SKRIPSI

PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN STEAM *(SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERINGT, ARTS, MATHEMATICS)* TERHADAP MOTIVASI SISWA KELAS V DI SD NEGERI 11/22 GENTUNG

S K R I P S I

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guru Memperoleh Gelar Serjana Pendidikan Pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP A Ndi Matappa Pangkep

FITRIANI

NPM 918862060020

ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA PANGKEP

202

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

LEMBAR PENGESAHAN

Judul :PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN STEAM *(SCIENCE,TECHNOLOGY, ENGINEERINGT, ARTS, MATHEMATICS)* TERHADAP MOTIVASI SISWA

Atas Nama Saudari :

Nama : FITRIANI

NIM : 918862060020

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Pangkajene, 09 November 2022

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
KAERUN NISA'A TAYIBU, S.PD,.M.PD.	**HASBAHUDDIN, S.PD.,M.PD**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi
A.ZAM IMMAWAN ALAM,SH.,MH.	**FIRDHA RAZAK, Ś.PD.,M.PD**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari sabtu 15 Oktober 2022.

Disahkan Oleh:
Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Andi Matappa Pangkep

A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., MH

Dengan susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua : Khairun Nisa'aTayibu, S.Pd.,M.Pd. ( )

Sekertaris :Hasbahuddin , S.Pd, M.Pd. ( )

Penguji: 1. A. Zam Immawan Alam, S.H., M. H. ( )

2. Firdha Razak, S.Pd, M.Pd. ( )

Pembimbing **:** 1. Khairun Nisa'aTayibu, S.Pd.,M.Pd**.** . ( )

2. Hasbahuddin , S.Pd, M.Pd. ( )

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

PERSYARATAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama :FITRIANI

NPM :918862060020

Jurusan/Program Studi : Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Skripsi :Pengaru Pendekatan Pembelajaran STEAM *(Science, Technology, Engineeringt, Arts, Mathematics)* Terhadap Motivasi Siswa Kelas VDi SD Negeri 11/22 Gentung

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajenne,...februari 2022

Yang membuat pernyataan

Fitriani
918862060020

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

MOTTO

Tidak ada pandangan yang lebih baik dari pada pengetahuan. Karna Tidak ada yang bisa memberikan wawasan yang lebih besar kepada seseorang dari pada ilmu pengetahuan.

Tidak ada jalan yang lebih baik dari pada kebenaran untuk pengorbanan. Karna Tidak ada kerja keras yang menyamai kejujuran untuk keberhasilan seseorang.

(muh. Ali)

PERSEMBAHAN

Karya ini, kupersembahkan kepada kedua orang tua. Serta bagi pendidik dan calong pendidik kedepan. semoga karya ini bisa bermanpataan bagi dunia pendidikan maupun dunia kerja dan mampu memecahkan masalah ataupun tantangan kedepan amin.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

ABSTRAK

Fitriani. Pengaruh pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts, mathematics)* terhadap motivasi siswa kelas V SD Negeri 11/22 Gentung. Skripsi. Dibimbing oleh Khaerun Nisaa Tayibun, dan Hasbahuddin. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. STKIP Andi Matappa.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui gambaran motivasi siswa sebelum dan sesudah pemberian pendekatan STEAM pada kelas V SD NEGERI 11/22 Gentung, (2) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh pendekatan STEAM terhadap motivasi siswa pada kelas V SD Negeri 11/22 Gentung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksprimen jumlah populasi seluruh siswa SD Negeri 11/22 Gentung. Adapun sampel pada Penelitian yang merupakan siswa kelas VB di SD Negeri 11/22 Gentung. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu: angket dan observasi. Adapun tehnik analisis data dengan menggunakan analisis deskriptif, dan analisi data inperensial yaitu uji data normalitas, uji homogenitas dan uji Z.

Hasil inperensial secara deskriptif dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest yaitu : 58.71. dan nilai rata-rata hasil posttest yaitu: 78.77. sedangkan hasil inperensial secara uji normalitas pretest yaitu: .117. dan posttest .026. hasil inperensial secara uji homogenitas yaitu .663.adapun hasil inperensial hasil uji Z. yaitu: Z-score pretest yaitu: .117 dan Z-score posttest yaitu:.300.

Dari data diatas dapat disimpulka dari analisis motivasi menggunakan *pretes* dan *postes*, terdapat perbedaan antara sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Dari analisis data tersebut dengan menggunakan pedekatan STEAM dapat meningkatkan motivasi siswa.

Kata kunci : pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts, mathematics)*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

KATA PENGANTAR



Assalamu Alaikum Wa'rahmatullahi. Wabarakatuh.

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala. Yang telah melimpahkan rahmat-NYA sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan ilmu pendidikan STKIP Andi Matappa Pangkep.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walaupun hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesai skripsi ini berkat bantuan dan do'a dari berbagai pihak. Oleh karna itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimah kasih setinggi-tingginya kepada

1. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd. Selaku Ketua Yayasan STKIP Andi Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, S.H.,M.H. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. Firdha Razak, S.Pd M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. Khaerun Nisa'a Tayyibu, S,Pd M,Pd dan Hasbahuddin, S.Pd., M.Pd. masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang telah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

meluankan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.

5. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya jurusan pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
6. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Ayahanda dan ibunda yang tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama kuliah serta selalu memanjatkan do'a yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda disisi Allah Subhanahu Wata'ala. Dalam kedudukanya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, denga tangan terbuka mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bgi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Amin.

Pangkep februari 2021

Penulis

FITRIANI

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

DAFTAR ISI

HALAM JUDUL……..…..

HALAM SAMPUL ……..... i

LEMBAR PERSETUJUAN …….. ii

LEMBAR PENGESAHAN .....… iii

PERSYARATAN KEASLIAN SKRIPSI ……. iv

MOTTO …… v

ABSTRAK……...…. vi

ABSTRACT …… vi

KATA PENGANTAR.....… vii

DAFTAR ISI.....… x

DAFTAR TABEL .....… xii

DAFTAR GAMBAR .....… xii

DAFTAR LAMPIRAN ……. xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Rumusan Masalah..... 5

C. Tujuan Penelitian..... 6

D. Manfaat Penelitian..... 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian pustaka..... 8

B. Kerangka Berpikir..... 24

C. Hipotesis Penelitian..... 27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian..... 28

B. Subjek Penelitian..... 31

C. Instrumen Penelitian..... 32

D. Uji Validasi Instrumen..... 34

E. Teknik Pengumpulan Data..... 34

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

F. Teknik Analisis Data..... 36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN…….
38

B. PEMBAHASAN……..
47

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN……..……
52

B. SARAN……..….
53

DAFTAR PUSTAKA …….. 54

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

DAFTAR TABEL

3.1 Desain Penelitian..... 30

3.2 jumlah seluruh populasi ……..…….. 33

3.3 jumlah sampel penelitian …….……... 33

3.4 analisis ketuntasan motivasi siswa …….. 37

4.1 analisis uji deskriftif observasi……... 41

4.2 analisis deskriftif pretes ……. 43

4.3 presentasi persen pretes…….. 44

4.4 analisis deskriftif posttest…….……... 44

4.5 presentasi persen postes ……. 45

4.6 analisis uji normalitas…….. 56

4.7 analisis uji homogenitas……. 47

4.8 analisis uji Z…….. 48

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berpikir..... 27

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan diera globalisasi seperti sekarang ini menuntut sekolah untuk dapat menciptakan siswa yang bukan hanya pintar secara kognitif, namun juga secara keterampilan. Tak bisa kita pungkiri di era globalisasi dengan perkembangan jaman yang semakin pesat, peran pendidikan menjadi sangat penting dalam mempersiapkan peserta didik agar memiliki keterampilan abad 21. Oleh karena itu guru dituntut untuk mengikuti perkembangan terkini baik mengenai strategi, pendekatan atau metode dalam proses pembelajaran.

