



## **Peningkatan Motivasi Belajar Ekstrinsik Peserta Didik Melalui Saintifik Berbasis STEAM Di SD**

**Destri Mustanto<sup>1</sup>, Andi Makkasau<sup>2</sup>, Syahrani<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
SD Negeri 1 Lebengjumuk

Email: [mustantodestri@gmail.com](mailto:mustantodestri@gmail.com)

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Negeri Makassar

Email: [andi.makkasau@unm.ac.id](mailto:andi.makkasau@unm.ac.id)

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
UPT SPF SD Inpres Unggulan BTN Pemda  
Email: [syahrani01@guru.sd.belajar.id](mailto:syahrani01@guru.sd.belajar.id)

(Received: 29-06-2021; Reviewed: 30-06-2021; Revised: 19-07-2021; Accepted: 25-07-2021; Published: 31-07-2021)



©2020 –Pinisi Journal PGSD. This article open access licen-ci by

CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

### **Abstract**

*The STEAM-based scientific approach is a learning approach that incorporates science, technology, engineering, art, mathematics in learning, so that students are active in learning. This study aims to determine whether the STEAM-based scientific approach can increase extrinsic learning motivation in thematic learning in grade VI SD Negeri 1 Lebengjumuk for the 2021/2022 academic year. This research is a Classroom Action Research with 3 cycles. Data collection techniques using observation, test and documentation. The results showed that there was an increase in the extrinsic learning motivation of students, namely actively asking and answering from 33.75% to 81.25% (cycle III). Interest in studying the material from 36.25% to 81.88% (cycle III). Understand the material from 40% to 81.25% (cycle III). strong determination from 33.75% to 86.25% (cycle III). Responsible from 43.75% to 81.25% (cycle III). Pay attention to learning from 37.50% to 83.13% (cycle III). Quiet from 38.75% to 83.75% (cycle III). It is concluded that the STEAM-based scientific approach can increase extrinsic learning motivation in the six grade thematic learning of SD Negeri 1 Lebengjumuk for the 2021/2022 academic year.*

**Keywords:** Learning Motivation; Scientific Approach; STEAM.

### **Abstrak**

Pendekatan saintifik berbasis STEAM merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan sains, teknologi, teknik, seni, matematika dalam pembelajaran, sehingga peserta didik aktif dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pendekatan saintifik berbasis STEAM dapat meningkatkan motivasi belajar ekstrinsik pada pembelajaran tematik di kelas VI SD Negeri 1 Lebengjumuk tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan 3 siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar ekstrinsik peserta didik yaitu aktif bertanya dan menjawab dari 33,75% menjadi 81,25% (siklus III). Minat mempelajari materi dari 36,25% menjadi 81,88% (siklus III). Memahami materi dari 40% menjadi 81,25% (siklus III). tekad kuat dari 33,75% menjadi 86,25% (siklus III). Bertanggung jawab dari 43,75% menjadi 81,25% (siklus III). Perhatikan pembelajaran dari 37,50% menjadi 83,13% (siklus III). Tenang dari 38,75% menjadi 83,75% (siklus III). Disimpulkan bahwa pendekatan saintifik berbasis STEAM dapat meningkatkan motivasi belajar ekstrinsik pada pembelajaran tematik kelas VI SD Negeri 1 Lebengjumuk tahun pelajaran 2021/2022.

**Kata kunci:** Motivasi Belajar; Pendekatan Saintifik; STEAM

## PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan secara keseluruhan. Guru merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan pada umumnya. Alwi (2017: 146) mengatakan bahwa peran guru menjadi kunci keberhasilan dalam mengembangkan misi pendidikan dan pengajaran di sekolah selain bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana kondusif yang mendorong peserta didik untuk melaksanakan kegiatan di kelas. Oleh karena itu, guru sangat memegang peranan penting dalam proses pembelajaran.

Di dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya bertindak sebagai fasilitator saja. Akan tetapi, guru juga diharapkan dapat bertindak sebagai motivator yaitu menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar. Khususnya motivasi ekstrinsik peserta didik. Idzhar (2019: 222) mengatakan bahwa guru harus memotivasi peserta didik agar senantiasa belajar dalam berbagai kesempatan. Emda (2018: 175) mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu di mana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Motivasi dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi belajar intrinsik melibatkan motivasi internal dalam melakukan sesuatu demi minat sendiri (Anjani et al, 2016: 1788). Sedangkan motivasi belajar ekstrinsik melibatkan motivasi yang berasal dari luar diri peserta didik, dengan kata lain bahwa kemauan untuk belajar peserta didik sangat tergantung pada kondisi di luar dirinya (Lesmana et al, 2020: 108). Dalam hal ini, guru sangat berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar ekstrinsik peserta didik. Sebagai macam cara bisa dilakukan agar peserta didik termotivasi untuk belajar. Guru yang berhasil mengajar adalah guru yang pandai membangkitkan minat peserta didik dalam belajar (Haq, 2018: 196). Hal ini diharapkan dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik integratif.

