STEAM* (*science, technology, engineering, art, and mathematics*) di Kelas VA SD Negeri 2 Loloan Barat".

Metode Penelitian

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) menggunakan metode Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan

(*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan model pembelajaran *STEAM* (*science, technology, engineering, art, and mathematics*) pada pembelajaran IPA di kelas VA SD Negeri 2 Loloan Barat. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan penelitian dalam siklus penelitian tindakan kelas sesuai dengan tahapan penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc. Taggart diuraikan sebagai berikut :

1. Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti menyiapkan rangkaian persiapan yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pada tahap perencanaan, peneliti menentukan fokus utama untuk diamati kemudian membuat instrument pengamatan untuk membantu peneliti selama tindakan berlangsung. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik di kelas VA SD Negeri Karaangsari pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita pada pembelajaran IPA.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap kedua dari penelitian tindakan kelas ini adalah tahapan pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam kelas oleh peneliti dan dibantu oleh guru kelas dan observer. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini berupa penerapan penggunaan model *STEAM* pada pembelajaran IPA. Dengan penggunaan model pembelajaran *STEAM* ini harapannya dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita. Pada tahap ini penerapan model *STEAM* ini menggunakan langkah-langkah menurut Laboy-Rush (2010: 5) yaitu *reflection, research, discovery, application, communication*. Penerapan pelaksanaan tindakan di kelas ini disesuaikan dengan RPP dan dilakukan dalam 2 siklus.

3. Tahap pengamatan/observasi (*Observing*)

Tahap pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan pembelajaran di kelas. pada tahapan observasi ini dilakukan untuk mengamati aktivitas peserta didik dan aktivitas guru yang dilakukan oleh guru dan teman sejawat yang bertugas sebagai observer 1 dan observer 2. Observer mencatat lembar yang sudah disediakan agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

4. Tahap Refleksi (*reflecting*)

Kegiatan refleksi ini dimaksud untuk mengkaji secara menyeluruh kegiatan selama tindakan pembelajaran di kelas dilakukan sudah berhasil atau gagal dalam pencapaian tujuan yang diinginkan. Kegiatan refleksi dilakukan mengacu pada hasil observasi yang telah dianalisa selama proses dan akhir pembelajaran. Jika pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan maka perlu adanya tindakan perbaikan pada siklus II.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karaangsari tepatnya terletak di Desa Loloan Barat, Kecamatan Negara, Kabupaten Negara, Bali. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran

2021/2022 pada Tema 8 yaitu Lingkungan sahabat kita pada kelas VA SD Negeri 2 Loloan Barat pada pembelajaran IPA.

Subjek yang diambil oleh peneliti adalah peserta didik kelas VA SD Negeri 2 Loloan Barat, dengan jumlah peserta didik 19 yang terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: tes evaluasi, non tes berupa observasi guru maupun peserta didik, dan dokumentasi. Berikut penjelasan terkait teknik pengumpulan data pada penelitian ini:

1. Teknik tes

Penggunaan teknik tes ini digunakan untuk menilai prestasi belajar peserta didik. Tes ini berupa soal yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab peserta didik. Sudjana, (2013: 35) menjelaskan bahwa tes adalah suatu pertanyaan atau latihan yang diberikan kepada peserta didik untuk mendapatkan jawaban berupa bentuk lisan, bentuk tulisan, bentuk tindakan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan alat berupa soal tertulis. Teknik tes ini dilakukan setelah pembelajaran dan dilakukan disetiap pertemuan, tujuannya untuk mengetahui prestasi belajar yang diperoleh oleh peserta didik. Data yang diperoleh akan menjadi alat ukur kemampuan peserta didik.

2. Teknik non tes

Teknik non tes adalah alat penilaian yang dilakukan untuk mendapatkan data secara tidak langsung mengenai perilaku atau tingkah laku kognitif maupun karakter setiap peserta didik. Teknik non tes ini bertujuan untuk memperbaiki data mengenai situasi pembelajaran serta untuk memperbaiki prestasi belajar peserta didik. Teknik non tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi peserta didik dan guru.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan pada saat penelitian, misalnya dalam bentuk foto, video, daftar hadir peserta didik, daftar nilai peserta didik, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan lembar observasi peserta didik. Tujuan dari dokumentasi ini sebagai bukti nyata mengenai sesuatu hal yang telah terjadi dalam proses pembelajaran berlangsung.