Permendikbud No. 65 Tahun 2013 (Permendikbud nomor 65, 2013) tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah telah menyatakan tentang pentingnya proses pembelajaran menggunakan kaidah-kaidah pendekatan saintifik/ilmiah.

Pendekatan saintifik yaitu ‘‘pembelajaran yang berbasis fakta yang benar-benar terjadi dijelaskan secara kongkrit lebih jelas dan mudah dipahami. Agar logika berfikir berfikir kritis anak mampu memecahkan masalah atau tantangan baru, menginspirasi bagi anak dalam dunia nyata’’ (Rusman, 2015:231).

Pendekatan saintifik ‘‘mampu memberikan kontribusi yang positif untuk anak dalam meningkatkan secara berpikir kritis, sehingga anak mampu memecahkan masalah secara sederhana dengan tepat’’ (Yunita, Meilanie, & Fahrurrozi, 2019).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

Berdasarkan dari hasil refleksi guru ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi guru dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah ini belum maksimal. (1) Dari 13 Siswa ditemukan 8 siswa tidak mampu menyelesaikan masalah secara aktif, kreatif dan inovatif pada saat diberikan pelajaran. (2) Ditemukan siswa yang masih kurang mengkreasikan ide-idenya kedalam pembelajaran melalui teknologi. (3) Motivasi siswa masih kurang menonjol ketikan diberikan berupa kegiatan-kegiatan pembelajaran dalam kelas. (4) pada saat siswa diberikan kegiatan proyek dikelas ditemukan beberapa siswa yang menyontek dan bergantungan pada temanya. (5) pemahaman siswa tentang literasi dan numerasi masih kurang.

Dari beberapa permasalahan diatas sangat berdampak bagi hasil belajar siswa. Untuk menindak lanjuti permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran perlu kita perbaiki untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi yang ditimbulkan akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi. Salah satu upaya untuk menyelesaikan masalah dengan melalui pendekatan STEAM adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang dikembangkan baru-baru ini. STEAM singkatan dari *(science, engineering, art dan mathematich)* menggunakan pendekatan STEAM adalah pendekatan salah satu kunci efektf yang menghubungkan beberapa aspek muatan pembelajaran didalamnya dapat menjadikan siswa mampu bersain di abad yang akan mendatang.

Menurut Kelley and Knowles (2016), mendefinisikan STEAM ‘‘sebagai pendekatan pembelajaran untuk mengajarkan dua atau lebih subjek STEAM yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

terkait dengan praktik secara autentik untuk dipercaya cepat menyerap pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa''.

Hashim et al. (2017). dengan pendekatan pembelajaran STEAM menunjang potensi yang dimiliki sesorang untuk menghasilkan tenaga kerja yang kompetitif mampu bersain di era revolusi industry saat ini

> Torlakson (2014) mendefinisikan STEAM sebagai: *science* salah satu ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan fisika, kimia dan biologi untuk memahami dunia dan alam serta menghasilkan pengetahuan baru melalui proses dan penelitian ilmiah. *Technology* salah suatu bidan ilmu tehnologi untuk inovasi, memanipulasi sumber daya alam untuk menciptakan dan memutuskan kebutuhan manusia serta belajar bagaimana memperoleh, manfaat dan mengolah teknilogi untuk masalah ilmu pengetahuan dan lain sebagainya. *Engineering* (E) merupakan pengetahuan rekayasan dengan memanfaatkan konsep sains, matematika dan teknologi untuk menciptakan masalah. *Mathematics* (S) adalah pengetahuan yang menghubungkan antara besaran, ruangang dan angka yang membutuhkan menjadi lebih bermakna apabilah diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

Menurut Berelson dan Steiner yang dikutip oleh wahjosumidjo, ''motivasi adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk memengaruhi perilaku seseorang supaya mengarah tercapainya suatu tujuan'' (Danang sunyonto, 2015:10).

Motivasi dapat diartikan sebagai suatu dorongan psikologi mental, pikiran, atau perilaku manusia atau seseorang, baik secara sadar maupun tidak dasar untuk mencapai tujuan tertentu. (badaruddin, 2015).

''motivasi adalah kondisi psikologis seseorang yang mendorong untuk melakukan sesuatu, dalam bidang pendidikan untuk mencapai tujuan kita perlu mengetahui atau mengenal kondisi psikoligis yang mendorong seseorang untuk semangat dalam belajarnya'' (Thoifuri, 2013:96).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat kita simpulkan bahwa keterkaitan pendekatan STEAM terhadap motivasi siswa adalah Pemerintah mendesain pendekatan pembelajarn STEAM yang dikemas beberapa aspek muatan pembelajaran didalamnya. Guna untuk mengembangkan pendidikan kelebi baik agar dapat menumbuhkan motivasi siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Penelitian yang dilakukan Aas Hasanah, ddk. ‘‘penerapan pendektan STEAM dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini’’ Tahun 2021 untuk meningkatkan kreativitas anak, guru perlu merancang sesuatu strategi, metode, tehnik dan media pembelajaran. Yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah penggunaan pendekatan STEAM.

Penelitian kedua yang dilakukan Pita Nirmalasari, ddk. ‘‘penerapan model pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, art, and math)* untuk penguatan literasi–numerasi siswa’’ Tahun 2021 pendekatan pembelajaran terintegritas STEAM *(science, technology, engineering, art, and math)* adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat menguatkan literasi-numerasi siswa.

Penelitian ketiga yang dilakukan Bony Irawan, ddk, ‘‘pelatihan penerapan pendekatan STEAM dalam pembelajaran biologi bagi MGMP biologi kota tanjungpinang’’ tahun 2021 STEAM merupakan suatu pendekatan moderen yang mampu menghasilkan pembelajaran yang menarik dan memberikan kerangka untuk penerapan konsep sains dalam memecahkan masalah sehari-hari dengan sestematika dengan seni yang sesuai. Pendekatan STEAM dianjurkan untuk

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

diterapkan disekolah sebagai penyempurnaan dari pendekatan STEM yang sebelumnya.

Penelitian keempat yang dilakukan Muhammad syahril harahap, ddk, ‘‘Efektivitas pendektana pembelajaran *science technology engineering Art mathematic* (STEAM) terhadap kemampuan komunikasi matematis’’ tahun 2021 Tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengambarkan keefektivitas siswa melalui pendekatan pembelajaran STEAM. dengan menggunakan metode eskperimen untuk mengetahui kemampuan komunikasi matematis siswa.

Penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan STEAM layak digunakan dalam pembelajaran, oleh karna itu penelitia ini juga menggunakan pendekatan STEAM untuk digunakan sebagai pendekatan pembelajaran. berdasarkan latar belakang tersebut maka judul penelitian ini adalah pengaruh pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts mathematics)* terhadap motivasi siswa di SD Negeri 11/22 Gentung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarka latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimana gambaran motivasi siswa sebelum dan sesudah pemberian pendekatan STEAM pada kelas V SD Negeri 11/22 Gentung?
2. Apakah ada pengaruh pendekatan STEAM terhadap motivasi siswa pada kelas V SD Negeri 11/22 Gentung?

C. Tujuan Penelitian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan penelitian diatas adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran motivasi siswa sebelum dan sesudah pemberian pendekatan STEAM pada kelas V SD Negeri 11/22 Gentung.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh pendekatan STEAM terhadap motivasi siswa pada kelas V SD Negeri 11/22 Gentung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambahkan refrensi dibidang pendidikan yang enduktif, melalui pendekatan STEAM dapat membantu guru dalam melakukan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Pendekatan STEAM. dibentuk melalui pengambilan resiko, klaboratif, dan kreativitas, siwa menggunakan keterampilan dan proses belajar dalam ilmu pengatahuan sains, teknologi, teknik, seni dan matematika dalam berpikir dan memecahkan masalah yang ditemukan. agar menumbuhkan minat motivasi siswa dalam pembelajaran agar pembelajaran tetap aktif, menarik dan siswa tidak bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Guru

Pendekatan STEAM. gabungan dari beberapa bidang ilmu pengetahuan guna untuk mengembangkan, meningkatk kualitas dalam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

pendidikan, upaya untuk memperbaiki peningkatan hasil pembelajaran agar tercapainya target kurikulum dan daya serap siswa dalam pembelajaran.

c. Sekolah

Melalui pendekatan STEAM. ini Bagi Sekolah Menjadi bahan referensi atau evaluasi guna meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

d. **Peneliti**

Melalui pendekatan STEAM peneliti mendapat langsung pengalaman dan mengetahui tengang pendekatan pembelajaran STEAM. agar siswa mampu menghadapi tantangan era globalisasi yang akan mendatang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Definisi Teoritis Variabel

a. Pengertian STEAM

Menurut zubaida (2019). STEAM adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperluas wawasanya terkait sains dan humaniora.

