

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STEAM BERBANTUAN MEDIA
VIDEO ANIMASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA DI
KELAS IV SDN 1 BAJUGAN**

Sinta¹, Nasriani², Moh.Rudini³

¹PGSD FKIP Universitas Madako Tolitoli

²PGSD FKIP Universitas Madako Tolitoli

³PGSD FKIP Universitas Madako Tolitoli

Sintaatolis2019@gmail.com¹, nasriani.ani280689@gmail.com²,
muhammadrudini87@gmail.com³,

ABSTRACT

Sinta. 2025. Implementation of the STEAM Learning Model Assisted by Animated Video Media to Improve Science Learning Outcomes of Fourth-Grade Students at SDN 1 Bajugan. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Madako University, Tolitoli. Supervisor: Nasriani, S.Pd., M.Pd., Supervisor: Muh Rudini, S.Pd., M.Pd.

This study aims to improve the science learning outcomes of fourth-grade students at SDN 1 Bajugan through the implementation of the STEAM learning model assisted by animated video media. This classroom action research was conducted in two cycles, each encompassing planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 15 students. Data collection techniques used were observation, achievement tests, interviews, and documentation. The results of the study showed an increase in student learning outcomes, from an average of 64.6% in cycle I with a completion rate of 46.67% to an average of 85% in cycle II with a completion rate of 86.62%. Teacher and student activity also increased, with teacher activity reaching 89.5% and student activity reaching 91.66%. The implementation of the STEAM learning model was able to create a fun, interactive, and collaborative learning environment. These findings indicate that this learning model is effective in improving students' understanding of the material on the State of Matter and its Changes and can be used as an alternative learning strategy in elementary schools

Keywords: STEAM Learning Model, Animated Video, Learning Outcomes, Science.

ABSTRAK

Sinta. 2025. Penerapan Model Pembelajaran STEAM Berbantuan Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa di Kelas IV SDN 1 Bajugan. Skripsi, Program Studi Pendidikan guru sekolah dasar, Fakultas keguruan

dan ilmu Pendidikan, Universitas Madako Tolitoli. Pembimbing: Nasriani, S.Pd., M.Pd, Pembimbing Pendamping: Muh Rudini, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 1 Bajugan melalui penerapan model pembelajaran STEAM Berbantuan media animasi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes hasil belajar, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata 64,6% pada siklus I dengan ketuntasan 46,67% menjadi rata-rata 85% pada siklus II dengan ketuntasan 86,62%. Aktivitas guru dan siswa juga meningkat dengan capaian aktivitas guru mencapai 89,5% dan aktivitas siswa mencapai 91,66%. Penerapan model pembelajaran STEAM mampu membuat pembelajaran yang menyenangkan, interaktif dan kolaboratif. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Wujud zat dan perubahannya dan dapat dijadikan strategi pembelajaran alternatif di jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran STEAM, Video animasi, Hasil belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah kebutuhan penting bagi manusia untuk dapat bertahan dengan perkembangan jaman. Generasi penerus bangsa harus memiliki pendidikan supaya bisa bersaing secara nasional maupun internasional. Hal ini sejalan dengan cita-cita negara Indonesia yang tercantum dalam Undang-undang Dasar 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Bangsa Indonesia harus menjadi bangsa yang cerdas. Hal ini bisa dicapai melalui Pendidikan, salah

satunya melalui pembelajaran IPAS.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap berbagai fenomena alam dan sosial di sekitar mereka. Pembelajaran IPAS menuntut pendekatan yang tidak hanya teoritis tetapi juga aplikatif, agar siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta pemecahan masalah (Wati et al., 2024). Namun, dalam praktiknya,

banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS akibat kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang kajian yang mengintegrasikan ilmu alam dan ilmu sosial untuk memahami fenomena di sekitar kita secara holistik. IPAS berperan penting dalam pendidikan karena membantu peserta didik mengembangkan pemahaman komprehensif tentang hubungan antara manusia, lingkungan, dan teknologi (Hasanah et al., 2023).

Dalam dunia pendidikan, penerapan IPAS sering kali menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya sumber belajar yang interaktif, rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran ini, serta metode pengajaran yang belum sepenuhnya mengakomodasi pendekatan berbasis integrasi ilmu (Elviya & Sukartiningsih, 2023). Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi strategi pembelajaran yang lebih efektif, relevan, dan inovatif dalam meningkatkan pemahaman siswa

terhadap konsep-konsep IPAS.

(Febriansari et al., 2022)

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap IPAS adalah model pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics). Model ini menekankan pendekatan interdisipliner yang mengaitkan berbagai bidang ilmu sehingga siswa dapat memahami konsep secara lebih kontekstual dan aplikatif. Dengan pendekatan STEAM, pembelajaran tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga melibatkan eksperimen, kreativitas, dan pemecahan masalah nyata.

Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi juga menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa (Wardani et al., 2024). Video animasi dapat membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak dalam IPAS dengan cara yang lebih visual dan menarik. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan mezzzdia audio visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan

motivasi serta hasil belajar siswa.

Mengingat pentingnya pembelajaran IPAS diberikan kepada siswa maka untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu diadakan perbaikan khususnya dalam proses pembelajaran, evaluasi serta memilih metode atau model yang tepat sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam kegiatan pembelajaran, dan belajarpun menjadi lebih bermakna dan menyenangkan (Purnasari & Sadewo, 2020). Pembelajaran yang diharapkan merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa penuh dan selalu aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat serta mendorong siswa menerapkannya kedalam kehidupannya sehari-hari.

Tujuan utama dari adanya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk meningkatkan atau memperbaiki praktik-praktik pembelajaran yang sebelumnya telah dilakukan di kelas. Oleh karena itu, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini cocok digunakan oleh Guru karena setiap harinya guru bertemu dan menjumpai berbagai permasalahan pembelajaran yang di

hadapi oleh peserta didik. Tujuan lainnya dari Penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah untuk meningkatkan keprofesionalan pendidik dalam mengajar serta untuk menumbuhkan sikap proaktif terhadap perbaikan mutu pembelajaran secara berkelanjutan (Aprillani Muntya Sari, 2022). Kemudian manfaat dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu 1) Memberikan inovasi pembelajaran yang ada di kelas, dengan melakukan inovasi pembelajaran maka Guru akan dapat memberikan pembaharuan terhadap model maupun metode yang akan digunakan dalam mengajar yang telah disesuaikan dengan karakteristik dari masing-masing kelas. 2) Memberikan kontribusi dalam mengembangkan kurikulum di tingkat sekolah dan kelas, dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) maka guru dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kurikulum ditingkat sekolah maupun kelas. 3) Meningkatkan keprofesionalan guru, dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) maka guru akan melakukan refleksi terhadap praktik-

praktik pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya di kelas. Selanjutnya, jika ditemukan masalah dalam penerapan pembelajaran yang dilakukan maka guru akan memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Sehingga Penelitian Tindakan Kelas (PTK) disini dapat digunakan untuk meningkatkan keprofesionalan guru (Aprillani Muntya Sari, 2022).