Dalam meningkatkan motivasi belajar ekstrinsik peserta didik, Ricardo & Meilani (2017: 192-193) berpendapat bahwa peningkatan motivasi belajar dapat dilakukan dengan cara perhatian terkait materi ajar, relevansi tujuan pembelajaran dengan kehidupan masa mendatang, membangun kepercayaan diri peserta didik dalam belajar, dan memperkuat kepuasan belajar peserta didik. Berkaitan dengan pentingnya motivasi belajar dalam suatu pembelajaran, guru memerlukan suatu pendekatan pembelajaran yang mampu mengaktifkan motivasi belajar tersebut (Arief & Sudin, 2016: 143). Suatu pendekatan pembelajaran yang cocok diterapkan dalam pembelajaran yang akan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik salah satunya yaitu pendekatan saintifik pada pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan antar muatan pembelajaran menjadi satu kesatuan tema. Pembelajaran tematik memberikan pengalaman dan kegiatan pembelajaran yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik (Akbar, 2016: 22). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered) yang dapat menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar (Isbadriantingtyas et al, 2016: 901). Namun kenyataannya, masih banyak kita jumpai guru yang lebih dominan di dalam pembelajaran. Masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan pendekatan "teacher centered" yaitu pendekatan yang berpusat pada guru, dan merupakan kegiatan pembelajaran yang lebih banyak didominasi oleh guru. Seperti yang dikatakan oleh Qomariyah (2017: 133) bahwa kurangnya ketertarikan peserta didik dalam belajar yang disebabkan oleh cara mengajar guru yang menyampaikan materi dengan ceramah. Kistian (2018: 73-74) juga mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher centered), guru hanya mentransfer informasi kepada peserta didik dan peserta didik hanya mendengarkan informasi tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka idealnya seorang guru harus melakukan perubahan paradigma pembelajaran dari teacher centered menjadi student centered, karena dalam pembelajaran tematik didukung adanya penerapan pendekatan saintifik. Sari et al (2018: 1573) menjelaskan bahwa pendekatan saintifik merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered) dengan tujuan mengarahkan peserta didik untuk aktif dalam mencari dan mengolah informasi. Kusumah (2019: 73) menjelaskan bahwa pendekatan saintifik meliputi lima pengalaman belajar, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Oleh karena itu, pembelajaran diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu materi pembelajaran dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu saja.

Di era industri 4.0 ini, banyak sekali model dan metode pembelajaran yang berkembang. Hal tersebut disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di masa yang akan datang. Salah satu pendekatan pembelajaran yang menjadi ciri khas pada pembelajaran abad 21 saat ini yaitu pendekatan STEAM. Estriyanto (2020: 68) mengatakan bahwa STEAM merupakan singkatan dari science (ilmu), technology (teknologi), engineering (rekayasa), art (seni), dan mathematics (matematika). Sari & Setiawan (2020: 32) mengatakan bahwa pembelajaran dengan pendekatan STEAM bertujuan agar peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep yang akan disampaikan dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari serta dapat menggali potensi yang ada dalam dirinya, serta dapat mengeksplorasi kreativitas dan seni peserta didik, sehingga dengan penerapan pendekatan STEAM ini, peserta didik akan lebih merasa termotivasi dan lebih efektif dalam belajar.

Berdasarkan beberapa keterangan di atas, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi di kelas VI SD Negeri 1 Lebengjumuk tahun pelajaran 2021/2022 dalam kegiatan pembelajaran. Di antaranya yaitu kurangnya minat, kemauan dan motivasi peserta didik untuk belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, guru juga kurang dalam meningkatkan motivasi belajar ekstrinsik peserta didik. Hal ini disebabkan karena guru dalam mengajar masih menggunakan metode konvensional dan kurang kreatif dalam menerapkan pendekatan dan model-model pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ulya et al. (2016), menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan kontekstual lebih baik secara signifikan daripada pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian lain yang dilakukan oleh Mahermawati (2018), menunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan.

Sehubungan dengan beberapa uraian di atas, peneliti mengkaji “Peningkatan Motivasi Belajar Ekstrinsik Peserta Didik melalui Pendekatan Saintifik Berbasis STEAM di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pendekatan saintifik berbasis STEAM dapat meningkatkan motivasi belajar ekstrinsik pada pembelajaran tematik kelas VI SD Negeri 1 Lebengjumuk tahun pelajaran 2021/2022. Indikator yang akan di amati dalam penelitian ini yaitu, peserta didik aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, menunjukkan usaha dan minat mempelajari materi pelajaran yang diberikan, memahami materi, mempertahankan pendapat dan teguh pendirian, tanggung jawab menyelesaikan tugas, memperhatikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dan tenang selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Lebengjumuk. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2021/2022 selama 1 bulan, yaitu pada bulan September 2021. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Lebengjumuk yang berjumlah 16 peserta didik, 7 peserta didik laki dan 9 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, sajian data, dan verifikasi data. Selain itu, indikator capaian penelitian yaitu sebesar 80% untuk setiap indikator motivasi belajar ekstrinsik dalam penelitian ini.