STEAM adalah sebuah pendekatan pembelajaran solusi kompleks untuk mengembangkan sebuah pembelajaran yang bermakna, menarik, menantang, solutif dan menegaskan lebih banyak kemampuan peserta didik, (Komala & Rohmalina, 2021).

STEAM adalah model pembelajaran gabunga dari beberapa bidang ilmu sains, tehnologi, tehnik, seni dan matematika sebagai wadah mengembangkan aktifitas atau kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan mampu berpikir kritis dalam pembelajaran. (starzinik, 2017).

‘’STEAM *(science, technology, engineering, arts and mathematic)* adalah pendekatan pembelajaran yang memperluas pengetahuan sains dan humaniora mampu memecahan masalah, penemu innovator, mampu mandiri, pemikir yang logis, melek teknologi, mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21. (mu’minah, 2020:66).

Dari beberapa pendapat diatas kita dapat mengambil kesimpulan bahwa pendekatan STEAM adalah: solusi komplks untuk pengembangan pembelajaran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

karna pendekatan pembelajaran ini, mencakup lima muatan pembelajaran di dalamnya sehingga memudahkan bagi guru pada saat proses belajar mengajar berlangung.

1. Karakteristik Pendekatan STEAM

Menurut zubaida (2019). mengatakan STEAM memanfaatkan guru untuk menggunakan pembelajaran berbasis proyek, masalah maupun inkuiri yang melibatkan limah di siplin ilmu dan menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih dalam dimana peserta didik ikut serta aktif.

Taylor (2016) memberikan beberapa poin penting tentang STEAM yaitu:

a. Pembelajaran STEAM tidak bertentangan dengan pembelajaran STEM tapi memperkaya ruangan lingkup.
b. Pendidikan STEAM dapat mengambil inspirasi dari pembelajaran berbasis proyek.
c. Pembelajaran STEAM dalam skala sederhana dapat dirancang dan dilaksanakan oleh seorang guru yang inovatif.
d. Pembelajaran STEAM melibatkan siswa dalam pembelajaran transformati, yang didasarkan pada lima cara pengetahuan yang saling berhubungan: pengetahuan budaya pengetahuan relasional, pengetahuan visioner, pengetahuan kritis etis dan pengetahuan dalam tindakan.
e. Pembelajaran STEAM adalah filosofi kurikulum yang memberdayakan guru sains dalam mengembangkan visi humanistik pendidikan abad ke-21.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

Dari beberapa pendapat diatas dapat kita simpulkan bahwa karakteristik pendekatan STEAM, mencakup lima disiplin ilmu yang mampu memecahkan masalah berbasis proyek, sehingga siswa ikut serta aktif dalam pembelajaran dengan pengetahuan yang saling berhubungan pengetahuan budaya, relasional, visioner, kriti setis dan dalam tindakan.

2. Tujuan Pendekatan STEAM

(yuni, sahyar, & bukit, 2021). Pembelajaran dengan pendekatan STEAM bertujuan untuk

a. memudahkan siswa dalam memahami konsep yang akan disampaikan.
b. dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
c. Serta menggali potensi yang ada di dalam diri mereka.
d. Penambahan ‘‘Arts’’ ke STEAM untuk lebih mengeksplorasi kreativitas dan seni siswa.
e. Meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa.
f. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka

Dari paparan diatas dapat kita simpulkan bahwa tujuan pendekatan pembelajaran STEAM. bukan hanya pembelajaran yang diterapkan disekolah saja tapi bisa di terapkan dikehidupan sehari-hari dan mengembangkan potensi yang dimiliki dalam diri seseorang.

3. Manfaat pendekatan STEAM

Nurwulan (2020:141). mengatakan bahwa manfaat STEAM bagi siswa SD adalah ‘‘siswa mampu berkomunikasi secara baik, bertukar pikir dengan orang lain,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

		sestematika dengan seni yang sesuai. Pendekatan STEAM dianjurkan untuk diterapkan disekolah sebagai penyempurnaan dari pendekatan STEM yang sebelumnya.	
Muhammad syahril harahap, Febri hastini nasution, Nurhidaya fithriya nasution.	Efektivitas pendektana pembelajaran *science technology engineering Art mathematic* (STEAM) terhadap kemampuan komunikasi matematis	Tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengambarkan keefektivitas siswa melalui pendekatan pembelajaran STEAM. dengan menggunakan metode eskperimen untuk mengetahui kemampuan komunikasi matematis siswa.	Tahun 2021

3. Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

Proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh adanya interaksi antara guru dan siswa, materi pembelajaran, serta pendekatan pembelajaran. Sesuai dengan permendiknas No. 67 (2013:132), pembelajaran tematik terpadu merupakan strategi untuk mengajarkan berbagai keterampilan diberbagai mata pelajaran. pembelajaran tematik terpadu, sebagaimana didefinisikan oleh mulyasa (2015:170) adalah metode pembelajaran ditingkat dasar yang menggabungkan proses pembelajaran berdasarkan topik yang dapat dihubungkan dengan mata pembelajaran yang berbeda.

Motivasi dapat digambarkan sebagai kekuatan pendorong dari dalam dan dari diri seseorang untuk mencapai tujun. (sardiman, 2018:73). Motivasi seseorang adalah kekuatan pendorong dibalik semua kegiatan belajar, memastikan bahwa tujuan dari topik pembelajaran terpenuhi dan memberikan arahan untuk kegiatan belajar. motivasi belajar sangat berpengaruh bagi hasil belajar siswa.

Salah satu Pendekatan STEAM sangat cocok diterapkan untuk mengarahkan siswa agar mengasah keterampilan yang dimiliki baik dari segi dalam memecahkan masalah, berpikir kritis dan keterampilan klaborasi (messier, 2015).

Yakma, (2012) berpendapat bahwa pembelajaran STEAM menggunakan pembelajaran kontestual segingga siswa diajak untuk memahami fenomena-fenomena yang terjadi disekitar, agar siswa merasa antusiasi dalam pembelajaran sehingga dengan mudah memahami apa yang terjadi.