Adanya permasalahan yang telah didapatkan tersebut maka peneliti bermaksud untuk menerapkan model pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dimaksud yaitu model pembelajaran *STEAM*. Pemilihan model *STEAM* sebagai solusi yang didasarkan atas pertimbangan karena model pembelajaran *STEAM* memiliki kelebihan yaitu siswa mampu bekerjasama, menggabungkan pengetahuan dan keterampilan, aktif membantu dan mampu berperan sebagai tutor sebaya demi keberhasilan tim.

Berdasarkan hasil wawancara calon peneliti dengan guru kelas IV SDN 1 Bajugan, pada hari selasa,

tanggal 17 Desember 2024, diperoleh informasi bahwa hasil belajar ipas siswa masih rendah. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya penerapan media pembelajaran yang bervariasi, proses pembelajaran yang berlangsung masih terkesan monoton karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dari 15 siswa yang diamati, 8 siswa tidak berhasil mencapai nilai rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) yaitu 75. Meskipun ada beberapa siswa yang cukup aktif dalam diskusi kelas. Sementara itu 7 siswa lainnya sudah hampir mampu mencapai nilai diatas rata-rata KKTP, Menunjukan mereka memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Dari hasil observasi awal ini, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini akan menerapkan model pembelajaran Steam Berbantuan Media Video Animasi dalam beningkatkan hasil belajar ipas di SDN 1 Bajugan.

Maka salah satu cara untuk mengatasi kesulitan dalam membangun hasil belajarnya adalah

menggunakan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan yaitu model pembelajaran *STEAM*. Model pembelajaran *STEAM* ini dapat menjadikan sarana bagi siswa untuk menciptakan ide atau gagasan berbasis sains dan teknologi melalui kegiatan berpikir dan bereksplorasi dalam memecahkan masalah berdasarkan pada lima disiplin ilmu yang terintegrasi. *STEAM* dapat juga memberikan kesempatan baru kepada siswa untuk melakukan proses pembelajaran desain secara langsung dan menghasilkan produk dengan kemampuan kreativitas dan pemecahan masalah yang baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang baik. Kemudian dengan menggunakan media video animasi siswa mungkin lebih semangat pada saat kegiatan proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka calon peneliti Model pembelajaran *STEAM* dapat

membentuk aktifitas sosial siswa dikelas. Oleh sebab itu, siswa diharapkan akan lebih mudah dalam memahami pelajaran sehingga pengetahuan dan kemampuan siswa dalam pelajaran IPAS akan meningkat. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Penerapan model pembelajaran *STEAM* berbantuan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 1 Bajugan".

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang saya gunakan adalah penelitian penelitian tindakan kelas (PTK) penelitian dengan tindakan yang dilakukan di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu jenis penelitian pendidikan yang penting untuk dipahami oleh para guru. Penelitian tindakan kelas secara langsung berkorelasi dengan upaya guru untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas, kinerjanya, utamanya dalam proses pembelajaran dikelas.

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah bagaiman usaha

sekelompok guru dalam mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pembelajaran mereka sendiri. Menurut Azizah & Fatamorgana, (2021) penelitian tindakan kelas adalah kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

(Millah et al., 2023) penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Sedangkan Nurjanah, (2020) menyatakan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mengangkat masalah-masalah aktual yang dilakukan oleh para guru yang merupakan kegiatan belajar berupa tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian tindakan kelas (PTK) ini, pelaksanaan dilakukan untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar ipas siswa kelas IV SDN 1 Bajugan sebelum penerapan model pembelajaran Steam berbantuan video animasi. Proses pelaksanaan dilakukan pada tanggal 9 Mei 2025, di mana guru menyiapkan perangkat pembelajaran berupa modul terbuka dan Analisis Tujuan Pembelajaran (ATP) yang telah disusun oleh peneliti.

Berdasarkan data awal melalui hasil wawancara peneliti dengan guru wali kelas IV SDN 1 Bajugan pada hari Selasa, 17 Desember 2024, diperoleh informasi bahwa hasil belajar ipas siswa masih rendah. Salah satu penyebabnya adalah tidak adanya standar media pembelajaran yang bervariasi, yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dari 15 siswa yang diamati, 8 siswa tidak berhasil mencapai nilai rata-rata Kriteria Ketuntasan Tertentu (KKTP) yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa sekitar 78% siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ipas yang diajarkan.

Deskripsi Pelaksanaan Rencana Siklus 1

Pada pelaksanaan Siklus 1, proses pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan yaitu 2 x 35 menit. Pelaksanaan pertemuan pertama pada Siklus 1 dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 5 Mei 2025, pukul 08.00 sampai 09.10, dengan materi "Wujud Zat dan Perubahannya dan Matri, Mahluk apa itu". Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 8 Mei 2025, pukul 08.00 sampai 09.10, dengan materi "Memangnya Wujud Zat Seperti Apa dan Bagaimana Wujud Benda Berubah". Dalam pertemuan kedua tersebut, peneliti menilai kemampuan siswa sesuai dengan indikator penguasaan materi wujud zat. Adapun tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran Siklus 1 adalah sebagai berikut:

A. Siklus 1

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini sama dengan tahap persiapan yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian di kelas. Adapun perencanaan pada siklus I

pertemuan I langkah-langkah yang perlu dipersiapkan dan dilakukan peneliti yaitu mempersiapkan modul ajar materi Wujud zat dan perubahannya, menyiapkan bahan dan alat eksperimen yang akan digunakan oleh siswa, menyiapkan LKPD, mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru, mempersiapkan lembar observasi aktivitas siswa, meminta kesediaan guru kelas IV yaitu Ibu Ratna, A.Ma untuk menjadi observer aktivitas guru dan mempersiapkan lembar soal kemampuan hasil belajar siswa.

B.Tahap Pelaksanaan

a. Kegiatan Awal

- 1) Pembelajaran dimulai dengan guru memberikan salam dan menyakan kabar kepada siswa guna membangun suasana yang akrab dan menyenangkan.
- 2) Guru menunjuk salah satu siswa secara acak untuk memimpin doa bersama agar pembelajaran berlangsung dengan lancar dan penuh makna.
- 3) Guru melakukan pengecekan kehadiran siswa untuk

memastikan keterlibatan semua siswa dalam kegiatan pembelajaran.