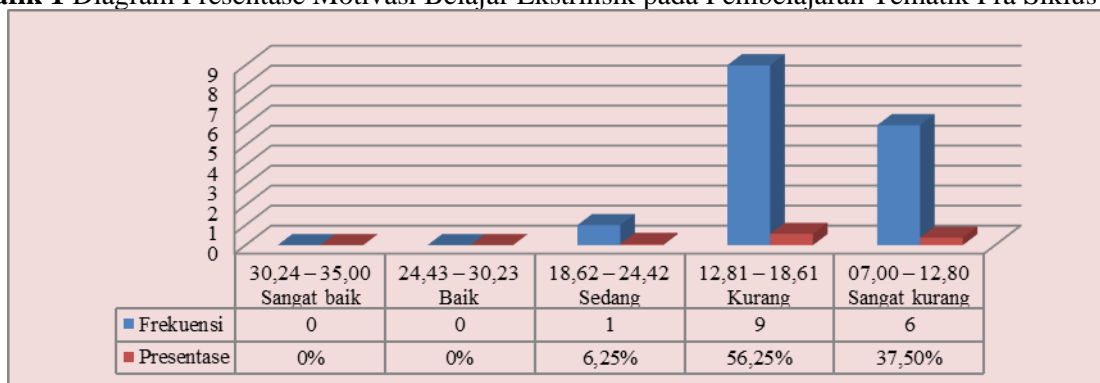
Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus bertujuan untuk mengetahui bagaimana suatu pendekatan pembelajaran dan hasil yang ingin dicapai. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan pembelajaran (Sanjaya, 2016: 11). Adapun tahapan pada penelitian tindakan kelas ini yaitu dimulai pada tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Surya, 2017: 45). Tindakan yang diterapkan adalah pendekatan saintifik berbasis STEAM melalui lima tahapan yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan, yang memasukkan unsur sains, technology, engineering, art, dan mathematics di dalam kegiatan pembelajaran (Haifaturrahmah et al., 2020: 312).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

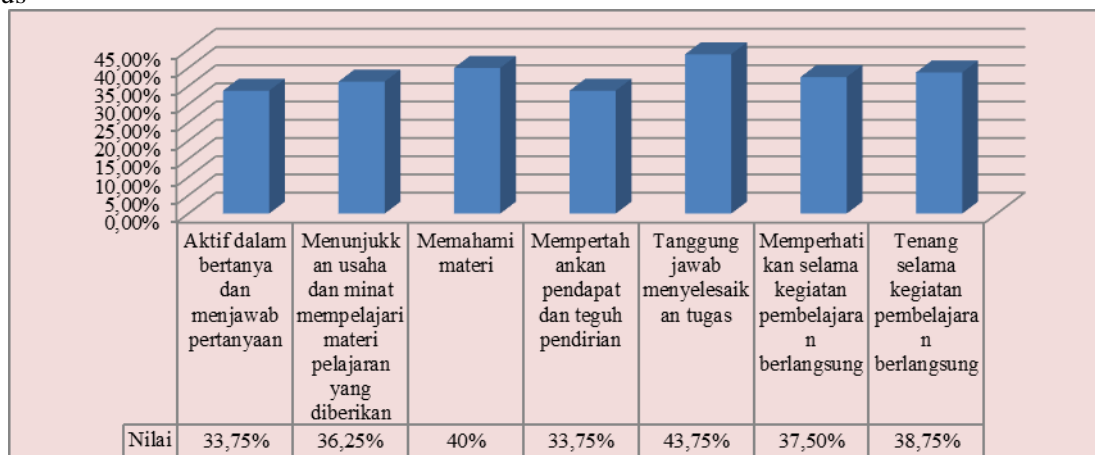
Data hasil pelaksanaan pembelajaran pada pra siklus menunjukkan presentase mencapai 37,50% untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik sangat kurang, 56,25% untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik kurang, dan 6,25% untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik sedang. Presentase motivasi belajar ekstrinsik pra siklus dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

**Grafik 1** Diagram Presentase Motivasi Belajar Ekstrinsik pada Pembelajaran Tematik Pra Siklus



Sedangkan untuk nilai ketercapaian indikator motivasi belajar ekstrinsik menunjukkan presentase indikator 1 mencapai 33,75%, indikator 2 mencapai 36,25%, indikator 3 mencapai 40%, indikator 4 mencapai 33,75%, indikator 5 mencapai 43,75%, indikator 6 mencapai 37,50%, dan indikator 7 mencapai 38,75% yang ditunjukkan pada diagram di bawah ini:

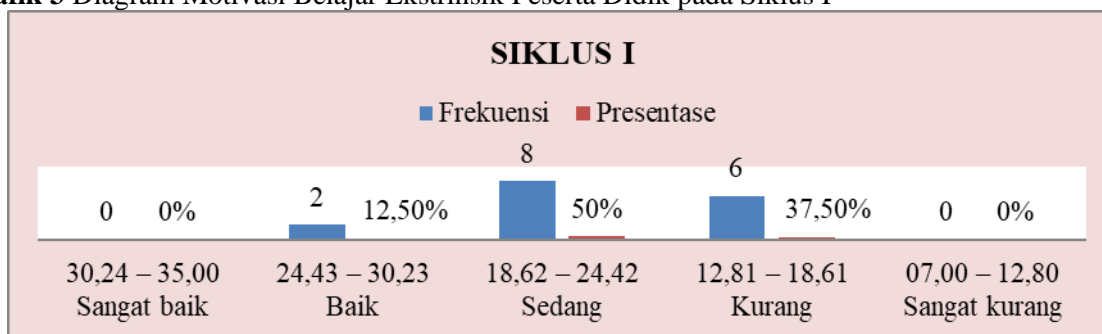
**Grafik 2** Diagram Ketercapaian Indikator Motivasi Belajar Ekstrinsik pada Pembelajaran Tematik Pra Siklus



### Siklus I

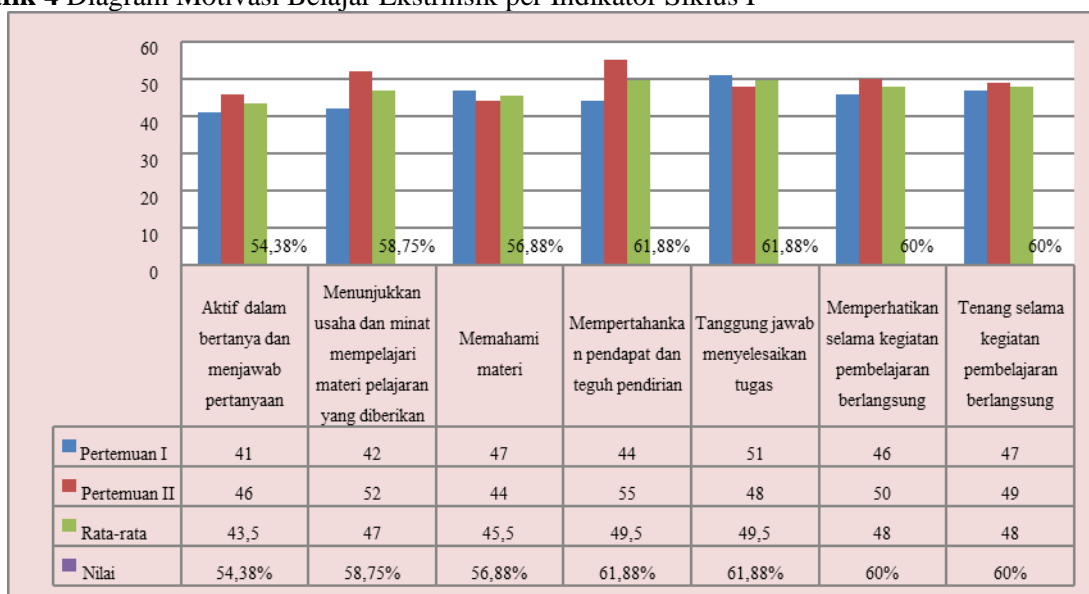
Pelaksanaan siklus I dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan saintifik berbasis STEAM Data hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus I menunjukkan presentase mencapai 0% untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik sangat kurang, 37,50% untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik kurang, 50% untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik sedang, dan 12,50% untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik baik. Pada pembelajaran siklus I ini sudah menunjukkan adanya peningkatan dari pembelajaran pra siklus. Presentase motivasi belajar ekstrinsik siklus I dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

**Grafik 3** Diagram Motivasi Belajar Ekstrinsik Peserta Didik pada Siklus I



Sedangkan untuk nilai ketercapaian indikator motivasi belajar ekstrinsik pada siklus I sudah menunjukkan adanya peningkatan dari nilai ketercapaian indikator motivasi belajar ekstrinsik belajar pra siklus, menunjukkan presentase indikator 1 mencapai 54,38%, indikator 2 mencapai 58,75%, indikator 3 mencapai 56,88%, indikator 4 mencapai 61,88%, indikator 5 mencapai 61,88%, indikator 6 mencapai 60%, dan indikator 7 mencapai 60% yang ditunjukkan pada diagram di bawah ini:

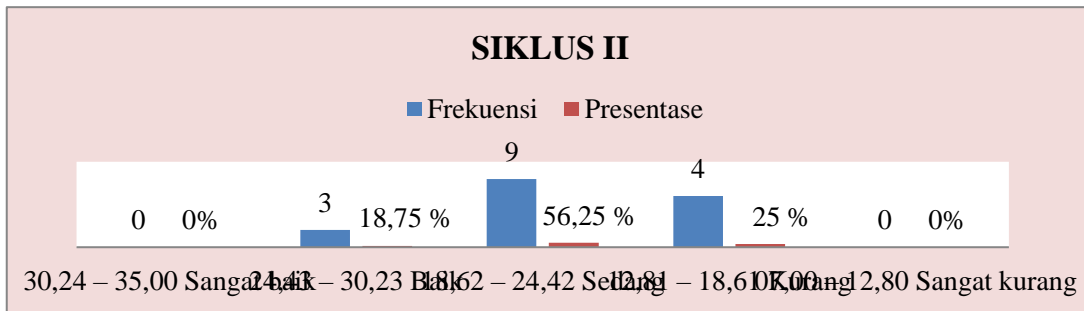
**Grafik 4** Diagram Motivasi Belajar Ekstrinsik per Indikator Siklus I