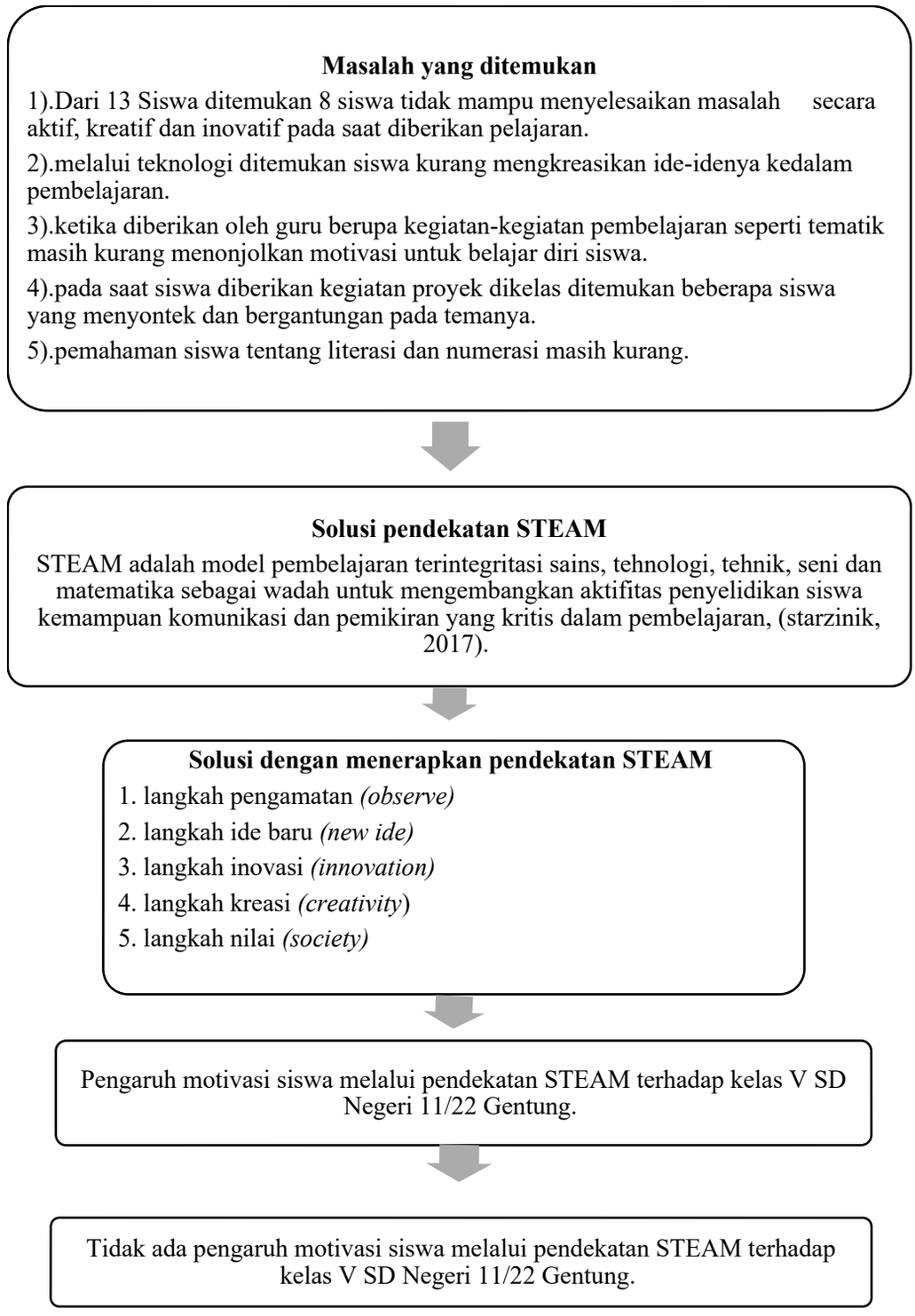
Hasil observasi yang dilakukan kepada beberapa guru di SD Negeri 11/22 Gentung. berdasarkan dari hasil refleksi guru ditemukan beberapa permasalahan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

yang dihadapi guru dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah ini belum maksimal.

Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk mengatasi permasalahan dibutuhkan sebuah pendekatan yang tepat untuk mengoptimalkan pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts, mathematics)* terhadap motivasi siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg



Gambar. Kerangka pikir.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

4. Hipotesis Penelitian

Menurut (sugiyono, 2016:99). ‘‘hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan’’. Berdasarkan tintauanpustaka dan kerangka berpikir dibuatlah sebua hipotesis penelitian.

1. Hipotesis Penelitian

Ha = tidak terdapat pengaruh pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineeringt, arts, mathematics)* terhadap motivasi siswa kelas V di SD Negeri 11/22 Gentung.

Ho = terdapat pengaruh pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, religioun, arts, mathematics)* terhadap motivasi siswa kelas V di SD Negeri 11/22 Gentung.

2. Hipotesis Statistik

Ha = $P > 0$

Ho = $P < 0$

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan termasuk ke dalam penelitian kuantitatif dengan berlandaskan pada filsafat positivesme yang memandan bahwa realitis/gejala/ fenomena dapat dilaksifikasikan, relative, tetap, terukur, konkrit, teramati dan memiliki hubungan sebai-akibat, pengumpulan data menggunakan alat penvarian. Analisis perhitungan kongnitif dan matematis dimaksudkan untuk menguji, hipotesis yang telah dikembangkan (sugiyono, 2015).

Jenis penelitian ini adalah *true experimental dengan pretesr-posttest.* Dalam desain penelitian ini menggunakan kelas eksprimen dengan menggunakan pendekatan pembelajaran STEAM.

B. Variabel Dan desain Penelitian

a. Variable penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang terbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas *(independent variable)* dan variabel terikat *(dependent variable).* Kedua variabel tersebut diidentifikasikan ke dalam penelitian ini sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

1. Variabel bebas *(independent variable)*

   Bebas (X) yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah "pendekatan STEAM''

2. Variabel Terikat *(Dependent variable)*

   Variabel terikat (Y) yang menjadi akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah ''motivasi siswa''

Pengaruh hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dapat digambarkan seperti dibawah ini:

X → Y

Keterangan: X = Pendekatan STEAM

Y = Motivasi siswa

b. Desain penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-test Posttest (Satu Kelompok Prates-Posttest) metode penelitian seperti ini adalah metode penelitian tru-eksperimen. Tujuan penelitian ini adalah untuk untuk mengetahui pengaru pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts, mathematics)* terhadap motivasi siswa pada kelas V yang dilaksanakan hanya pada satu kelas saja. Adapun desain One-Group Pretest-Posttest Design dalam buku Sugiyono (2016: 112)

Pretest	Treatment	Posttest
O1	X	O2

Keterangan:

O1 : Nilai pretest (sebelum diberikan perlakuan)

X : Perlakuan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

O2 : Nilai posttest (setelah diberikan perlakuan)

C. Definisi Operasional Variabel

Deskripsi fokus variabel adalah suatu pengertian atau cara penjelasan yang didasari pada sifat - sifat yang didefinisikan dan diamati lalu dideskripsikan variabel sedemikian rupa sehingga variabel tersebut bersifat spesifik dan terstruktur sebagai berikut:

1. Pendekatan STEAM

   STEAM adalah model pembelajaran terintegritasi sains, tehnologi, tehnik, seni dan matematika sebagai wadah untuk mengembangkan aktifitas siswa kemampuan komunikasi dan pemikiran yang kritis dalam pembelajaran. (mu'minah, 2020:66). Pendekatan STEAM membuat siswa menjadi pemecahan masalah, penemu innovator, mampu mandiri, pemikir yang logis, melek teknologi, mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21.

2. Motivasi siswa

   Motivasi siswa adalah berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagaikekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut berbuat atau bertindak. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.

1. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
2. Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama, tidak perna berhenti sebelum selesai.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

3. Ulet menghadapi kesulitan, siswa tidak putus asa dalam menghadapi kesulitan siswa bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.
4. senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.
5. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, berani menghadapi masalah dan mencari jalan keluar dari masalah yang dihadapi.
6. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

D. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 11/22 Gentung, pada tangal 14 maret 2022.

E. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah kelompok dari mana peneliti mengumpulkan informasi dan kepada siapa kesimpulan akan digambarkan (yusuf, 2016:148). Populasi dapat dijelaskan suatu karakteristik seseorang, hewan, benda bahkan tumbuhan yang akan diteliti untuk sebagai pengumpulan data.

Populasi peneliti ini yaitu semua individu berjumlah 194 siswa. pengambilan sampel jadi populasi adalah kelas VB berjumlah 13 siswa. SD Negeri 11/22 Gentung.

Tujuan tertentu peneliti memilih kelas VB sebagai sampel peneliti. Karna selama melakukan observasi disekolah, peneliti mendapatkan beberapa masalah yang lebih menonjol ditemukan di kelas VB dibandingkan kelas VA. Adapun tabel populasi di SD Negeri 11/22 Gentung.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

Tabel 3.2 jumlah populasi seluru siswa SD Negeri 11/22 Gentung

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
I	14	18	32
II	9	13	22
IIIA	9	12	21
IIIB	10	11	21
IVA	7	12	19
IVB	10	11	21
VA	6	7	13
VB	6	7	13
VIA	12	8	20
VB	8	4	12
Jumlah	91	103	194

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dipilih dan mewakili populasi tersebut (yusuf, 2016;150). Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling. Purposive sampling yaitu: penetapan responden sebagai sampel karena berdasarkan adanya tujuan tertentu atau kriteria-kriteria tertentu, bukan berdasarkan random dan strata. Sampel peneliti ini adalah kelas VB. Terdiri dari 13 siswa kelas eksprimen.

