

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian, bisa disimpulkan apabila siswa kelas V SDN Pandian 1 tahun ajaran 2023/2024 ada beberapa siswa yang masih belum mampu dalam memiliki minat belajar. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil observasi dan wawancara pada guru dan Siswa di SDN Pandian 1. Kurang memiliki minat belajar tersebut disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal sehingga membuat siswa kurang memiliki minat belajar adalah guru menggunakan model pembelajaran tidak sesuai dengan kebutuhan siswa Ketika di dalam kelas. Selain dari tingkat kecerdasan siswa juga kurangnya keinginan siswa dalam belajar juga memicu terjadinya siswa tidak memiliki minat belajar sehingga perlu adanya dukungan ataupun motivasi baik dari guru atau orang tua untuk membangkitkan semangat belajar siswa.

Sedangkan faktor eksternal dalam membaca pemahaman diantaranya, latar belakang orang tua yang kebanyakan bekerja diluar kota sehingga seringkali membuat anak tidak masuk sekolah sampai berminggu minggu sehingga membuat siswa tersebut mengalami keterlambatan dalam proses belajarnya disekolah serta pendidikan orang tua juga bisa menjadi faktor penghambat siswa mengalami kesulitan membaca pemahaman. Selain itu, cara mengajar guru juga bisa berpengaruh terhadap kesulitan membaca pemahaman yang dialami oleh siswa karena cara mengajar yang membosankan akan membuat siswa tidak semangat bahkan tidak fokus untuk mendengarkan penjelasan dari guru.

B. Saran

1. Bagi sekolah hasil penelitian ini dapat dipergunakan sekolah sebagai dasar mengatasi kurangnya minat belajar siswa kelas V di SDN Pandian 1 Kecamatan Kota Kabupaten Sumenep.
2. Cara terbaik bagi guru untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan mengganti materi pembelajaran yang mereka gunakan.
3. Meningkatkan semangat, daya cipta, dan keaktifan dalam pembuatan sarana dan perlengkapan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- 2022, N. dkk. (2023). *Pembelajaran steam terhadap penguatan media pembelajaran calistung bagi anak usia dini*. 6, 197–205.
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61.
<https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Andriana et al. (2022). Penerapan Pembelajaran STEAM Melalui Aktivitas Make a Non Stop Fountain Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1248–1260.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47109>
- Aprilia, E. F. (2022). Strategi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Penerapan Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Di Kota Malang. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 1(2), 90–98.
- Azizah. (2022). *Pendekatan Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (Steam) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa : Studi Meta- Analisis*. 1–125.
- Azmi et, A. (2023). *No Title*.
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking

untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324–1330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Ilyas dan syahid. (2002). 済無No Title No Title No Title. 10–40.

Irmareta, D. (2022). *PEMBELAJARAN SENI MUSIK BOTOL KACA BERBASIS PROYEK DENGAN PENDEKATAN STEAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA I . PENDAHULUAN* Kegiatan pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan secara keseluruhan . Guru merupakan faktor penentu yang sangat do. 2(1), 155–167.

Johan (2018:166-172). (2019). 済無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2, 37–52.

Nirmalasari, D. (2021). *Artikel Isi_Pita*. 1–11.

Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang. *Pujangga*, 1(2), 31. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.320>

Rahardjo 2021. (2021). *STUDI META ANALISIS PENDEKATAN SCIENCE , TECHNOLOGY , ENGINEERING , ART AND MATHEMATICS (STEAM) SCIENCE , TECHNOLOGY , ENGINEERING , ART AND MATHEMATICS (STEAM)*.

Rohman, D. (2022). *EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN SISWA MI / SD DI ERA ABAD 21* Abstrak *PENDAHULUAN Pendidikan adalah upaya mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk membantu mereka secara.* 03(01), 48–58.

Sari. (2021). *STEAM (Sains, Teknologi, Engineering, Art and Mathematics)*. 1–124.

Sugiyono, 2018:456. (2020). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Sustainability (Switzerland)*, 14(2), 1–4. <http://www.unpcdc.org/media/15782/sustainable-procurement-practice.pdf><https://europa.eu/capacity4dev/unep/document/briefing-note-sustainable-public-procurement><http://www.hpw.qld.gov.au/SiteCollectionDocuments/ProcurementGuideIntegratingSustainability.pdf>

Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Satuan Panjang. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pembelajarannya. Jurusan Matematika*, 3(3), 955–961.

LAMPIRAN

Lampiran I

PEDOMAN WAWANCARA

Hari :

Tanggal :

Waktu :

Tempat :

1. Bagaimana penggunaan model pembelajaran berbasis STEAM terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Pandian 1?