- 4) Untuk membangkitkan semangat nasionalisme dan membentuk karakter, Guru mengajak siswa menyanyikan lagu "Pelajar Pancasila" secara bersama-sama.
- 5) Guru menyampaikan judul dan tujuan pembelajaran, kemudian memberikan beberapa pertanyaan singkat seputar materi wujud zat dan perubahannya untuk menggali pengetahuan siswa serta mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari
- 6) Guru menjelaskan secara singkat aktivitas; aktivitas yang akan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa memiliki gambaran umum dan siap mengikuti kegiatan dengan fokus.

2). Kegiatan Inti

a. Pengamatan

Pada tahap pelaksanaan yaitu, guru membuka kegiatan dengan menampilkan video pembelajaran yang telah disiapkan

dengan materi wujud zat dan perubahannya. Guru meminta seluruh siswa untuk mengamati dan mendengarkan video yang ditayangkan dengan teliti dan serius. Setelah siswa mengamati video pembelajaran, guru memberikan pertanyaan esensial kepada siswa.

b. Ide baru

Pada tahap ini guru mempersilahkan siswa untuk mengamati kelas selama 2 menit, kemudian guru menanyakan kepada siswa di dalam kelas kita ini wujud zat apa yang kalian lihat, nah jadi yang kalian amati di kelas ini wujud zat apa, kemudian banyak siswa yang menjawab benda padat.

c. Inovasi

Pada tahap ini guru membagi siswa ke dalam 2 kelompok setiap kelompok terdiri 7-8 siswa, tetapi guru membagi kelompok berdasarkan pengamatan awal yaitu tidak menyatukan siswa yang sama-sama aktif di dalam kelas tetapi mencampurnya dengan siswa yang kurang aktif. Kemudian guru membagi LKPD kepada siswa untuk dikerjakan dengan tertib.

d. Creativity

Pada tahap ini guru melatih kemampuan siswa dengan eksperimen sederhana yaitu kelompok A mampu mengelompokkan 5 benda padat yang ada di dalam kelas tidak termasuk contoh pada kegiatan awal pembelajaran, sedangkan kelompok B mampu mengelompokkan 5 benda cair yang ada di sekitar kita.

e. Nilai

Guru meminta setiap kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasilnya. Guru menguji hasil siswa yang dikerjakan siswa. Guru dan teman lainnya memberikan apresiasi kepada kelompok yang tampil. Kemudian guru membagikan tes soal

evaluasi untuk mengukur perkembangan siswa apakah dengan penggunaan media video animasi dan model pembelajaran STEAM dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Kegiatan Penutup. Menarik Kesimpulan

Adapun kegiatan yang dilakukan adalah guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran, setelah seluruh

rangkaian kegiatan dilaksanakan guru menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya, guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa, kemudian guru menutup pertemuan pada hari itu dengan di akhiri salam. Berdasarkan uraian diatas, maka kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama sudah selesai.

2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2

(Siklus1)

a. Kegiatan Awal

- 1) Pembelajaran dimulai dengan guru memberikan salam dan menanyakan kabar kepada siswa guna membangun suasana yang akrab dan menyenangkan.
- 2) Guru menunjuk salah satu siswa secara acak untuk memimpin doa bersama agar pembelajaran berlangsung dengan lancar dan penuh makna.
- 3) Guru melakukan pengecekan kehadiran siswa untuk memastikan keterlibatan semua siswa dalam kegiatan pembelajaran.

- 4) Untuk membangkitkan semangat nasionalisme dan membentuk karakter, Guru mengajak siswa menyanyikan lagu “ Pelajar Pancasila” secara bersama sama.
 - 5) Guru menyampaikan judul dan tujuan pembelajaran, kemudian memberikan beberapa pertanyaan singkat seputar materi wujud zat dan perubahannya untuk menggali pengetahuan siswa serta mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari
 - 6) Guru menjelaskan secara singkat aktivitas; aktivitas yang akan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa memiliki gambaran umum dan siap mengikuti kegiatan dengan fokus.
- 2) Kegiatan Inti
- a. Pengamatan
- Kegiatan inti pada tahap pelaksanaan ini yaitu guru mengingatkan siswa tentang materi wujud zat dan perubahannya secara umum, siswa menanggapi penjelasan

guru tentang materi wujud zat dan perubahannya secara umum. Guru memulai kegiatan dengan melihat gambar perubahan wujud gas kepada siswa. Guru meminta siswa untuk mengamati video pembelajaran tentang materi wujud zat dan perubahannya. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa "apakah anak-anak ibu ada yang tau apa itu perubahan wujud zat, dan bagaimana proses terjadinya?", siswa menjawab pertanyaan guru dan guru menjelaskan materi tentang perubahan wujud zat.

b. Ide baru

Guru mempersiapkan bahan dan alat eksperimen yang akan guru lakukan dan di harap siswa dapat mengamati proses perubahan wujud zat yang akan terjadi, kemudian guru memberi contoh benda yang dapat mengalami perubahan zat yaitu kapur barus yang di simpan lama di dalam lemari, setelah itu guru menanyakan proses perubahan zat apa yang terjadi, siswa hanya terdiam, kemudian guru menjelaskannya.

c. Inovasi

Guru membagi lagi 2 kelompok yang terdiri dari 7-8 siswa dengan metode tidak menyatukan siswa yang aktif dengan yang aktif tetapi mengelompokan siswa yang aktif dengan yang tidak aktif, kemudian guru membagi LKPD kepada siswa untuk di kerjakan dengan tenang dan tertib, dan menginfokan kepada siswa setelah mengerjakan LKPD guru akan melakukan eksperimen sederhana.

d. Creativiti

Guru meminta siswa untuk memperhatikan dan mengamati pada saat guru melakukan eksperimen, nah kemudian guru melakukan eksperimen yang di mana bahannya yaitu korek api dan lilin, kemudian lilin tersebut di bakar, kemudian setiap kelompok menuliskan hasil pengamatan mereka perubahan wujud zat apa yang vterjadi.

e. Nilai

Guru meminta 1 orang perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasilnya. Guru mengecek hasil pengamatan yang dikerjakan siswa. Guru dan teman lainnya memberikan apresiasi

kepada perwakilan kelompok yang tampil. Kemudian guru membagikan tes soal evaluasi untuk melihat sampai dimana perkembangan hasil belajar siswa, dimana ada beberapa siswa yang sudah mulai mengerti dan masih ada siswa yang sulit memahami pembelajaran IPAS khususnya perubahan wujud zat.

3). Kegiatan Penutup

Adapun kegiatan yang dilakukan oleh guru bersama dengan siswa adalah melakukan refleksi dan tanya jawab mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan pada hari ini, serta menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menyampaikan pendapat tentang pembelajaran hari itu. Setelah seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan, guru pun meminta salah satu siswa untuk memimpin doa dan menutup pertemuan dengan mengucapkan salam. Berdasarkan uraian diatas, maka kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua sudah selesai.