PEMBAHASAN

Prestasi belajar terdiri dari dua kata yang tidak dapat dipisahkan yaitu prestasi atau sebuah hasil dari pembelajaran. Hamdani, (2011: 137) menjelaskan bahwa prestasi merupakan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan oleh individu maupun oleh kelompok. Seseorang akan dianggap berprestasi jika sudah meraih hasil yang ingin dicapai dengan usahanya sendiri.

Sedangkan belajar adalah kegiatan yang dilakukan individu tujuannya untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalamannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Slameto, (2013: 54) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan sebuah perubahan tingkah laku berdasarkan pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Berkat pengalaman yang didapatkan peserta didik saat proses belajar, maka akan memperoleh pengetahuan-pengetahuan yang baru.

Berdasarkan pengertian di atas prestasi belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai pengetahuan-pengetahuan dan keterampilan baru. Prestasi belajar melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik, maupun orang lain dengan lingkungannya, misalnya dengan giat belajar akan menambah wawasan atau pengetahuan baru. Prestasi belajar juga dapat ditunjukkan dalam bentuk skor sesuai dengan kondisi kelas, jika skor rata-rata seluruh peserta didik berjumlah rendah maka kondisi kelas tersebut memiliki prestasi belajar rendah. Perlu adanya sebuah tindakan untuk meningkatkan prestasi belajar dengan cara memperbaiki metode pembelajaran.

Ada cara untuk mengetahui prestasi belajar setiap peserta didik maksimal maupun tidak maksimal adalah dengan cara melakukan ujian evaluasi untuk peserta didik. Rahayuningsih, dkk (2021: 37) mengatakan bahwa selain melakukan ujian evaluasi ada cara untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik yaitu dengan melakukan interaksi antara guru dengan peserta didik, dengan adanya interaksi atau memunculkan pertukaran pesan guru dapat melihat mana peserta didik yang sudah memahami dan yang belum memahami materi pelajaran. Tanpa adanya interaksi yang terjalin antara guru dengan peserta didik maka pembelajaran tidak dapat dilakukan karena tidak adanya pesan yang disampaikan.

Data yang dibutuhkan untuk penelitian diperoleh melalui observasi, ter tulis, dan dokumentasi. Untuk perolehan data tentang peningkatan prestasi belajar diperoleh dari tes tulis yang dilaksanakan setelah akhir siklus I dan II. Perolehan tentang penerapan model *STEAM* pada pembelajaran IPA diperoleh melalui observasi peserta didik dan guru.

Prestasi Belajar Siklus I

1. Perencanaan Tindakan terdiri dari: Kegiatan Pendahuluan, Kegiatan Inti, menyiapkan model *STEAM*, menyusun perangkat pembelajaran, menyusun lembar tes evaluasi, menyusun lembar observasi, dan kegiatan penutup.

2. Pelaksanaan tindakan:

Pelaksanaan tindakan siklus I pada pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Rabu, 18 Oktober 2022 dengan alokasi waktu selama 2 x 35 menit, dimulai dari pukul 07.30 sampai dengan selesai.

Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Selasa, 8 November Mei 2022 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit, dimulai pada pukul 07.30 sampai dengan selesai. Pada siklus I ini peneliti menjelaskan materi siklus air dengan membuat percobaan.

3. Hasil Prestasi belajar

Prestasi belajar peserta didik pada siklus I dengan 18 peserta didik yang mengikuti pembelajaran pada pertemuan 1 terdapat 9 peserta didik yang tuntas pada pembelajaran IPA dan yang tidak tuntas sebanyak 9 peserta didik, sedangkan pada pertemuan 2 dengan 19 peserta didik yang mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan yaitu 11 peserta didik yang tuntas dan 8 peserta didik yang tidak tuntas. Hasil dari nilai peserta didik setelah dirata-rata pada siklus I sebanyak 66,99 dan presentase ketuntasan yang dicapai adalah 53,94%.

4. Hasil Refleksi: Berdasarkan analisis hasil pengamatan peneliti dan observer, hasil prestasi belajar peserta didik maka dapat diketahui bahwa pada siklus I indikator keberhasilan belum tercapai sehingga perlu diadakan tindakan perbaikan pada siklus II agar hasil prestasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Hasil Prestasi Belajar Siklus II

1. Hasil observasi terhadap guru: Secara keseluruhan hasil observasi sangat baik, hasil ini lebih baik jika dibanding dengan siklus I.

2. Hasil observasi terhadap peserta didik: Kerja sama peserta didik dan guru dalam pembelajaran, Keaktifan peserta didik dalam melakukan presentasi, menjawab soal dan dalam menjawab soal sangat baik.