No	Pertanyaan	Narasumber
1.	Bagaimana cara guru menggabungkan konsep sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika dalam tugas mereka?	Wali Kelas
2.	Seberapa sering siswa menggunakan keterampilan kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah yang terkait dengan STEAM di SDN Pandian 1 ini?	Wali Kelas
3.	Apakah siswa menunjukkan minat yang tinggi dalam belajar ilmu pengetahuan dan matematika, serta penerapan mereka dalam kehidupan sehari-hari?	Kepala sekolah
4.	Bagaimana siswa mengintegrasikan teknologi dalam eksperimen atau proyek sains mereka?	Wali Kelas
5.	Seberapa baik siswa menggunakan alat dan perangkat teknologi yang ada untuk mempelajari	Wali Kelas

	konsep STEAM?	
6.	Apakah siswa menunjukkan minat dalam eksplorasi seni dan kreativitas melalui penggunaan konsep STEAM?	Kepala Sekolah
7.	Apakah siswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara konsep sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika dalam situasi dunia nyata?	Wali Kelas
8.	Bagaimana siswa menunjukkan pemahaman tentang prinsip-prinsip dasar ilmu pengetahuan dan matematika melalui tugas STEAM?	Kepala Sekolah
9.	Apakah pembelajaran didalam kelas sangat menyenangkan?	Siswa
10.	Apakah siswa menunjukkan keinginan untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan dalam bidang STEAM?	Siswa

2. Bagaimana model pembelajaran berbasis STEAM guna meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Pandian 1 kecamatan kota kabupaten sumenep?

No	Instrumen Pertanyaan	Narasumber
1.	Bagaimana implementasi model pembelajaran berbasis STEAM guna meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Pandian 1 kecamatan kota	Kepala Sekolah

	kabupaten sumenep?	
2.	Apakah yang membuat siswa merasa tertarik Ketika pembelajaran di dalam kelas?	Wali Kelas
3.	Apakah siswa sering mengajukan pertanyaan atau mencari tahu lebih lanjut tentang topic pembelajaran yang sedang dipelajari?	Kepala Sekolah
4.	Apakah siswa menunjukkan antusiasme dan semangat saat diberikan tugas baru?	Kepala Sekolah
5.	Apakah siswa mengemukakan ide-ide baru atau solusi kreatif dalam konteks pembelajaran?	Wali murid

Lampiran II

INSTRUMEN OBSERVASI

A. Pelaksanaan Kegiatan

Hari/Tanggal :

Waktu :

Tempat :

B. Cara Pengisian

1. Berilah simbol *checklist* (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan kejadian di lapangan
2. Tuliskan keterangan yang dirasa perlu pada kolom yang tersedia

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Ket.
Ketika di Dalam Kelas				
1.	Siswa dan guru ketika menggunakan model pembelajaran STEAM			
2.	Minat belajar siswa dalam kelas			
3.	Antusiasme siswa dalam pembelajaran dimulai			
4.	Siswa dalam memecahkan masalah			
Ketika diluar kelas				

1.	Penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran			
2.	Partisipasi dalam kompetisi atau pertunjukan			

Lampiran III

INSTUMEN DOKUMENTASI

No	Aspek yang didokumentasikan	Ya	Tidak
1.	Dokumentasi wawancara dengan kepala sekolah		
2.	Dokumentasi wawancara dengan Guru kelas		
3.	Dokumentasi wawancara dengan Guru Pamong		
4.	Dokumentasi kegiatan pembelajaran di SDN Pandian 1		
5.	Dokumentasi kegiatan siswa memecahkan masalah		
6.	Dokumentasi data guru SDN Pandian 1		
7.	Dokumentasi buku pelajaran		
8.	Dokumentasi Profil Sekolah		

Lampiran IV

PEDOMAN WAWANCARA GURU KELAS V

Nama : Ach. Faishol, S. Pd
Jabatan : Guru Kelas V
Alamat Instansi : Jl. Teuku Umar No. 62, Pandian kec. Kota Sumenep
Kode : G.S.30/05/2024

1. Apakah model pembelajaran STEAM cocok guna meningkatkan minat belajar siswa ?

Cocok, karena dengan STEAM siswa lebih banyak berperan dalam pembelajaran

2. Apa model pembelajaran STEAM memiliki kelebihan?

Model pembelajaran STEAM justru lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain, karena model pembelajaran STEAM lebih difokuskan kepada siswa ketika pembelajaran. Seperti menyelesaikan masalah, diskusi, kolaborasinya.

3. Apa saja perbedaan STEAM dengan model pembelajaran yang lain?

Cukup banyak untuk perbedaannya STEAM dengan model pembelajaran yang lain. Menstimulasi keingintahuan dan motivasi, menggunakan pendekatan pembelajaran Project Based Learning (PJBL)

4. Apa ada factor penghambat untuk menerapkan model pembelajaran berbasis STEAM?

Iya, factor penghambat dalam menerapkan model pembelajaran STEAM yaitu kurangnya pemahaman seorang guru dalam model pembelajaran tersebut.