Dari hasil tes evaluasi nilai dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

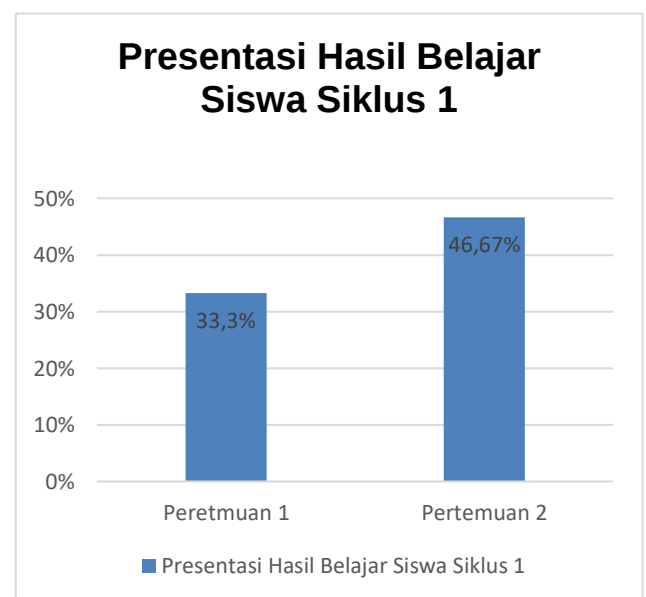
No	Nama siswa	Nilai	Standar Ketuntasan Belajar Minimal (75)	
			Ya	Tidak
1	AP	80	√	
2	AF	85	√	
3	AI	55		√
4	DI	60		√
5	MF	80	√	
6	MA	50		√
7	NF	85	√	
8	NQK	55		√
9	LA	40		√
10	SN	50		√
11	TA	80	√	
12	Za	75	√	
13	Fe	85	√	
14	DA	50		√
15	AP	40		√
Jumlah		970	7	8
Rata-rata		64,6	-	-
Presentase		-	53,33%	
			46,67%	

**Tabel 4.3 Data Hasil Rekapitulasi Siklus 1
Pertemuan Kedua**

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari data siklus 1 pertemuan pertama dengan data hasil tes evaluasi siklus 1 pertemuan kedua yaitu dari nilai rata-rata 52 pada siklus 1 pertemuan pertama menjadi 64,6 pada siklus 1 pertemuan kedua, sedangkan

persentase ketuntasan siswa pada pertemuan pertama mencapai 33,3% atau sebanyak 5 siswa menjadi 46,67% atau sebanyak 7 siswa pada pertemuan kedua sehingga proses pembelajaran dikatakan cukup berhasil, namun meskipun telah mengalami peningkatan, tetapi hasil belajarnya belum memenuhi target yang ditentukan yaitu 75 nilai siswa di atas standar ketuntasan belajar minimal kelas sehingga perlu diadakan tindakan lanjutan pada siklus 2.

Dari hasil ketuntasan yang di dapatkan dari keseluruhan siklus 1 dapat dilihat perbandingan nilai presentase ketuntasan siswa setiap pertemuan pada gambar grafik dibawa ini.



Gambar 4.1 Presentasi Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Berdasarkan grafik presentase ketuntasan tersebut dapat diketahui perolehan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 1 Bajungan mulai dilakukannya siklus 1 pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan pertama 5 siswa yang tuntas hasil belajarnya yang hanya mencapai 33,3% kemudian dilanjutkan pada siklus I pertemuan kedua mengalami peningkatan menjadi 7 siswa yang tuntas hasil belajarnya yang mencapai 47% mengalami peningkatan tetapi belum mencapai nilai standar ketuntasan 75%.

3. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan secara bersamaan pada saat pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini observasi dilakukan oleh peneliti bersama seorang observer pendamping yaitu wali kelas IV. Observasi dilakukan dengan berpedoman pada lembar observasi

guru dan siswa. Pelaksanaan obsevasi guru dan siswa dilaksanakan setiap kali pertemuan siklus yang dilakukan selama 2 kali pertemuan. Hasil observasi guru dan siswa yang telah direkap pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1 Pertemuan 1 dan 2

N o	Perte muan	Skor Maksi mal	Skor Total Perple han	Juml ah	Ketera ngan (Kriteri a Minima l 75)
1	Perte muan 1	300	176	58,6 6%	Belum Berhas il
2	Peret muan 2	300	207	69%	Belum Berhas il

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama siklus 1 diperoleh skor 176 dari skor maksimal 300, dengan persentase 58,66%, yang berarti belum memenuhi kriteria minimal 75% dan dikategorikan belum berhasil. Hal ini menunjuk bahwa sebagian siswa belum aktif dalam pembelajaran, baik dalam diskusi kelompok, uji coba eksperimen maupun dalam penggunaan media video animasi. Namun pada pertemuan kedua aktivitas siswa meningkatkan, dengan skor perolehan 207 dari skor

maksimal 300, menghasilkan persentase 69% namun masih juga bekum di katakan berhasil. Peningkatan ini menunjuk bahwa siswa mulai terbiasa dengan model pembelajaran video animasi, lebih aktif berinteraksi dan menunjukan semangat belajar yang gigih.

Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan Pertama

No	Aktivitas yang di amati	Skor penilaian			
		1	2	3	4
1. Persiapan :					
	a. Menyiapkan perangkat pembelajaran			√	
	b. Menyiapkan media pembelajaran			√	
2. Kegiatan Proses Belajar Mengajar					
	Pendahuluan :				
	a. Menyapa siswa dan mengecek kehadiran siswa			√	
	b. Menyampaikan tujuan pembelajaran		√		
	c. Memberikan ice breaking		√		
	d. Memberikan apresiasi dan motivasi		√		
3. Kegiatan Inti :					
	a. Menyampaikan materi dengan suara yang jelas dan menggunakan model pembelajaran <i>STEAM</i> sesuai dengan sintaknya:			√	
	1. Kegiatan membuka pembelajaran dengan kegiatan menyenangkan agar siswa lebih semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran				
	2. Guru menjelaskan materi kemudian melakukan eksperimen terkait wujud zat dan perubahannya dan			√	

menjelaskan cara penggunaan LKPD

3. Guru memilih siswa random maju kedepan kelas untuk menjelaskan tugas yang telah di kerjakan dilembar LKPD

b. Mengevaluasi tugas yang telah diselesaikan siswa menggunakan LKPD

4. Penutup:

a. Memberikan apresiasi kepada siswa kepada siswa yang nilai tertinggi

b. Mengakhiri pembelajaran dengan memberikan umpan balik mengenai pembelajaran hari ini.