### Siklus II

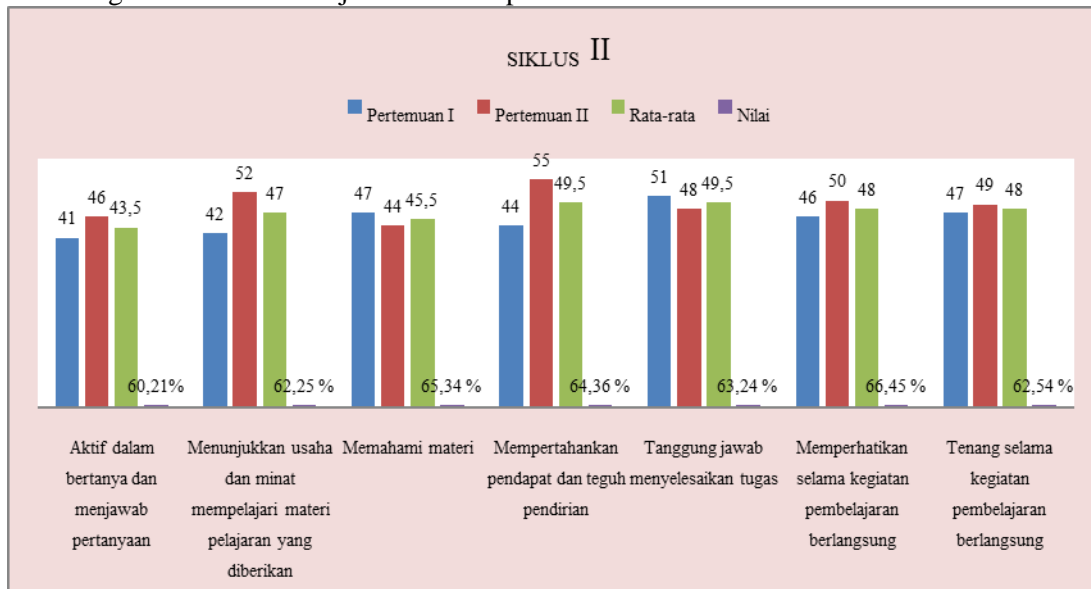
Pelaksanaan siklus II dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan saintifik berbasis STEAM. Data hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan presentase mencapai 0 % untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik sangat kurang, 25 % untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik kurang, 56,25 % untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik sedang, dan 18,75 % untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik baik. Pada pembelajaran siklus II ini sudah menunjukkan adanya peningkatan dari pembelajaran siklus I. Presentase motivasi belajar ekstrinsik siklus II dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

**Grafik 5** Diagram Motivasi Belajar Ekstrinsik Peserta Didik pada Siklus II



Sedangkan untuk nilai ketercapaian indikator motivasi belajar ekstrinsik pada siklus II sudah menunjukkan adanya peningkatan dari nilai ketercapaian indikator motivasi belajar ekstrinsik belajar siklus I, menunjukkan presentase indikator 1 mencapai 60,21%, indikator 2 mencapai 62,25 %, indikator 3 mencapai 65,34 %, indikator 4 mencapai 64,36 %, indikator 5 mencapai 63,24 %, indikator 6 mencapai 66,45 %, dan indikator 7 mencapai 62,54 % yang ditunjukkan pada diagram di bawah ini:

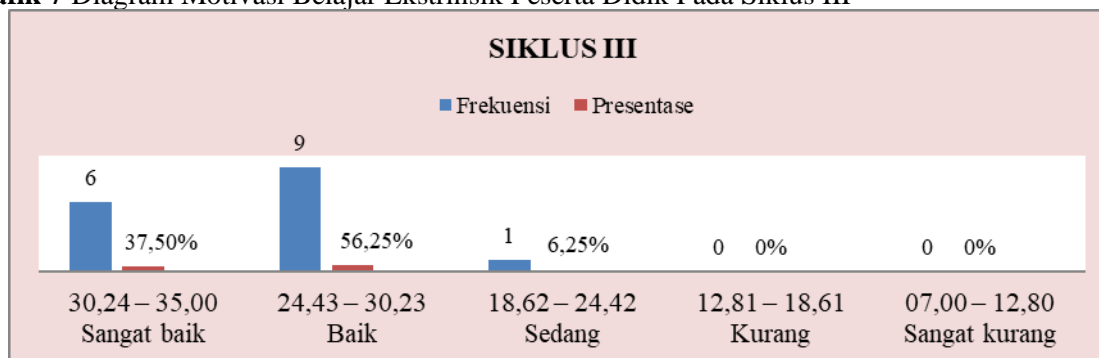
**Grafik 6** Diagram Motivasi Belajar Ekstrinsik per Indikator Siklus II