5. Faktor-faktor penghambat dalam menerapkan STEAM?

Pemahaman guru yang berbeda-beda dalam mengartikan STEAM sehingga para guru enggan untuk menerapkannya, terlebih lagi guru ingin model pembelajaran yang simple dikarenakan mereka sudah terbiasa dengan model pembelajaran yang lain sehingga tidak tahu kebutuhan setiap individunya.

Lampiran V

PEDOMAN WAWANCARA GURU KELAS V

Nama : Suki, S. Pd.I
Jabatan : Guru Pamong Kelas V
Alamat Instansi : Jl. Teuku Umar No. 62, Pandian kec. Kota Sumenep
Kode : G.P.04/06/2024

1. Apakah model pembelajaran STEAM cocok guna meningkatkan minat belajar siswa ?

Lumayan cocok dengan kebutuhan siswa Ketika pembelajaran didalam kelas dimulai, karena dengan STEAM siswa lebih banyak berperan dalam pembelajaran

2. Apa model pembelajaran STEAM memiliki kelebihan?

Model pembelajaran STEAM justru lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain, karena model pembelajaran STEAM lebih difokuskan kepada siswa ketika pembelajaran. Seperti menyelesaikan masalah, diskusi, kolaborasinya.

3. Apa saja perbedaan STEAM dengan model pembelajaran yang lain?

Cukup banyak untuk perbedaannya STEAM dengan model pembelajaran yang lain. Menstimulasi keingintahuan dan motivasi, menggunakan pendekatan pembelajaran Project Based Learning (PJBL)

4. Apa ada factor penghambat untuk menerapkan model pembelajaran berbasis STEAM?

factor penghambat yang pertama dalam menerapkan model pembelajaran STEAM yaitu kurangnya pemahaman seorang guru dalam model

pembelajaran tersebut, minimnya pemahaman seorang gur terhadap STEAM.

Lampiran VI

PEDOMAN WAWANCARA SISWA KELAS V

Nama : Muhammad Nafizul Barri
Kelas : V
Alamat Instansi : Jl. Teuku Umar No. 62, Pandian kec. Kota Sumenep
Kode : S.K.31/05/2024

1. Apakah saudara senang dalam pembelajaran STEAM?
Saya lebih suka guru menggunakan model pembelajaran yang siswa menyelesaikan masalah, dan berkelompok.
2. Apakah saudara suka model pembelajaran berbasis STEAM ?
Lumayan suka
3. Apakah guru Ketika mengajar menggunakan ceramah ?
Iya, sehingga merasa bosan Ketika pembelajaran dimulai
4. Apakah saudara tidak suka dengan pembelajaran yang lain?
Sedikit tidak suka, karena guru terlalu berfokus kemateri yang disampaikan sehingga tidak tahu jika saya tidak bisa memahami materi
5. Apakah saudara suka model pembelajaran STEAM dan menggunakan media yang menarik?
Sangat suka karena dengan adanya media saya merasa penasaran.

Lampiran VII

PEDOMAN WAWANCARA SISWA KELAS V

Nama : Linda Ameliya
Kelas : V
Alamat Instansi : Jl. Teuku Umar No. 62, Pandian kec. Kota Sumenep
Kode : S.K.04/06/2024

1. Apakah saudara senang dalam pembelajaran STEAM?
Saya lebih suka guru Ketika cara mengajar tidak banyak ceramah.
2. Apakah saudara suka model pembelajaran berbasis STEAM ?
Suka
3. Apakah guru Ketika mengajar menggunakan ceramah ?
Iya, saya jadi tidak bersemangat/minat untuk belajar
4. Apakah saudara tidak suka dengan pembelajaran yang lain?
Sedikit tidak suka, karena guru terlalu berfokus kemateri yang disampaikan sehingga tidak tahu jika saya tidak bisa memahami materi
5. Apakah saudara suka model pembelajaran STEAM dan menggunakan media yang menarik?
Sangat suka karena dengan adanya media saya merasa penasaran.

Lampiran VIII

PEDOMAN WAWANCARA SISWA KELAS V

Nama : Ina Rusmaya
Kelas : V
Alamat Instansi : Jl. Teuku Umar No. 62, Pandian kec. Kota Sumenep
Kode : S.K.13/06/2024

1. Apakah saudara senang dalam pembelajaran STEAM?
Sangat senang apaagi ketika menggunakan media yang menari
2. Apakah saudara suka model pembelajaran berbasis STEAM ?
Lumayan
3. Apakah guru Ketika mengajar menggunakan ceramah ?
Iya, ngantuk
4. Apakah saudara tidak suka dengan pembelajaran yang lain?
Sedikit tidak suka, karena guru terlalu berfokus kemateri yang disampaikan sehingga tidak tahu jika saya tidak bisa memahami materi
5. Apakah saudara suka model pembelajaran STEAM dan menggunakan media yang menarik?
Sangat suka karena dengan adanya media saya merasa penasaran.