JUMLAH 12 18

SKOR MAKSIMAL 30

$$\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 = \frac{30}{48} \times 100\% = 62,5\%$$

KATEGORI Belum Berhasil

Berdasarkan hasil observasi guru pada pertemuan pertama siklus 1 belum berhasil, dikarenakan, hasil yang didapatkan pada observasi guru yaitu 62,5% masih belum mencapai nilai maksimum 75%. Maka observasi guru akan dilanjutkan pada pertemuan kedua siklus 1

Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan Kedua

No	Aktivitas yang di amati	Skor penilaian			
		1	2	3	4
1. Persiapan :					
	a. Menyiapkan perangkat pembelajaran			√	
	b. Menyiapkan			√	

		media pembelajaran		dengan memberikan umpan balik mengenai pembelajaran hari ini.	
2. Kegiatan Proses Belajar Mengajar					
Pendahuluan :					
a.	Menyapa siswa dan mengecek kehadiran siswa	√			
b.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√			
c.	Memberikan ice breaking		√		
d.	Memberikan apresiasi dan motivasi	√			
3. Kegiatan Inti :					
a.	Menyampaikan materi dengan suara yang jelas dan menggunakan model pembelajaran STEAM sesuai dengan sintaknya:	√			
1.	Kegiatan membuka pembelajaran dengan kegiatan menyenangkan agar siswa lebih semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran				
2.	Guru menjelaskan materi kemudian melakukan eksperimen terkait wujud zat dan perubahannya dan menjelaskan cara penggunaan LKPD	√			
3.	Guru memilih siswa random maju kedepan kelas untuk menjelaskan tugas yang telah di kerjakan dilembar LKPD	√			
b.	Mengevaluasi tugas yang telah diselesaikan siswa menggunakan LKPD	√			
4. Penutup:					
a.	Memberikan apresiasi kepada siswa kepada siswa yang nilai tertinggi	√			
b.	Mengakhiri pembelajaran	√			

JUMLAH	4	21	4
SKOR MAKSIMAL	35		
$\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$	$\frac{35}{48} \times 100\%$		
	= 72,9 %		
KATEGORI	Belum Berhasil		

Berdasarkan hasil observasi guru pada pertemuan kedua siklus 1 belum berhasil, dikarenakan, hasil yang didapatkan pada observasi guru yaitu 72,9% masih belum mencapai nilai maksimum 75%. Maka observasi guru akan dilanjutkan pada siklus 2.

Dapat disimpulkan dari hasil kalkulasi observasi siswa dan guru dengan penerapan model STEAM menggunakan media video animasi bahwa selama pembelajaran pada siklus 1 pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan yakni aktivitas siswa 58,66% dan guru 62,5% menjadi aktivitas siswa 69% dan guru 72,9% tetapi hasil observasi aktivitas siswa dan guru belum mencapai standar maksimal 75% yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil presentase dari obsevasi aktivitas siswa dan guru masih belum mencapai nilai maksimal 75%, dikarenakan masih ada sebagian siswa yang aktivitas belajarnya kurang fokus dan kurang aktif

berpendapat atau memberi tanggapan dan pertanyaan serta kurang aktif dalam menjawab pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari dengan menerapkan model STEAM menggunakan mediavideo animasi.

4. Refleksi

Setelah melakukan pelaksanaan siklus I, peneliti melakukan refleksi terhadap tindakan yang sudah dilaksanakan, dapat diketahui bahwa pada siklus 1 aktivitas belajar sudah menunjukkan adanya peningkatan. Peneliti, dengan observer yaitu wali kelas IV berdiskusi terkait proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Dilakukannya diskusi agar peneliti bisa evaluasi kekurangan saat mengajar, pengelolaan kelas dan untuk melihat peningkatan hasil belajar siklus I dengan menerapkan model pembelajaran STEAM di kelas IV SDN 1 Bajugan.

Kekurangan-kekurangan yang dialami guru dan siswa siklus I yaitu selama proses pembelajaran guru masih belum sempurna melaksanakan langkah-langkah pembelajaran yang telah dibuat di

dalam modul ajar, adapun masalah lain adalah, kurangnya waktu dalam proses belajar, saat pengerjaan LKPD dan eksperimen ada beberapa siswa yang tidak bekerja dan memperhatikan, peneliti dalam pengelolaan kelas masih kurang, membimbing siswa dalam mengerjakan eksperimen masih kurang, waktu banyak habis dalam pengerjaan LKPD, sehingga saat siswa mengerjakan soal evaluasi waktunya tidak cukup dan membuat siswa menjawab soal tidak teliti di karenakan waktu sudah mau habis atau jam isitirahat. Sedangkan permasalahan yang terlihat pada siswa yaitu ada beberapa siswa asik bermain dan bercerita dengan teman sebangkunya, sehingga siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, akibatnya hasil belajar siswa pada siklus I ini perlu ditingkatkan.

Hasil pengamatan serta hasil refleksi yang telah dilakukan, yaitu peneliti memberikan motivasi yang lebih baik lagi untuk merangsang siswa agar lebih berpikir kritis lagi dalam proses pembelajaran, jangan ada siswa yang sibuk dengan kegiatannya sendiri, percaya diri dalam menyampaikan pendapat

mereka, serta peneliti diharapkan lebih memperhatikan alokasi waktu dengan menambah jam pelajaran pada pertemuan selanjutnya, dan guru harus memperhatikan alokasi waktu yang sesuai dengan waktu yang telah tersedia di dalam modul ajar. peneliti harus lebih membimbing siswa dalam pengerjaan proyek dan belajar, dan peneliti lebih mengoptimalkan langkah-langkah model pembelajaran STEAM yang digunakan. Untuk itu perlu dilakukan rencana perbaikan untuk memperbaiki kekurangan proses pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya, yaitu akan disempurnakan pada siklus II.

Berdasarkan kendala yang dihadapi guru pada proses pembelajaran pertemuan pertama dan kedua peneliti dan guru membicarakan solusi agar kendala yang terjadi pada siklus 1 dapat terselesaikan. Adapun solusi yang akan dilakukan :

1. Pada proses pembelajaran memperkuat ice breaking sehingga siswa menjadi lebih semangat dan fokus pada pembelajaran yang diajarkan

2. Dalam penggunaan media sebaiknya dibuatkan aturan-aturan sebelum menggunakan media video animasi dan memberikan hadiah kepada siswa yang mengikuti peraturan sehingga siswa lebih fokus dan berhati-hati dalam pengerjaan LKPD dan soal evaluasi

3. Pembagian kelompok akan diatur oleh guru sehingga guru akan mempertemukan siswa yang sudah paham mengenai pembelajaran yang telah dilakukan dengan siswa yang kurang paham sehingga terjadi keseimbangan di dalam kelompok tersebut.

4. Untuk membuat siswa lebih aktif sebaiknya memberikan apresiasi kepada siswa dan memberikan hadiah kepada siswa yang berani berbicara dan menyimpulkan pembelajaran agar siswa lainnya termotivasi untuk berani berbicara.