**Siklus III**

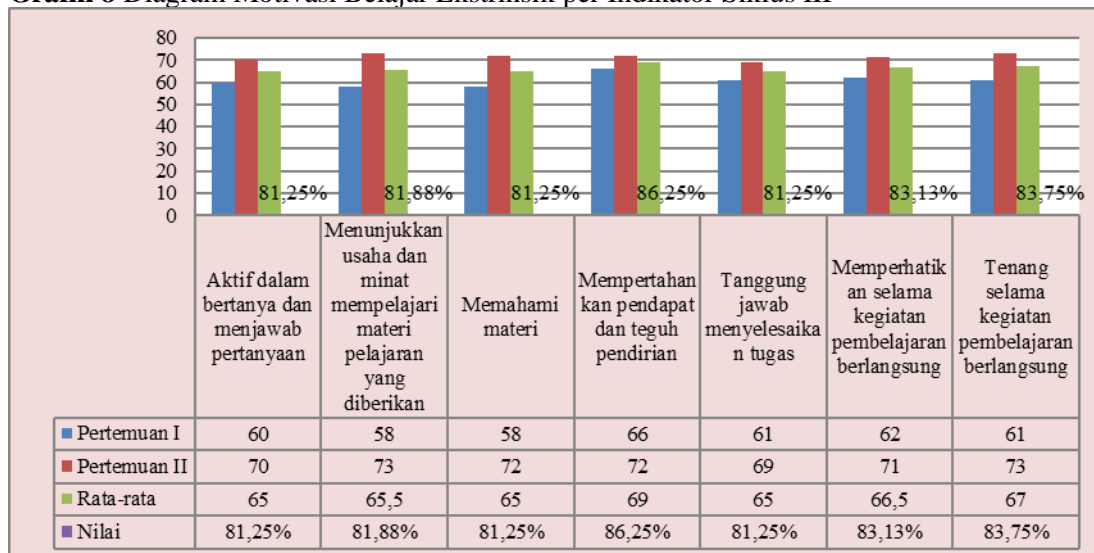
Pelaksanaan siklus I dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan saintifik berbasis STEAM. Data hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan presentase mencapai 0% untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik sangat kurang, 0% untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik kurang, 6,25% untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik sedang, 56,25% untuk peserta didik didik yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik baik, 37,50% didik yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik sangat baik. Pada pembelajaran siklus II ini sudah menunjukkan adanya peningkatan dari pembelajaran siklus I. Presentase motivasi belajar ekstrinsik siklus III dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

**Grafik 7** Diagram Motivasi Belajar Ekstrinsik Peserta Didik Pada Siklus III



Sedangkan untuk nilai ketercapaian indikator motivasi belajar ekstrinsik pada siklus III menunjukkan presentase indikator 1 mencapai 81,25%, indikator 2 mencapai 81,88%, indikator 3 mencapai 81,25%, indikator 4 mencapai 86,25%, indikator 5 mencapai 81,25%, indikator 6 mencapai 83,13%, dan indikator 7 mencapai 83,75%. Hasil tersebut sudah memenuhi ketuntasan keberhasilan, ditunjukkan pada diagram di bawah ini:

**Grafik 8** Diagram Motivasi Belajar Ekstrinsik per Indikator Siklus III



## Pembahasan

Perencanaan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik berbasis STEAM ini terdiri dari 3 siklus 3 kali pertemuan. Masing-masing siklus terdiri dari 1 kali pertemuan. Pembelajaran yang diterapkan yaitu pembelajaran tematik. Sebelum pembelajaran tersebut diterapkan, peneliti mengadakan pre test terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran tematik selama pembelajaran daring dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan saintifik berbasis STEAM, di mana dalam kegiatan pembelajaran, terdapat lima langkah-langkah kegiatan yang harus diterapkan, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengomunikasikan. Dalam pembelajaran tematik berbasis STEAM ini, di dalam kegiatan pembelajaran harus mengkombinasikan sains, teknologi, teknik, matematika, dan seni.