Tabel 3.3 jumlah sampel siswa kelas VB SD Negeri 11/22 Gentung.

Kelas	Jenis kelamin		jumlah
	Laki-laki	perempuan	
VB	6	7	13

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 11/22 Gentung bertempat di desa Gentung, Kecematan. Labakkang, Kabupaten. Pangkep, provensi Sulawesi-selatan. dengan memiliki sampel siswa kelas VB dengan berjumlah 13 siswa. penelitian ini dapat dilakukan secara kelas eksprimen untuk mengukur pengaruh motivasi siswa terhadap pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts, mathematics).* peneliti memakai observasi dan angket untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran dan respon siswa terhadap pembelajaran.

Penelitian ini berjumlah 13 siswa terhadap pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM. untuk mengetahui respon siswa pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan angket *pre-test*. Dan *post-test* dimana untuk mengukur sebelum dan sesudah pembelajaran

1. Gambaran motivasi siswa terhadap pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts, mathematics)* pada kelas V SD Negeri 11/22 Gentung.

a. Adapun hasil analisis dari observasi pada siswa kelas VB SD Negeri 11/22 Gentung.

Kita dapat melihat hasil analisis observasi pada pada penelitian ini mulai pertemuan pertama sampai pertemuan keempat pada gambar tabel dibawah ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

Gambaran tabel. 4.1 presentasi analisis observasi pertemuan pertama

No	Skor	Frekuensi	Kategori	Presentasi
1	86-100	4	Sangat tinggi	40%
2	75-85	3	Tinggi	30%
3	56-74	3	Sedang	30%
4	45-55	3	Rendah	30%
5	0-44	0	Sangat rendah	0%

Dari perolehan observasi diatas dapat dilihat bahwa nilai skor 86-100 ada 4 siswa yang memiliki sangat tinggi dan memiliki presentasi 40%. Nilai skor 75-85 ada 3 siswa yang memiliki nilai tinggi dengan presentasi 30%. Dengan skor 56-74 ada 3 siswa yang memiliki nilai sedang dengan presentasi 3%. Dengan skor 45-55 ada 3 siswa yang memiliki nilai rendah dengan prekuensi 30%. Dengan skor 0-44 ada 3 siswa yang memiliki nilai sangat rendah dengan presentasi 0%.

Gambaran tabel. 4.2 presentasi analisis observasi pertemuan kedua

No	Skor	Frekuensi	Kategori	Presentasi
1	86-100	4	Sangat tinggi	40%
2	75-85	4	tinggi	40%
3	56-74	3	Sedang	30%
4	45-55	2	Rendah	20%
5	0-44	0	Sangat rendah	0%

Dari perolehan observasi diatas dapat dilihat bahwa nilai skor 86-100 ada 4 siswa yang memiliki sangat tinggi dan memiliki presentasi 40%. Nilai skor 75-85 ada 4 siswa yang memiliki nilai tinggi dengan presentasi 40%. Dengan skor 56-74 ada 3 siswa yang memiliki nilai sedang dengan presentasi 30%. Dengan skor 45-55 ada 2 siswa yang memiliki nilai rendah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

dengan prekuensi 20%. Dengan skor 0-44 ada 3 siswa yang memiliki nilai sangat rendah dengan presentasi 0%.

Gambaran tabel 4.2 presentasi analisis observasi pertemuan ketiga

No	Skor	Frekuensi	Kategori	Presentasi
1	86-100	5	Sangat tinggi	50%
2	75-85	5	tinggi	50%
3	56-74	2	Sedang	20%
4	45-55	1	Rendah	10%
5	0-44	0	Sangat rendah	0%

Dari perolehan observasi diatas dapat dilihat bahwa nilai skor 86-100 ada 5 siswa yang memiliki sangat tinggi dan memiliki presentasi 50%. Nilai skor 75-85 ada 5 siswa yang memiliki nilai tinggi dengan presentasi 50%. Dengan skor 56-74 ada 2 siswa yang memiliki nilai sedang dengan presentasi 20%. Dengan skor 45-55 ada 1 siswa yang memiliki nilai rendah dengan prekuensi 10%. Dengan skor 0-44 ada 3 siswa yang memiliki nilai sangat rendah dengan presentasi 0%.

Gambaran tabel 4.2 presentasi analisis observasi pertemuan keempat

No	Skor	Frekuensi	Kategori	Presentasi
1	86-100	5	Sangat tinggi	50%
2	75-85	5	tinggi	50%
3	56-74	3	Sedang	30%
4	45-55	1	Rendah	10%
5	0-44	0	Sangat rendah	0%

Dari perolehan observasi diatas dapat dilihat bahwa nilai skor 86-100 ada 5 siswa yang memiliki sangat tinggi dan memiliki presentasi 50%. Nilai skor 75-85 ada 5 siswa yang memiliki nilai tinggi dengan presentasi 50%. Dengan skor 56-74 ada 3 siswa yang memiliki nilai sedang dengan presentasi 30%. Dengan skor 45-55 ada 1 siswa yang memiliki nilai rendah dengan prekuensi 10%. Dengan skor 0-44 ada 3 siswa yang memiliki nilai sangat rendah dengan presentasi 0%.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

b. Analisis hasil deskiptif motivasi siswa kelas V SD Negeri 11/22 Gentung.

Instrument peneliti ini digunakan untuk mengetahui motivasi siswa, siswa diberikan berupa tek atau soal untuk melihat bagaimana mengetahui kemampuan awal siswa. berikut adalah hasil analisis deskriptif kemampuan awal siswa di SD Negeri 11/22 Gentung.

1). *Pretes*

Gambaran tabel 4.2 *pretes*

		Prest
N	Valid	14
	Missing	12
Mean		58.71
Std. Error of Mean		3.286
Median		57.50[a]
Mode		44[b]
Std. Deviation		12.294
Variance		151.143
Kurtosis		-1.763
Std. Error of Kurtosis		1.154
Range		32
Minimum		43
Maximum		75

Dari hasil angket peretest diatas ditunjukkan pada 13 siswa. nilai rata-rata (mean) adalah 58.71. nilai tengah (median) adalah 57.50. nilai yang sering muncul (modus) adalah 44. Nilai tertinggi (maximum) adalah 75 . Nilai terendah (minimum) adalah 43 nilai simpangan baku (std. deviasi) adalah 12.294. dan variansi adalah 151.143.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

Gabaran tabel 4.3 presentasi analisis data deskriptif *pretest*

No	Skor	Frekuensi	Kategori	Presentas
1	86-100	0	Sangat tinggi	0%
2	75-85	1	tinggi	5%
3	56-74	5	Sedang	45%
4	45-55	4	Rendah	30%
5	0-44	3	Sangat rendah	20%

Dari perolehan angket diatas dapat dilihat bahwa nilai skor 86-100 ada 0 siswa yang memiliki kategori sangat tinggi dan memiliki presentasi 0%. Nilai skor 75-85 hanya 1 siswa kategori tinggi dengan presentasi 5%, nilai 56-74 terdapat 5 siswa dengan kategori sedang presentasi 45%, nilai skor 45-55 hanya 4 siswa dengan skor rendah dengan presentasi 30%, sedangkan nilai skor 0-44 hanya 3 siswa dengan kategori sangat rendah dengan presentasi 20%

2). *postest*

Gambar tabel 4.4 *postest*

		Postes
N	Valid	13
	Missing	13
Mean		78.77
Std. Error of Mean		4.295
Median		84.67[a]
Mode		85
Std. Deviation		15.487
Variance		239.859
Kurtosis		.779
Std. Error of Kurtosis		1.191
Range		51

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Gambaran motivasi siswa sebelum dan sesudah pemberian pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts, mathematics)* pada kelas V SD Negeri 11/22 Gentung.