Dari hasil kalkulasi pembelajaran dengan menerapkan model STEAM menggunakan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Wujud zat dan perubahannya. Hal ini dapat dilihat melalui pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan

model pembelajaran STEAM menggunakan media video animasi dengan cara evaluasi siklus 1 setelah dilakukan pembelajaran, hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.7 Perbandingan Hasil Siklus 1 pertemuan pertama dan pertemuan dua

No	Point	Siklus 1 Pertemuan Pertma	Siklus 1 Pertemuan Kedua
1	Nilai Rata-rata	52	64,6
2	Presentase	33,3	46,67

3) Kegiatan Penutup

a. Menarik Kesimpulan

Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang telah dipelajari, dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat tentang pembelajaran yang telah dipelajari, guru menyampaikan siapa yang berani menyimpulkan pembelajaran hari ini akan dapat hadiah agar siswa dapat termotivasi untuk aktif mengeluarkan pendapatnya. Diakhir pembelajaran guru menyampaikan kesimpulan. Terakhir guru mengajak seluruh siswa untuk membaca doa sebagai penutup pembelajaran.

No	Nama	Nilai	Standar
	siswa		Ketuntasan Belajar
			Minimal (75)
			Ya Tidak

1	AP	100	√
2	AF	90	√
3	AI	45	√
4	Di	80	√
5	MF	80	√
6	MA	65	√
7	NF	75	√
8	NQK	85	√
9	LA	45	√
10	SN	40	√
11	TA	75	√
12	Za	80	√
13	Fe	100	√
14	DA	50	√
15	AP	95	√
jumlah		1105	10 5
Rata-rata		73,6	
Presentase		-	33,3%
			66,7%

Tabel 4.9 Data Hasil Evaluasi Siklus 2 Pertemuan Pertama

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari data siklus 1 pertemuan kedua yaitu nilai rata-rata akhir siklus 1 pertemuan kedua hanya 64,6 menjadi 73,6 pada siklus 2 pertemuan pertama, sedangkan persentase ketuntasan siswa yang awalnya hanya mencapai 46,67% pada siklus 1 pertemuan kedua atau sebanyak 7 siswa menjadi 66,7% atau sebanyak 10 siswa sehingga proses pembelajaran

dikatakan belum berhasil, meskipun telah mengalami peningkatan, tetapi hasil belajarnya pada siswa masih belum mencapai nilai standar KKM 75% tetapi sudah mulai terlihat peningkatannya sehingga perlu diadakan tindakan lanjutan pada siklus 2 pertemuan kedua.

b. Pertemuan Kedua Siklus 2

Pelaksanaan siklus 2 pertemuan kedua dilaksanakan pada Senin, 19 Mei 2025 pada pukul 09.00-10.30 WITA yang diikuti oleh 15 siswa. Pada pertemuan pertama guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan kegiatan yang telah dimuat dalam Modul ajar yaitu pada materi "Bagaimana wujud benda berubah" pada bab 2 Wujud zat dan perubahannya, dengan rangkaian kegiatan sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan awal pembelajaran guru mengucapkan salam dan mengajak seluruh siswa untuk berdoa secara bersama-sama. Semua siswa menjawab salam guru secara bersama-sama dan penuh semangat. Selanjutnya guru mengecek kehadiran siswa dengan

mengabsen siswa satu persatu sesuai nomor urut dibuku absensi siswa sekaligus mengisi buku absensi siswa. Siswa pun menjawab dan mengangkat tangan saat guru memanggil nama untuk memeriksa daftar kehadiran. Guru mengajak siswa untuk tepuk semangat, dalam hal ini seluruh siswa sangat semangat dan antusias. Sebelum kegiatan inti dimulai, guru memberikan apersepsi kepada siswa. Terakhir guru menyampaikan kepada siswa tujuan dan hasil belajar yang harus dicapai siswa sesuai Modul ajar yang dibuat guru sebelumnya.

2) Kegiatan Inti

a. Pengamatan

Setelah membuka pembelajaran guru memasuki kegiatan inti dengan menayangkan video animasi dengan materi tentang "Bagaimana wujud benda berubah". Sebelum guru menjelaskan materi yang akan dipelajari guru menyampaikan kepada siswa yang bisa menjawab dan tidak ribut pada saat proses pembelajaran yang akan dipelajari, guru akan memperhatikan siswa yang fokus dalam proses belajar mengajar.

Setelah menjelaskan guru bertanya kepada siswa terkait pemahaman siswa tentang apa yang mereka ketahui setelah melihat video pembelajaran tersebut.

b. Ide baru

Kemudian guru meminta siswa maju ke depan untuk mampu mencocokkan benda yang dapat mencair dan membeku sesuai yang telah guru tuliskan di papan tulis dan memberikan apresiasi kepada siswa yang berani maju, kemudian guru menyiapkan alat dan bahan yang akan di gunakan untuk percobaan eksperimen yaitu lilin dan es batu. Kemudian guru kembali menyampaikan ketika proses eksperimen berlangsung di harapkan siswa memperhatikan dan mengamati benda tersebut.

c. Inovasi

Guru membagi lagi 2 kelompok yang terdiri dari 7-8 siswa pembagian kelompok diatur oleh guru, guru akan mendampingi siswa yang paham dan kurang paham, kemudian guru membagi LKPD dan LKPD kelompok kepada siswa untuk di kerjakan dengan tenang dan tertib, dan

menginfokan kepada siswa setelah mengerjakan LKPD guru akan melakukan eksperimen sederhana. Guru memberikan tantangan kepada siswa, siapa yang bisa menjawab perubahan wujud apa yang terjadi ketika kita melakukan percobaan eksperimen dan dapat menjawab lembar kerja kelompoknya dengan kompak tanpa ribut dan mengganggu kelompok lain akan guru berikan hadiah untuk kelompok yang paling rapih.

d. Creativiti

Guru meminta siswa untuk memperhatikan dan mengamati pada saat guru melakukan eksperimen, nah kemudian guru melakukan eksperimen yang di mana bahannya yaitu korek api, lilin dan es batu, selanjutnya kelompok A memperhatikan perubahan wujud benda yang terjadi pada lilin sedangkan kelompok B memperhatikan perubahan wujud benda dari es batu yang di biarkan di ruang terbuka, setelah percobaan eksperimen selesai guru mengarahkan setiap kelompok menuliskan hasil pengamatan mereka perubahan apa yang terjadi pada benda tersebut.

e. Nilai

Setelah melakukan percobaan siswa diminta oleh guru untuk menjawab lembar soal evaluasi 15 soal. Soal yang diberikan pada pertemuan pertama siklus 2 sudah mulai terlihat hasil belajar siswa dikarenakan siswa sudah mulai memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan media video animasi di bantu dengan membuat percobaan sederhana, siswa lebih mudah memahami isi materi yang dipelajari sehingga terjadi peningkatan mulai meningkat hasil tes evaluasinya hampir keseluruhan siswa mendapatkan nilai yang memuaskan.