3. Hasil prestasi belajar

prestasi belajar pada siklus II pertemuan 1 dengan jumlah 17 peserta didik mata pelajaran IPA terdapat 13 peserta didik yang tuntas dan hanya 4 peserta didik yang tidak tuntas, sedangkan pada pertemuan 2 mengalami peningkatan peserta didik yang tuntas menjadi 15 peserta didik dari 17 peserta didik yang mengikuti pembelajaran dan 2 peserta didik yang belum tuntas dalam mengerjakan soal evaluasi. Berdasarkan dari tabel hasil prestasi belajar tersebut rata-rata nilai per siklus pada siklus II pembelajaran IPA adalah 80,34.

Presentase ketuntasan yang dicapai peserta didik setelah dihitung dari pertemuan 1 dan 2 sebanyak 82,35% dengan 17 peserta didik yang mengikuti pembelajaran. Berdasarkan dari hasil data prestasi belajar tersebut sudah dikatakan bahwa kegiatan siklus II ini sudah berhasil karena sudah mencapai indikator yang ingin dicapai.

4. Hasil penelitian siklus I dan siklus II, prestasi belajar pada pembelajaran IPA menggunakan model *STEAM* di kelas VA SD Negeri 2 Loloan Barat mengalami peningkatan.

Tabel 3.1 Perbandingan Prestasi Belajar Siklus I dan siklus II

No	Indikator	Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
1	Jumlah Peserta Didik	18	19	17	17
2	KKM	70	70	70	70
3	Jumlah Peserta Didik Tuntas	9	11	13	15
4	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	9	8	4	2
5	Rata-rata Nilai Per Pertemuan	66,72	67,26	76,11	84,58
6	Rata-rata per siklus	66,99		84,34	
7	Presentase ketuntasan Per Temuan	50%	57,89%	76,46%	88,23%
8	Presentase Ketuntasan	53,94%		82,35%	
9	Kriteria	Kurang		Sangat Baik	

Tabel 3.1 menunjukkan bahwa siklus I pada pertemuan 1 diperoleh dari jumlah 18 peserta didik dengan KKM 70, jumlah peserta didik yang tuntas pada siklus I pertemuan 1 pada pembelajaran IPA berjumlah 9 peserta didik dan 9 peserta didik yang tidak tuntas dari 18 peserta didik, maka rata nilai per pertemuan siklus I pertemuan 1 berjumlah 66,72. Pada siklus I pertemuan 2 pada pembelajaran IPA terdapat 11 peserta didik yang tuntas dan 8 peserta didik yang tidak tuntas dengan memperoleh rata-rata per pertemuan sebanyak 67,26. Dari rata-rata per pertemuan pada siklus I, pada siklus II mengalami peningkatan dan setelah dirata-rata per siklusnya memperoleh 84,34. Berdasarkan data tabel di atas memperoleh presentase ketuntasan sebanyak 50% pada siklus I pertemuan 1 dan pada siklus I pertemuan 2 memperoleh presentase ketuntasan sebanyak 57,89% sehingga dari hasil rata-rata presentase ketuntasan pada pertemuan 1 dan 2 memperoleh 53,94%.

Hasil pada siklus II yang diperoleh dari 17 peserta didik dengan KKM 70 pada pertemuan 1 terdapat 13 peserta didik yang tuntas dan 4 peserta didik yang tidak tuntas sehingga memperoleh rata-rata nilai per pertemuan 76,11, sedangkan pada pertemuan mengalami peningkatan hal ini ditunjukkan dengan peserta didik yang tuntas berjumlah 15 peserta didik dan yang tidak tuntas hanya 2 peserta didik dari 17 peserta didik dan memperoleh rata-rata nilai per pertemuan 84,58% . Berdasarkan data peserta didik yang tuntas memperoleh presentase ketuntasan per temuan 76,46% pada perrtemuan 1 dan 88,23% pada pertemuan 2, sehingga hasil presentase ketuntasan memperoleh sebesar 82,35%.

Jika data tersebut disajikan dalam bentuk histogram maka akan tampak peningkatannya sebagai berikut :



Gambar 3.1 Histogram Perbandingan Ketuntasan Klaksikal Siklus I dan Siklus II

Gambar 3.1 menunjukkan adanya peningkatan pada ketuntasan prestasi belajar pembelajaran IPA dari siklus I ke siklus II. Presentase yang di peroleh pada siklus I sebelumnya masih rendah yaitu memperoleh 53,94% dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 82,35%.