Pendekatan pembelajaran STEAM. adalah model pembelajaran terintegritasi sains, tehnologi, tehnik, seni dan matematika sebagai wadah untuk mengembangkan aktifitas siswa kemampuan komunikasi dan pemikiran yang kritis dalam pembelajaran. (mu'minah, 2020:66). Pendekatan STEAM membuat siswa menjadi pemecahan masalah, penemu innovator, mampu mandiri, pemikir yang logis, melek teknologi, mampu menghubungkan pendidikan STEAM dengan dunia kerja' pendekatan pembelajaran ini memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan motivasis siswa. Dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts, mathematics).* dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah pendekatan pembelajaran STEAM. untuk meningkatkan motivasi siswa adapun langkah-langkah pendekatan pembelajaran STEAM. (1) Langkah pengamatan *(observasi)*. (2) Langkahide baru *(new idea)*. (3) Langkah inovasi *(innovation)*. (4) Langkah kreasi *(creativity)*. (5) Langkah nilai *(society).*

2. pengaruh pendekatan STEAM *(science, technology, engineering, arts, mathematics)* terhadap motivasi siswa pada kelas V SD Negeri 11/22 Gentung.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts, mathematics).* Sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest sebelum diberikan perlakuan adalah 58.71. sedangkan nilai rata-rata posttest setelah diberikan perlakuan adalah 78.77. dari nilai rata-rata pretest dan posttest dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan.

B. Saran

Sehubungan dengan kesimpulan penelitian, maka diajukan saran sebagai berikut.

1. Bagi sekolah

   Dengan menjadikan sebuah refrensi terkait pelaksanaan untuk menumbuhkan motivasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, ARTS mathematics).*

2. Bagi peneliti

   Diharapkan dapat menjadikan sebagai rujukan atau masukan dalam rangka meningkatkan motivasi siswa. untuk meneliti tema yang berbeda agar memperoleh hasil yang lebih maksimal.

3. Bagi siswa

   Hendaknya dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan tanggung jawab sebagai siswa terhadap tugas-tugas akademik yang dimiliki.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

4. Bagi guru

Agar dapat menerapkan pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts, mathematics).* sehingga pembelajaran disekolah bisa bervariasi sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

DAFTAR PUSTAKA

Apriliana M. R., Ridwan A., Hadinugrahaningsih T., & Rahmawati Y. (2018). Pengembangan soft skills peserta didik melalui integrasi pendekatan science, technology, engineering, Arts, and mathematics (STEAM) dalam pembelajaran asam basa. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia.* Vol. 8, No. 2.

Daryanto. (2015). *Pendektan pembelajaran saintifik kurikulum 2013*. Yogyakarta: gava media.

Hasanah, A., Hikmayanti, A. S., & Nurjanah, N. (2021). Penerapan pendekatan STEAM dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal golden Age,* 5(2), 275-281. https://doi.org/10.29408/goldenagr.v5i2.3561.

Harahap, M. S., Nasution, F. H., & Nasution, N, F (2021). efektivitas pendekatan pembelajaran science technology engineering art mathematic (STEAM) terhadap kemampuan komunikasi matematis. Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 10(2), 1053-1062. https://doi.org/10.24127/anugerah.v3i2.3881.

Irwan, B., Oprasmani, E., & Fernando, A. (2021). Pelatihan penerapan pendekatan STEAM dalam pembelajaran bioligi bagi MGMP biologi kota tanjung pinang. *Jurnal Anugerah*, 3(2), 69-75. https://doi.org/10.31629/anugerah.v3i2.3881.

Ismaul Husna, 2017, Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran

Mu'minah, H. I., Suryaningsih y. (2020). Implementasi Steam (science, technology, engineering, Arts and mathematics) dalam pembelajaran abad 21. Jurnal bio education. Volume 5, Nomor 1 April 2021. Hal 66. http://Jurnal.unma.ac.id/index.php/BE/article/view/2105

Nurwulan, N. R. (2020). *pengenalan metode pembelajaran STEAM kepada para siswa tingkat sekolah dasar kelas 1 sampai 3*: madaniyyah. 1(3):141.

Oktaviani, V. A., Lyesmaya, D., & Maula, L. H. (2020). Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Menggunakan Pendekatan STEAM *(Science, Technology, Engineering, Arts dan Mathematics)* berbasis daring. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(2), 139–149

Oemar Hamalik. 2017. *Proses Belajar Mengajar* . Jakarta: Bumi aksara.

Permendikbud nomor 65. 2013. Standar proses pendidikan dasar dan menengah. Jakarta: menteri pendidikan dan kebudayaan Indonesia. Prastowo

Sari, P. N., & Ekayanti, A. (2021) penerapan model pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, Art, and math*) untuk penguatan literasi-

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

numerasi siswa. *jurnal Abdimas Indonesia,* 1(2), 89-96. https://doi.org/10.53769/jai.v1i2.90.

Sardiman, A. M. 2016. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada.

Syukri, M., Lilia, H., & Subahan, M. M. T. 2013. Pendidikan STEM dalam Entrepreneurial Science Thinking "ESciT": Satu Perkongsian Pengalaman dari UKM untuk Aceh. Aceh Development International Conference.

Tayibu Khaerun Nisa'a, & Mahmud Amrullah. 2018. pengaruh motivasi belajar terhadap ketuntasan belajar sains melalui pelaksanaan program pembelajaran retrieval remedial murid sd di kota Makassar. Dikdas matappa jurnal ilmu pendidikan dasar 1(2):122. DOI:10.31100 /dikdasv1i2.280.

Winarni, M, Anjariah, S., & Romas, M. Z. (2016). Motivasi Belajar ditinjau dari dukungan sosial orang tua pada siswa SMA. *Jurnal Psikilogi*, 2(1).

Yusuf, M. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan :* Edisi Pertama. Jakarta : Kencana.

Zubaidah, S. (2019). STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics): Pembelajaran untuk memberdayakan keterampilan abad ke-21. *Jurnal Pendidikan.*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

LEMBAR ANGKET SISWA

Angket Respon Siswa Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts mathematics)* Terhadap Motivasi Siswa kelas V SD Negeri 11/22 Gentung.

Nama : RAHEL

Kelas :

Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan teliti semua pernyataan. Pertimbangkan baik-baik pernyataan dengan kaitanya dengan materi pelajaran yang baru selesei kamu pelajari, dan tentukan kebenaranya.
2. Pilihlah salah satu jawaban dengan jujur pada kolomyang tersedia dengan memberi tanda checklist (√).

Keterangan pilihan jawaban :