Lampiran IX

PEDOMAN WAWANCARA SISWA KELAS V

Nama : Erik Noval Arisandi
Kelas : V
Alamat Instansi : Jl. Teuku Umar No. 62, Pandian kec. Kota Sumenep
Kode : S.K.15/06/2024

1. Apakah saudara senang dalam pembelajaran STEAM?
Tidak senang
2. Apakah saudara suka model pembelajaran berbasis STEAM ?
Tidak
3. Apakah guru Ketika mengajar menggunakan ceramah ?
Kadang-kadang iya
4. Apakah saudara tidak suka dengan pembelajaran yang lain?
Sedikit tidak suka, karena guru terlalu berfokus kemateri yang disampaikan sehingga tidak tahu jika saya tidak bisa memahami materi
5. Apakah saudara suka model pembelajaran STEAM dan menggunakan media yang menarik?
Sangat suka karena dengan adanya media saya merasa penasaran.

Lampiran X

NAMA-NAMA SISWA KELAS V SDN PANDIAN 1

NO	NAMA SISWA KELAS V
1	AHMAD BALLYANARROBY
2	ADELIAH PUTRI ANASTASIYA
3	AISYAHTUN NUR ZAMZIYAH
4	ALIF FATAHIL HAQ
5	ANGGA WIJAYA
6	AYU DWI SAFIRA
7	AYUTIA ANGGUN KARTIKA PUTRI
8	DEVRI REZA SAPUTRA
9	ERIK NOVAL ARISANDI
10	FARHATUS SHOLIAH
11	HILMAN FATIHUL HAQQI ALBAYA
12	HOLISYAFIQAHWATI SYAFARIYAH
13	IBRO ANGGA PRAYOGA
14	INA RUSMAYA
15	IRBA KAISAR RADELA
16	LINDA AMELIYA
17	M. SYAUKATTAM
18	MEIZAN FADILAH
19	MOH. ALBYAN SURYA SAPUTRA
20	MOH.KHILMAN PRATAMA
21	MOH. MAULIDI
22	MOH. SHIDQI MUBAROK
23	MUHAMMAD AYNOR YAQIN
24	MUHAMMAD NAFIZUL BARRI
25	NUR FITRI FATIMA
26	NUR MUHAMMAD DZATUL KAHFI
27	PUTRI AMILIA FEBRIANA
28	RAHMAT HIDAYATULLAH

Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan SD N PANDIAN I

Kecamatan Kec. Kota Sumenep, Kabupaten Kab. Sumenep, Provinsi Prov. Jawa Timur

No	Nama	JK	Status Kepegawaian	Jenis PTK
1	ACH FAISOL	L	PPPK	Guru Kelas V A
2	ACH. DJUNAI DI	L	PNS	Guru Kelas I B
3	ACH. SUBANDI KURNIAWAN SASMITO	L	Tenaga Honor Sekolah	Tenaga Administrasi Sekolah
4	AHMAD BUDIWAN HALIMI	L	PPPK	Guru Kelas VI A
5	EKA FERAWATI	P	PPPK	Guru Kelas II A
6	ELLYA WAHYUNINGSIH	P	PNS	Kepala Sekolah
7	ERLIYANTI	P	PNS	Guru Kelas III B
8	FATMAWATI	P	PNS	Perpustakaan
9	FRENGKI HAIRUL ANAM	L	Tenaga Honor Sekolah	Petugas Keamanan
10	IMAM WAHYUDI	L	PNS	Guru Kelas III A
11	KUSNIAH	P	PNS	Guru Kelas IV A
12	MOH. HANAFI PRASETIA	L	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel
13	NURIA SARIANI	P	PNS	Guru Kelas II B
14	NURIL FAIZAH	P	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel
15	NURUL QOMARIYAH	P	PPPK	Guru Mapel
16	NURUS SOBIKHA	P	PPPK	Guru Kelas V B
17	RA. SOFRINA AMALIYAH	P	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel
18	REEZA ZEVTY RATU ALFIONITA	P	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel
19	RUSDI FATONI	L	PPPK	Guru Mapel
20	SEFREDDIANTO	L	PNS	Guru Mapel
21	SUKI, S.PD.I	L	PNS	Guru Kelas IV B
22	SUNARTO	L	PNS	Penjaga Sekolah
23	SUSANTIN	P	PNS	Guru Mapel
24	SUZAN SURAYYAH	P	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel
25	YULIANA ASTUTIK	P	PNS	Guru Kelas VI B
26	YUNIK HAERUNNISAK	P	Guru Honor Sekolah	Guru Mapel

Lampiran XI