Jika dari data ketuntasan hasil prestasi belajar tersebut maka akan memperoleh rata-rata nilai pembelajaran IPA per siklus dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 3.2 Histogram Perbandingan Rata-Rata Hasil Peserta didik

Gambar 4.16 menunjukan bahwa grafik peningkatan rata-rata kelas VA pada pembelajaran IPA dari siklus 1 dan siklus II mengalami peningkatan, hal tersebut ditandai dengan perolehan rata-rata pada siklus I sebesar 66,99, dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 84,34. Hasil dari data tersebut didapatkan dari pembelajaran menggunakan model *STEAM* melalui tes evaluasi.

Prestasi belajar peserta didik dapat diukur dengan menggunakan lembar evaluasi yang dilakukan pada akhir pertemuan. Pada akhir pertemuan peserta didik harus mengerjakan soal

evaluasi, tujuannya untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dalam menerima pembelajaran. Prestasi belajar juga dapat dilihat dari interaksi guru dengan peserta didik. Rahayuningsih, dkk (2021: 37) mengatakan bahwa untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik bisa dengan cara melakukan interaksi guru dengan peserta didik, misalnya dengan memberikan pertanyaan secara lisan kepada peserta didik dan bagaimana respon peserta didik dalam merespon jawaban.

Prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nana Andi Yana, dkk (2022) dengan menggunakan model pendekatan *STEAM* pada pembelajaran IPA mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh hasil persentase aktivitas peserta didik sebesar 60,9% dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan memperoleh 100%. Sehingga dapat dikatakan dalam kategori sangat baik.

Penggunaan model pembelajaran *STEAM* juga dalam penelitian ini memberi dampak positif terhadap prestasi belajar peserta didik. Selain berdampak positif penggunaan model pembelajaran *STEAM* ini menarik bagi peserta didik karena dengan adanya model *STEAM* ini peserta didik melakukan kerja sama antar kelompok, berdiskusi, bekerja sama mengerjakan LKPD, dan melakukan praktik bersama dengan kelompoknya, hal tersebut dapat berpengaruh dalam proses belajar peserta didik karena adanya peningkatan dalam prestasi belajar peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Model pembelajaran *STEAM* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas VA SD Negeri 2 Loloan Barat pada pembelajaran IPA. Peningkatan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran tidak lepas dari aktivitas guru. guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *STEAM*, dalam model pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk aktif dalam kerja kelompok dan bekerja sama dengan kelompoknya untuk melakukan uji coba praktik bersama kelompoknya dan memiliki rasa tanggung jawab kelompok untuk mengerjakan LKPD bersama kelompoknya. Pada akhir pembelajaran peserta didik mengerjakan soal evaluasi secara individu, tujuannya untuk mengetahui seberapa pemahaman peserta didik menerima pembelajaran. Pada siklus I masih banyak kekurangan sehingga rata-rata prestasi belajar masih rendah yaitu memperoleh rata-rata 66,99 dengan presentase ketuntasan 53,94% dengan kriteria kurang dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu mendapatkan rata-rata per siklus sebanyak 80,34 dengan presentase ketuntasan 82,35%. Berdasarkan pernyataan tersebut penggunaan model pembelajaran *STEAM* berpengaruh bagi

peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas VA SD Negeri 2 Loloan Barat pada pembelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

Hamdani, M.A. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia.

Kemmis, S. dan MacTaggart, R. (1988). *The Action Research Plannerd edisi 3*. Victoria: Deakin University.

Laboy-Rush, D. (2010). *Integrated STEM education through project-based learning*[www.learning.com/stem/whitepaper/ integrated-STEM-through Project-based-Learning](http://www.learning.com/stem/whitepaper/integrated-STEM-through-Project-based-Learning).

Nana Sudjana. 2011. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Pamujo, P. (2022, January). “Pengembangan Modul Evaluasi Pendidikan Berbasis Steam Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa Pgsd”. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL LPPM UMP* (pp. 287-293).

Rahayuningsih, K., Eka, K. I., & Muslim, A. (2021). “Peningkatan Interaksi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Kooperatif Tipe TAI. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 36-43).

Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Tibahary, A. R., & Mauliana. (2018). “Model-Model Pembelajaran Inovatif”. *Journal of Pedagogy*, 1(03), 54–64.

UU Nomor 20 Pasal 1 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional Indonesia.

Yana, N. A., Purwanti, S., & Purwanti, E. “Peningkatan Hasil Belajar Pada Tema 4 Sumber Daya Alam Melalui Pendekatan STEAM Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 23 Sawang Tahun Ajaran 2020/2021.