SS = Sangat Setuju 

S = Setuju 

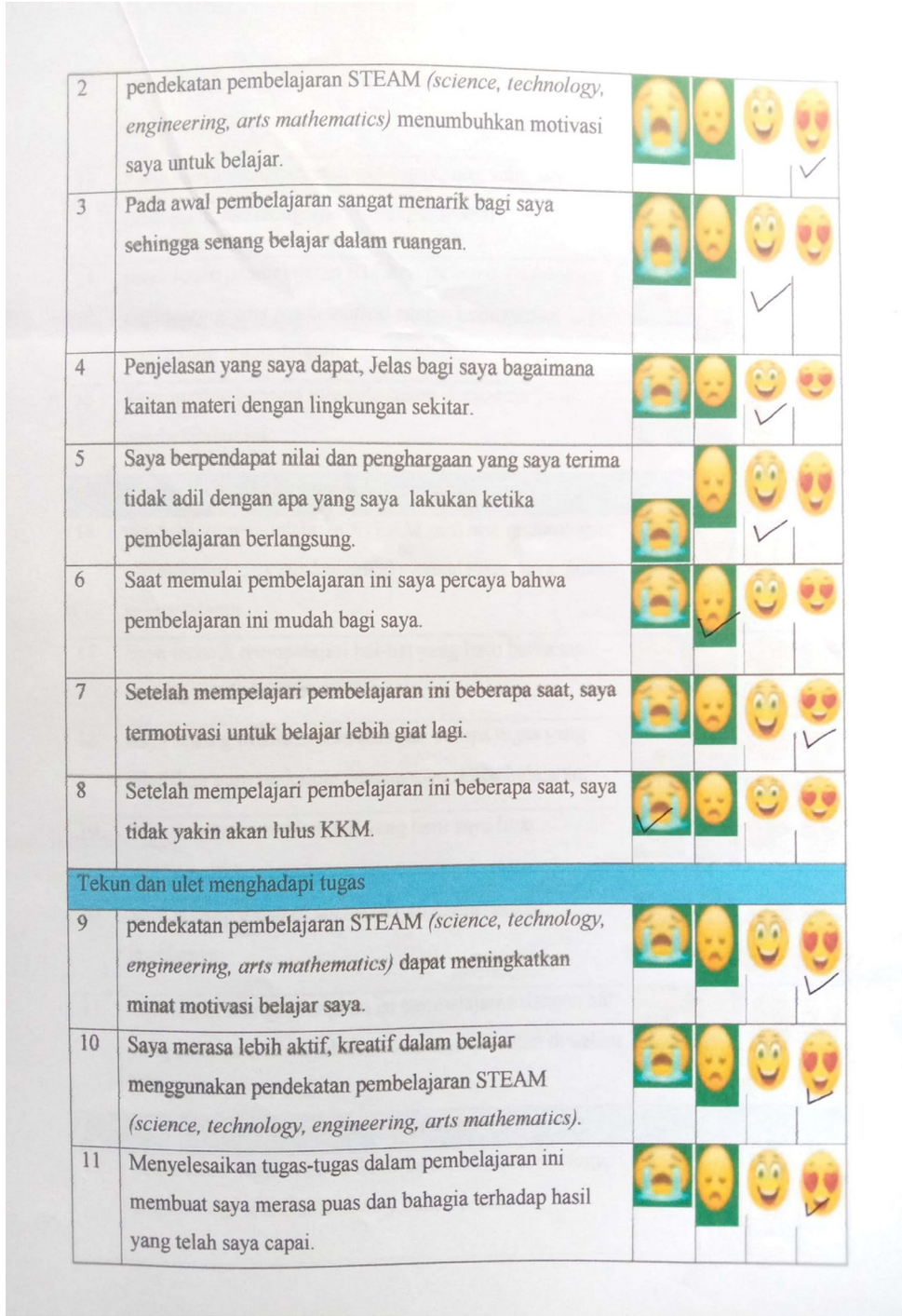
TS = Tidak Setuju Setuju 

STS = Sangat Tidak Setuju 

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
Adanya harapan dan cita-cita					
1	pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts mathematics)* dapat meningkatkan nilai saya.				

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

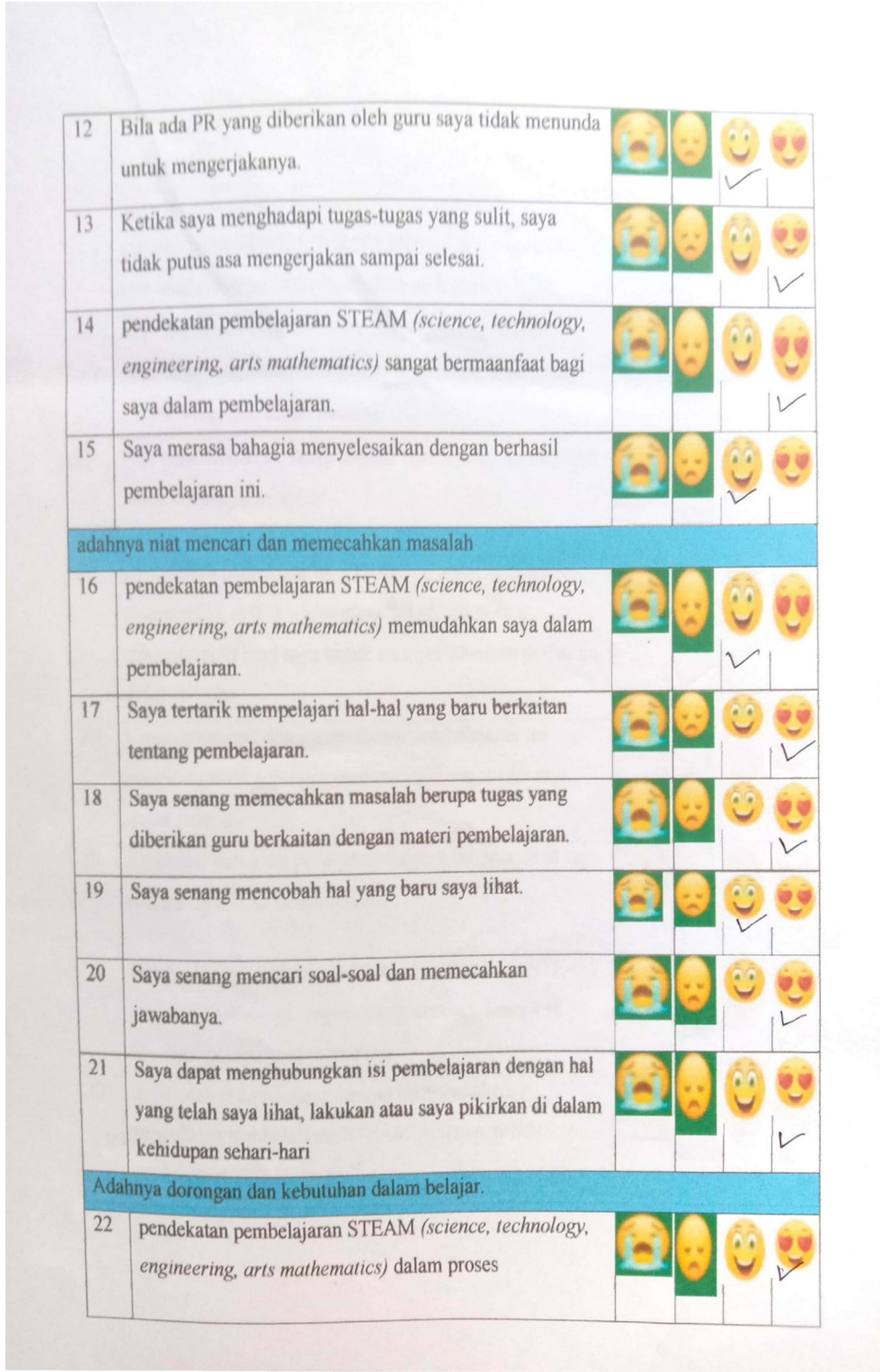
LEMBAR ANGKET SISWA



2	pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts mathematics)* menumbuhkan motivasi saya untuk belajar.				✓
3	Pada awal pembelajaran sangat menarik bagi saya sehingga senang belajar dalam ruangan.			✓	
4	Penjelasan yang saya dapat, Jelas bagi saya bagaimana kaitan materi dengan lingkungan sekitar.			✓	
5	Saya berpendapat nilai dan penghargaan yang saya terima tidak adil dengan apa yang saya lakukan ketika pembelajaran berlangsung.			✓	
6	Saat memulai pembelajaran ini saya percaya bahwa pembelajaran ini mudah bagi saya.		✓		
7	Setelah mempelajari pembelajaran ini beberapa saat, saya termotivasi untuk belajar lebih giat lagi.				✓
8	Setelah mempelajari pembelajaran ini beberapa saat, saya tidak yakin akan lulus KKM.	✓			
Tekun dan ulet menghadapi tugas					
9	pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts mathematics)* dapat meningkatkan minat motivasi belajar saya.				✓
10	Saya merasa lebih aktif, kreatif dalam belajar menggunakan pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts mathematics).*				✓
11	Menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran ini membuat saya merasa puas dan bahagia terhadap hasil yang telah saya capai.				✓

