

ABSTRAK

Susi Julianti, 2023 Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Steam Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 5 Masbagik Utara

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Steam Pada pembelajaran Bahasa Indonesia SDN 5 Masbagik Utara Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian jenis eksperimen dengan desain One Group Pretest Posttest Design. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 27 orang siswa. Variabel penelitian ini menggunakan variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah pendekatan Steam, sedangkan variabel terikatnya hasil belajar. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan pendekatan steam. Sebelum data di analisis, instrumen diuji normalitas. Setelah data terkumpul, kemudian dilakukan analisis hasil pretes dan posttest. Hasil tes pada pretest mencapai rata-rata 56,52 berada pada rendah. Kemudian pada hasil tes posttest rata-rata meningkat menjadi 88,14 dengan kategori baik. Untuk uji normalitas data menggunakan uji lilifors, sedangkan teknik hipotesis menggunakan analisis uji t. Untuk hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0.460 < 1.706$). Hal ini berarti bahwa penggunaan pendekatan STEAM mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa karena rata-rata skor sebelum dan sesudah diterapkan treatment terdapat perbedaan yang signifikan.

Kata Kunci: Pendekatan steam, hasil belajar

ABSTRACT

Susi Julianti, 2023. The Application of Steam-Based Learning Media in Fourth Graders' Indonesian Language Learning at SDN 5 Masbagik Utara

This research aims to determine the application of steam-based learning media in Indonesian language learning at SDN 5 Masbagik Utara for the 2023/2024 academic year. This research was an experimental type research with a One Group Pre-test Post-test Design. The sample in this study was 27 students of fourth grade. This research variable used independent variables and dependent variables. The independent variable was the Steam approach, while the dependent variable was learning outcomes. The data collection technique used multiple choice tests to determine student learning outcomes using the steam approach. Before the data was analyzed, the instrument was tested for normality. After the data was collected, pre-test and post-test results were analyzed. The test results on the pre-test reached an average of 56.52, which was rather low. Then in the post-test results, the average score had increased to 88.14 in the good category. To test data normality, researcher was using the Lilifors test, while the hypothesis technique used t-test analysis. For the hypothesis test results, $t\text{-count} < t\text{-table}$ ($0.460 < 1.706$). This means that the use of the STEAM approach has an influence on student learning outcomes because the average score before and after treatment was applied has a significant difference.

Keywords: *Steam approach, learning outcomes*