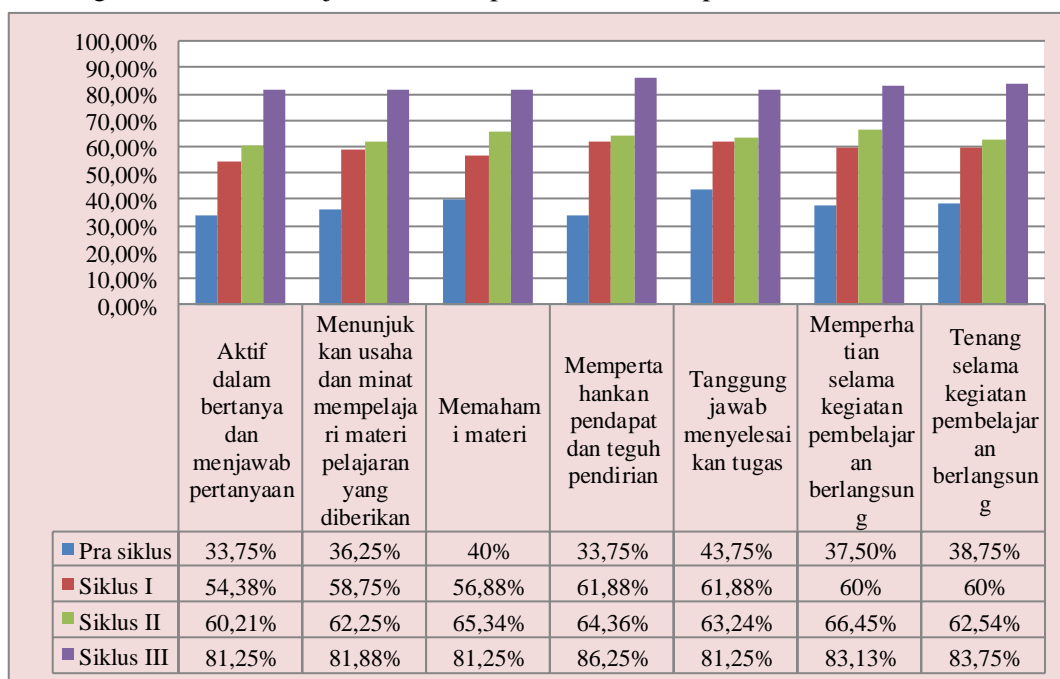
Dari hasil observasi yang dilakukan, pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik berbasis STEAM dapat meningkatkan motivasi belajar ekstrinsik peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut ini sesuai dengan hasil observasi yang telah dilaksanakan.

**Tabel 1.** Nilai Ketercapaian Tujuan Penelitian

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.	33,75%	54,38%	60,21%	81,25%
Menunjukkan usaha dan minat mempelajari materi pelajaran yang diberikan.	36,25%	58,75%	62,25%	81,88%
Memahami materi.	40%	56,88%	65,34%	81,25%
Mempertahankan pendapat dan teguh pendirian.	33,75%	61,88%	64,36%	86,25%
Tanggung jawab menyelesaikan tugas.	43,75%	61,88%	63,24%	81,25%
Memperhatian selama kegiatan pembelajaran berlangsung.	37,50%	60%	66,45%	83,13%
Tenang selama kegiatan pembelajaran berlangsung.	38,75%	60%	62,54%	83,75%

Pada keterangan di atas, untuk untuk motivasi belajar ekstrinsik indikator I pada pra siklus yaitu 33,75%, terakhir pada siklus III mencapai 81,25%. Indikator 2 pada pra siklus yaitu 36,25%, terakhir pada siklus III mencapai 81,88%. Indikator 3 pada pra siklus yaitu 40%, terakhir pada siklus III mencapai 81,25%. Indikator 4 pada pra siklus yaitu 33,75%, terakhir pada siklus III mencapai 86,25%. Indikator 5 pada pra siklus yaitu 43,75%, terakhir pada siklus III mencapai 81,25%. Indikator 6 pada pra siklus yaitu 37,50%, terakhir pada siklus III mencapai 83,13%. Indikator 7 pada pra siklus yaitu 38,75%, terakhir pada siklus II mencapai 83,75%. Keterangan tersebut dapat diperjelas dengan gambar diagram berikut ini:

**Grafik 9** Diagram Motivasi Belajar Ekstrinsik per Indikator setiap Siklus



Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa nilai ketercapaian motivasi belajar ekstrinsik peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Lebengjumuk mengalami peningkatan setiap indikatornya. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hamdu, G & Lisa (2011) yang menyatakan bahwa penelitian tersebut menunjukkan interpretasi tingkat reliabilitas tinggi besarnya pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPA adalah sebesar 48,1%. Sedangkan Ulya I. F. et al (2016) menyatakan bahwa penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan kontekstual lebih baik secara signifikan daripada pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, Sumayasa, I. N. et al (2015) menyatakan bahwa hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa: *Pertama*, Terdapat pengaruh motivasi belajar bahasa Indonesia antara peserta didik yang mengikuti pelajaran dengan pendekatan saintifik dan peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas VI Gugus VI Kecamatan Abang, Karangasem, motivasi belajar