3) Kegiatan Penutup

a. Menarik Kesimpulan

Adapun kegiatan yang dilakukan oleh guru bersama dengan siswa adalah tanya jawab mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan, serta menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat tentang pembelajaran yang telah dipelajari, ketika guru menyampaikan siapa yang bisa menyimpulkan pembelajaran hari ini semua siswa

berlomba-lomba untuk bisa menyimpulkan pembelajaran, karena mereka telah termotivasi dengan pembelajaran sebelumnya. Selanjutnya guru memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif menjawab pada pertemuan ini. Setelah seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan, guru meminta siswa untuk memimpin doa dan menutup pertemuan dengan mengucapkan salam. Berdasarkan uraian diatas, maka kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua siklus 2 sudah selesai.

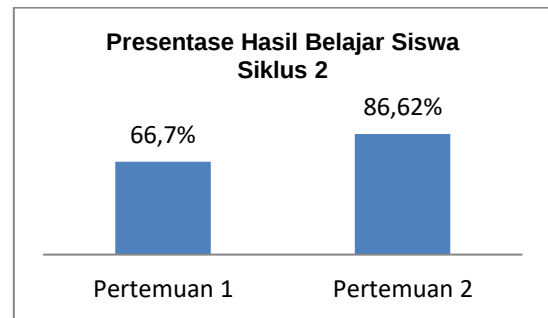
Dari hasil tes evaluasi di dapatkan nilai, dapat di lihat dari tabel dibawah ini.

No	Nama siswa	Nilai	Standar Ketuntasan Belajar Minimal (75)	
			Ya	Tidak
1	AP	95	√	
2	AF	90	√	
3	AI	65		√
4	Di	80	√	
5	MF	95	√	
6	MA	90	√	
7	NF	75	√	
8	NQK	85	√	
9	LA	60		√
10	SN	80	√	
11	TA	85	√	
12	Za	100	√	
13	Fe	100	√	
14	DA	85	√	
15	AP	90	√	
jumlah		1275	13	2
Rata-rata		85		
Presentase		-	86,62%	13,38%

Tabel 4.10 Data Hasil Evalusi Siklus 2 Pertemuan Kedua

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari data siklus 2 pertemuan pertama yaitu nilai rata-rata akhir siklus 2 pertemuan pertama yaitu 73,6 menjadi 85 pada siklus 2 pertemuan kedua, sedangkan persentase ketuntasan siswa yang awalnya hanya mencapai 66,7% pada siklus 2 pertemuan pertama atau sebanyak 10 siswa menjadi 86,62% atau sebanyak 13 siswa sehingga proses pembelajaran dikatakan sudah berhasil, namun meskipun telah mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran STEAM berbantuan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dengan ketuntasan belajar siswa yang mencapai 86,62% dan telah melebihi target keberhasilan penelitian yaitu 75%.

Dari hasil ketuntasan yang di dapatkan dari keseluruhan siklus 2 dapat dilihat perbandingan nilai presentase ketuntasan siswa setiap pertemuan pada gambar grafik dibawah ini.



Gambar 4.2 Presentase Hasil Belajar Siswa Siklus 2

Berdasarkan grafik presentase ketuntasan tersebut dapat diketahui perolehan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 1 Bajungan siklus 2 dengan menerapkan model pembelajaran STEAM berbantuan media video animasi mengalami peningkatan, dilihat dari pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan, pada pertemuan pertama 10 siswa yang tuntas hasil belajarnya yang mencapai 66,7% kemudian dilanjutkan pada pertemuan kedua menjadi 13 siswa yang tuntas hasil belajarnya yang mencapai 86,62% mengalami peningkatan yang telah mencapai nilai standar KKM yaitu 75, maka peneliti telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi Wujud zat dan perubahannya.

3. Observasi

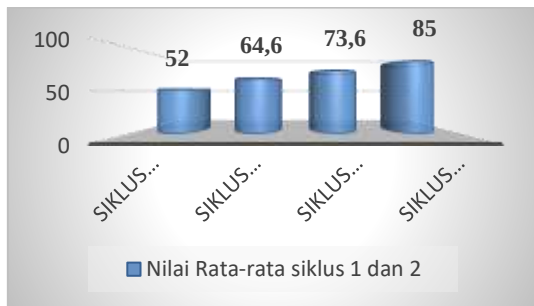
Pengamatan atau observasi dilakukan secara bersamaan pada saat pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini observasi dilakukan oleh peneliti bersama seorang observer pendamping yaitu wali kelas IV. Observasi dilakukan dengan berpedoman pada lembar observasi guru dan siswa sesuai penerapan model pembelajaran STEAM berbantuan media video animasi telah mencapai tujuan yang diharapkan. Pelaksanaan observasi guru dan siswa dilaksanakan setiap kali pertemuan siklus yang dilakukan selama 2 kali pertemuan dari hasil observasi guru dan siswa yang telah direkap dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi
Observasi Aktivitas Siswa Siklus 2
Pertemuan 1 dan 2**

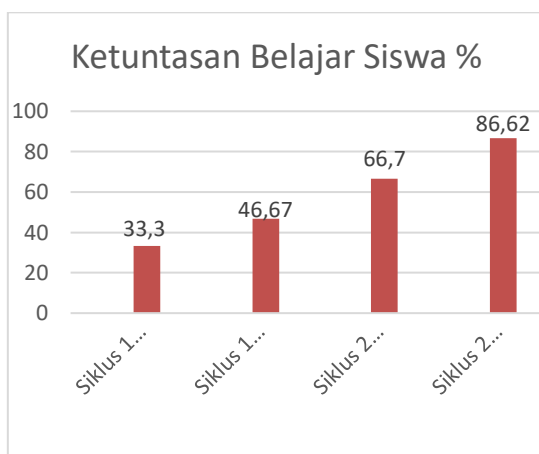
N o	Pertem uan	Skor Maksi mal	Skor Total Perple han	Juml ah	Keteran gan (Kriteria Minimal 75)
1	Pertem uan 1	300	253	84,33 %	Berhasil
2	Peretm uan 2	300	275	91,66 %	Berhasil

Berdasarkan tabel aktivitas siswa, siklus 2 peretmuan pertama, diperoleh skor 253 dari maksimal 300, dengan persentase 84,33% dan dikategorikan berhasil. Ini menunjukan bahwa hampir seluruh siswa sudah terlibat aktif dalam pembelajaran, baik saat diskusi, menjawab soal, maupun saat menggunakan media video animasi. Pada pertemuan kedua, keterlibatan siswa semakin meningkat dengan skor 275 dari maksimal 300, mencapai persentase 91,66% dan tetap dalam kategori berhasil. Kenaikan ini menunjukan bahwa siswa semakin terbiasa dan menikmati proses kegiatan pembelajarn yang interaktif, serta termotivasi untuk terus aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Nilai Rata-rata Siklus 1 dan 2



Gambar 4.3 Diagram perbandingan nilai rata-rata siklus 1 dan 2



Gambar 4.4 Diagram perbandingan presentase ketuntasan belajar siswa siklus 1 dan 2

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dilakukannya pembelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran STEAM berbantuan media video animasi dari siklus 1 sampai siklus 2 dan sudah mencapai bahkan melebihi kriteria keberhasilan penelitian. Sehingga tidak perlu untuk dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan paparan data yang telah dikemukakan sebelumnya, maka fokus pembahasan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran steam berbantuan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar ipas siswa pada materi wujud zat dan perubahanya dikelas IV SDN 1 Bajugan,Kecamatan Galang,Kabupaten Tolitoli.