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

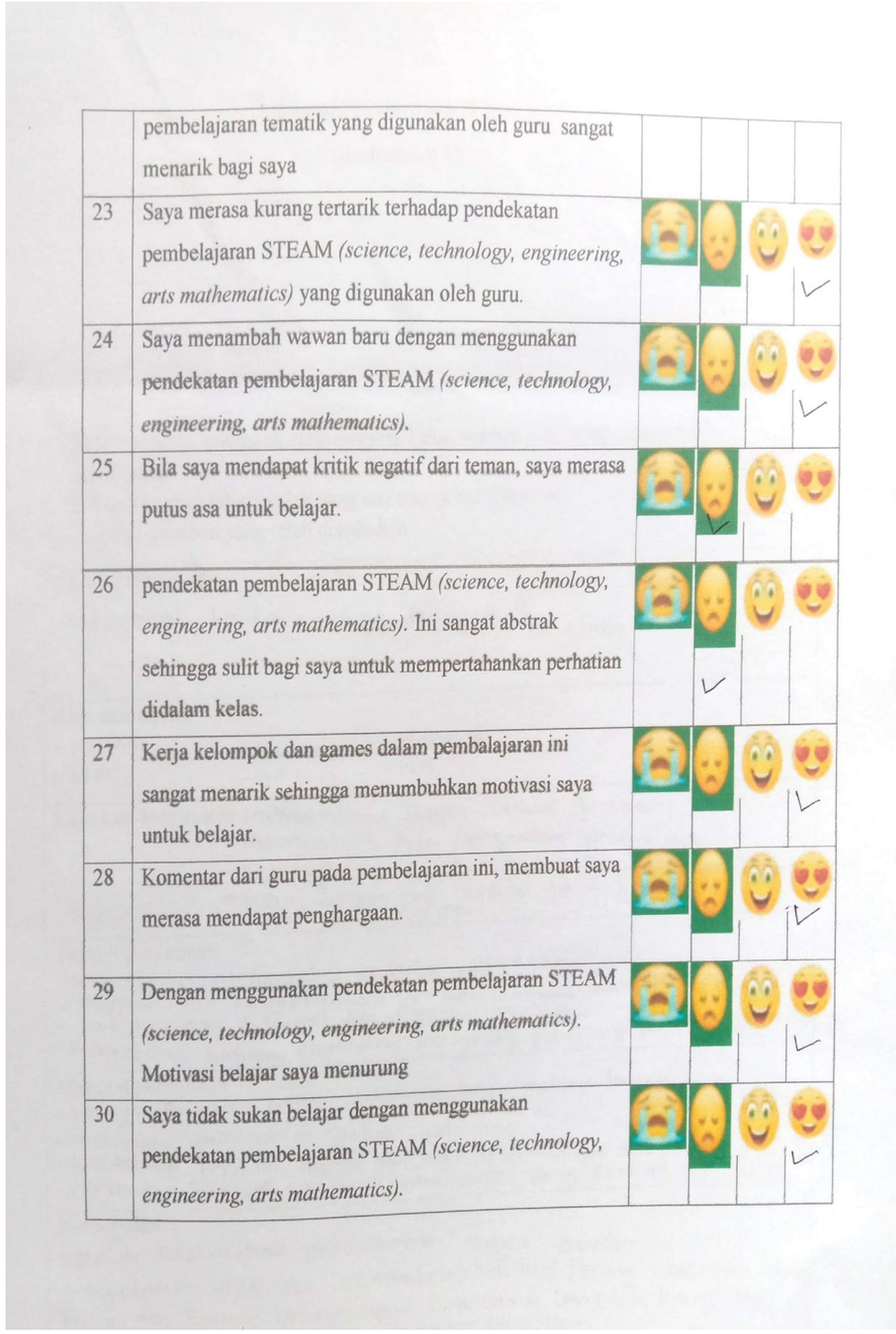
LEMBAR ANGKET SISWA



12	Bila ada PR yang diberikan oleh guru saya tidak menunda untuk mengerjakanya.			✓	
13	Ketika saya menghadapi tugas-tugas yang sulit, saya tidak putus asa mengerjakan sampai selesai.				✓
14	pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts mathematics)* sangat bermaanfaat bagi saya dalam pembelajaran.				✓
15	Saya merasa bahagia menyelesaikan dengan berhasil pembelajaran ini.			✓	
adahnya niat mencari dan memecahkan masalah					
16	pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts mathematics)* memudahkan saya dalam pembelajaran.			✓	
17	Saya tertarik mempelajari hal-hal yang baru berkaitan tentang pembelajaran.				✓
18	Saya senang memecahkan masalah berupa tugas yang diberikan guru berkaitan dengan materi pembelajaran.				✓
19	Saya senang mencobah hal yang baru saya lihat.			✓	
20	Saya senang mencari soal-soal dan memecahkan jawabanya.				✓
21	Saya dapat menghubungkan isi pembelajaran dengan hal yang telah saya lihat, lakukan atau saya pikirkan di dalam kehidupan sehari-hari				✓
Adahnya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.					
22	pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts mathematics)* dalam proses				✓

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

LEMBAR ANGKET SISWA



	pembelajaran tematik yang digunakan oleh guru sangat menarik bagi saya				
23	Saya merasa kurang tertarik terhadap pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts mathematics)* yang digunakan oleh guru.				✓
24	Saya menambah wawan baru dengan menggunakan pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts mathematics).*				✓
25	Bila saya mendapat kritik negatif dari teman, saya merasa putus asa untuk belajar.		✓		
26	pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts mathematics).* Ini sangat abstrak sehingga sulit bagi saya untuk mempertahankan perhatian didalam kelas.		✓		
27	Kerja kelompok dan games dalam pembalajaran ini sangat menarik sehingga menumbuhkan motivasi saya untuk belajar.				✓
28	Komentar dari guru pada pembelajaran ini, membuat saya merasa mendapat penghargaan.				✓
29	Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts mathematics).* Motivasi belajar saya menurung				✓
30	Saya tidak sukan belajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran STEAM *(science, technology, engineering, arts mathematics).*				✓

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg

RIWAYAT HIDUP



Fitriani, lahir pada tanggal 14 Januari 1999 di Panjemma Desa Kanaunga, Kec. Labakkang, Kab. Pangkep dan Kepulauan provinsi Sulawesi-Selatan. Penulis merupakan anak ke dua dari dua bersaudara. Dari pasangan bapak ‘‘MUH. Ali dan ibu Suriani’’. Penulis pertama kali menempuh pendidikan sekolah Dasar SD Negeri 23 Sikkodasere Pada tahun 2006-2012 di Pangkep Sulawesi-Selatan. Kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menenga pertama di MTS DDI Bowong Cindea Pada tahun 2012-2015 di Pangkep Sulawesi-Selatan. Kemudian melenjutkan pendidikan sekolah menenga atas di SMK Negeri 2 Pangkep pada tahun 2015-2018 di Pangkep Sulawesi-Selatan. Selama jenjang pendidikan SMK peneliti mengambil Program Tata Busana, selain itu peneliti juga telah mengikuti beberapa program pelatihan tata busana. Peneliti kemudian melanjutkan pendidikan di program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di STKIP Andi Matappa pada tahun 2018. Selain itu peneliti juga membuka usaha jahitan yang bernama Alhamdulillah Berkah Modista AF.

Alhamdulillah berkat doronga, dan dukungan disertai do’a kedua orang tua saya, serta bimbingan dan nasehat dari pembimbing satu dan kedua saya,. Saya bisa menyelesaikan pendidikan tepat pada waktunya. Saya ucapkan terimah kasi yang sebesar-besarnya kepada keluarga besar STKIP Andi Matappa yang memberikan kesempatan kepada saya untuk menuntut ilmu. Dan semoga ilmu yang saya dapatkan bisa berguna bagi nusa dan bangsa serta berkah dunia dan akhirat amin.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/khIJ3T1KhtE5KRJ5q0sdZg