peserta didik yang mengikuti model pembelajaran saintifik (kelompok eksperimen) hasilnya lebih baik daripada motivasi belajar peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional (kelompok kontrol). *Kedua*, hasil belajar peserta didik yang mengikuti model pembelajaran saintifik (kelompok eksperimen) hasilnya lebih baik daripada hasil belajar peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional (kelompok kontrol). *Ketiga*, motivasi dan hasil belajar peserta didik yang mengikuti model pembelajaran saintifik (kelompok eksperimen) hasilnya lebih baik daripada motivasi dan hasil belajar peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional (kelompok kontrol).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik berbasis STEAM dapat meningkatkan motivasi belajar ekstrinsik peserta didik. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada masing-masing indikator yang mengalami peningkatan, yaitu aktif bertanya dan menjawab dari 33,75% menjadi 54,38% (siklus I), 60,21% (siklus II) dan 81,25% (siklus III). Minat mempelajari materi dari 36,25% menjadi 58,75% (siklus I), 62,25% (siklus II) , dan 81,88% (siklus III). Memahami materi dari 40% menjadi 56,88% (siklus I), 65,34% (siklus II) , dan 81,25% (siklus III). Teguh pendirian dari 33,75% menjadi 61,88% (siklus I), 64,36% (siklus II) dan 86,25% (siklus III). Tanggung jawab menyelesaikan tugas dari 43,75% menjadi 61,88% (siklus I), 63,24% (siklus II), dan 81,25% (siklus III). Memperhatikan pembelajaran dari 37,50% menjadi 60% (siklus I), 66,45% (siklus II) , dan 83,13% (siklus III). Tenang selama pembelajaran dari 38,75% menjadi 60% (siklus I), 62,54% (siklus II) , dan 83,75% (siklus III).

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka peneliti mengajukan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Kepala sekolah hendaknya lebih meningkatkan pengawasan kepada guru kelas dalam menentukan pendekatan dan model pembelajaran serta dapat merekomendasikan pendekatan dan model pembelajaran yang cocok.
2. Kepala sekolah hendaknya bekerja sama dengan guru kelas untuk menentukan pendekatan dan model pembelajaran yang cocok dengan materi pembelajaran agar kreativitas belajar peserta didik lebih meningkat.
3. Kepala sekolah harus selalu mengadakan monitoring dan evaluasi kepada guru kelas agar tujuan pendidikan dapat tercapai dan mutu pendidikan dapat ditingkatkan.
4. Guru lebih mampu memahami motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran.
5. Penelitian ini hendaknya dapat dijadikan masukan bagi peneliti selanjutnya untuk penelitian lebih lanjut dengan materi atau tempat penelitian yang berbeda.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akbar, S. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan. ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan, 8(2), 145–167.
- Anjani, K., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen Dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 1(9), 1787 - 1790.
- Arief, H. S., & Sudin, A. (2016). Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Pendekatan Problem-Based Learning (PBL). Jurnal Pena Ilmiah, 1(1), 141–150.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. Lantanida Journal, 5(2), 172-182.
- Estriyanto, Y. (2020). Menanamkan Konsep Pembelajaran Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) pada Guru-guru Sekolah Dasar di Pacitan. Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan (JIPTTEK), 13(2), 68–74.
- Haifaturrahmah, Hidayatullah, R., Maryani, S., & Nurmiwati. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis STEAM untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil

- Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, 6(2), 310–318.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1): 90-96.
- Haq, A. (2018). Motivasi Belajar dalam Meraih Prestasi. *Jurnal Pendidikan Islam Victratina*, 3(1), 193–214.
- Idzhar, A. (2019). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134.
- Isbadriantingtyas, N., Hasanah, M., & Mudiono, A. (2016). Pengelolaan Kelas dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(5), 901–904.
- Kistian, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas IV SDN 4 Banda Aceh. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, IX(2), 71–82.
- Kusumah, R. G. T. (2019). Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa Tadris IPA melalui Pendekatan Saintifik pada Mata kuliah IPA Terpadu Increasing the Critical Thinking Ability of Tadris IPA Students through a Scientific Approach in Integrated Science Courses. *IJIS Edu: Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 1(1), 71–84.
- Lesmana, R., Sunardi, N., & Tumanggor, M. (2020). Pelatihan Manajemen dalam Meningkatkan Motivasi Siswa dan Guru SDN 84 Rejang Lebong. *Jurnal Abdi Masyarakat Humanis*, 1(2), 75–86.
- Mahermawati. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Melalui Teknik Reward Siswa Kelas V SD Negeri 0 1 1 Desa Baru Siak Hulu. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 194.
- Qomariyah, E. N. (2017). Pengaruh Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 23(2), 132–141.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79.
- Sanjaya, D. H. W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenata Media.
- Sari, N. A., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(12), 1572–1582.
- Sari, N. D., & Setiawan, J. (2020). Papan Gekola sebagai Media Pembelajaran Matematika yang Inovatif dengan Pendekatan STEAM. *Jurnal Saintika UNPAM: Jurnal Sains Dan Matematika UNPAM*, 3(1), 31–41.
- Sumayasa, I. N., Marhaeni, M. P. A. N., & Dantes, N. (2015). Pengaruh Implementasi Pendekatan Saintifik Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar Se Gugus VI Kecamatan Abang, Karangasem. <https://www.neliti.com/publications/124471/pengaruh-implementasi-pendekatan-saintifik-terhadap-motivasi-belajar-dan-hasil-b>, diakses pada tanggal 26 November 2021 jam 15.30 WIB.
- Surya, Y. F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38–53.
- Ulia, N. (2016). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Materi Bangun Datar dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation dengan Pendekatan Saintifik di SD. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 55–68.