Dari hasil belajar tersebut diharapkan siswa mampu memahami setiap proses pembelajaran yang dilakukan sehingga akan berdampak pada pengetahuan dan perubahan perilaku yang meliputi tiga aspek yaitu dari segi pemahamannya terhadap materi yang sudah diberikan oleh guru (aspek kongnitif), dari segi penghayatan siswa (aspek efektif), dan segi pengalaman siswa (aspek psikomotor).

Berdasarkan tabel diatas presentase siswa yang belum memenuhi KKTP pada siklus 1 menunjukan bahwa dari 15 siswa,sebanyak 5 siswa atau sebesar

33,3% belum memenuhi Kriteria ketuntasan Tujuan (KKTP), yaitu nilai minimal 75. Rata-rata nilai kelas yang di peroleh 52 sehingga hasil belajar siswa belum optimal karena belum mencapai 100% ketuntasan sehingga perlu dilakukan perbaikan dan tindak lanjut pada Siklus II.

Guru juga belum optimal dalam mengatur waktu dan memperhatikan keseimbangan aktivitas siswa selama diskusi. Siswa terlihat kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung, kondisi ini menyebabkan pemahaman konsep belum menyeluruh dan berdampak pada hasil tes akhir siklus I.

Namun, pada siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup baik. Dari 15 siswa, yang tuntas 7 orang sebesar 46,67% sudah memenuhi kriteria ketuntasan Tujuan pembelajaran (KKTP), dengan nilai rata-rata 64,6%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan di siklus II, seperti memberikan penguatan motivasi belajar, serta bimbingan yang lebih intensif saat diskusi, memberikan dampak positif terhadap

pemahaman dan pencapaian belajar siswa.

Aktivitas guru dan siswa juga meningkat secara konsisten. Aktivitas guru pada siklus 1 tercatat 62,5% pada pertemuan pertama dan 72,9% pada pertemuan kedua. Sementara pada siklus I aktivitas siswa 58,66% dan 69%. Kedua indikator ini menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung secara interaktif, partisipatif, dan menyenangkan. Suasana kelas menjadi lebih hidup setiap tahapan kegiatan belajar.

Sesuai dengan fakta yang peneliti temukan di lapangan, metode pembelajaran Steam belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 1 Bajuran. Temuan ini memperkuat urgensi dilakukannya penelitian ini, mengingat model pembelajaran steam telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa sekolah dasar. Sejumlah penelitian sebelumnya juga memperkuat temuan ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Nasra et al menunjukkan bahwa pretest secara individu maupun klasikal

100% tidak ada siswa yang mendapat nilai di atas Kreteria ketuntasan minimal (KKM) atau tidak tuntas. Sedangkan secara klasikal. Penelitian dewi sutriyani juga membuktikan penelitian ini ialah penelitian pra eksperimen dengan menjadikan satu kelas saja sebagai kelas eksperimen

Penelitian yang dilakukan sholiha et al Dimana penelitian dilakukan beberapa tahap yaitu: perencanaan, penerapan pengamatan lalu refleksi.

E. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan model steam berbantuan media video animasi dalam pembelajaran ipas pada materi wujud zat dan perubahannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Bajugan. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 52 pertemuan pertama dan 64,6 pertemuan kedua dengan persentase ketuntasan siswa 33,3% pertemuan pertama dan 46,67% pertemuan kedua atau sebanyak 7 siswa dari 15 siswa. Dikarenakan siklus 1 belum mendapatkan nilai setandar KKM 75 maka akan

dilanjutkan pada siklus 2, nilai rata-rata yang dihasilkan siklus dua disetiap pertemuan adalah 73,6 pertemuan pertama dan 85 pertemuan kedua dengan persentase 66,7% pertemuan pertama dan 86,62% atau sebanyak 13 siswa yang tuntas dari 15 siswa. Dari nilai rata-rata yang dihasilkan pada siklus 2 sangat meningkat. Adapun hasil observasi guru dan siswa pada siklus 1 pertemuan pertama dan kedua yaitu aktivitas siswa 54,5% dan guru 62,5% pada pertemuan pertama menjadi aktivitas siswa 68,1% dan guru 72,5% pada pertemuan kedua, maka akan dilanjutkan pada siklus 2 mengalami peningkatan yaitu pertemuan pertama aktivitas siswa 77,2% dan guru 82,5% menjadi lebih meningkat pada pertemuan kedua yaitu aktivitas siswa 86,3% dan guru 87,5%. Maka dapat dinyatakan penerapan model pembelajaran STEAM berbantuan media video animasi telah berhasil diterapkan di kelas IV SDN 1 Bajugan.

DAFTAR PUSTAKA

Azizah, A., & Fatamorgana, F. R. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah*

- Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22.
<https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Elviya, D. D., & Sukartiningsih, W. (2023). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka pada pembelajaran bahasa indonesia kelas IV sekolah dasar di SDN Lakarsantri I/472 Surabaya. *JPGSD*, 11(8), 1–14.
- Febriansari, D., Sarwanto, S., & Yamtinah, S. (2022). Konstruksi model pembelajaran STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics) dengan pendekatan design thinking pada materi energi terbarukan. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(2), 186–200.
<https://doi.org/10.22219/jinop.v8i2.22456>
- Hasanah, A., Amelia, C. R., Salsabila, H., Agustin, R. D., Setyawati, R. C., Elifas, L., & Marini, A. (2023). Pengintegrasian kurikulum merdeka dalam pembelajaran ipas: Upaya memaksimalkan pemahaman siswa tentang budaya lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 89.
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Nurjanah, Y. S. (2020). *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan MEDIA AUDIO VISUAL SEBAGAI MEDIA PENINGKATAN KETERAMPILAN*. 04(April), 40–44.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Perbaikan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Pemilihan Model Pembelajaran Dan Pemanfaatan Media Ajar Di Sekolah Dasar Wilayah Perbatasan. *Publikasi Pendidikan*, 10(2), 125.
<https://doi.org/10.26858/publikan.v10i2.13846>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Wati, P., Nusantara, T., & Utama, C. (2024). Efektivitas PjBL-STEM Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 126–143.