

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Minat belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan siswa dalam menjalani proses pendidikan. Minat bukan hanya sekadar rasa suka atau ketertarikan, tetapi juga mencakup dorongan batin dan energi yang memotivasi seseorang untuk mengeksplorasi serta menikmati suatu hal, baik itu berkaitan dengan individu, objek, maupun aktivitas tertentu. Selain itu, minat juga berfungsi sebagai kekuatan motivasional yang mampu mengarahkan perhatian individu secara lebih fokus kepada hal-hal yang dianggap menarik dan menyenangkan. (Ananda & Hayati, 2020)

Keberadaan minat belajar yang kuat pada diri siswa tidak hanya meningkatkan semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga memperkuat keterlibatan aktif dalam proses belajar. Dengan adanya minat, siswa cenderung lebih mudah menyerap materi, memahami konsep, dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Oleh karena itu, menumbuhkan minat belajar yang tinggi menjadi tantangan utama bagi pendidik, terutama dalam menciptakan metode dan lingkungan pembelajaran yang mampu memotivasi serta memfasilitasi kebutuhan siswa secara optimal (Syaroni et al., 2024).

Rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran IPA menjadi sebuah fenomena yang memprihatinkan. Hal ini berpotensi memberikan dampak langsung pada hasil akademik siswa serta menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis mereka. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN Medan Satria 02, minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di SD tersebut masih kurang. Hal ini terlihat pada saat observasi yang dilakukan pada hari Senin, 4 November 2024 di kelas IV SDN Medan Satria 02. Pada saat pembelajaran berlangsung sebagian besar peserta tidak fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Diantara siswa yang tidak fokus tersebut, 47,82%

dari siswa memilih untuk mengobrol dengan teman sebangkunya. Memang sebagian siswa terlihat tenang duduk di kursinya, namun siswa tersebut hanya sebatas mendengarkan penjelasan guru. Hal ini menunjukkan tanda-tanda kejenuhan atau kurangnya minat terhadap materi yang disampaikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran masih rendah. Siswa jarang mengajukan pertanyaan, kurang berpartisipasi dalam diskusi. Selain itu, ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPA juga masih lemah, terlihat dari kurangnya rasa ingin tahu terhadap fenomena alam yang dibahas serta minimnya upaya mereka untuk mencari informasi tambahan di luar penjelasan guru. Situasi seperti ini mencerminkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang dapat menghambat pemahaman mereka terhadap materi dan menurunkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Untuk itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan fokus serta partisipasi siswa di kelas (Ernasari et al., 2024).

Hasil observasi lanjutan yang dilakukan pada 25 Februari 2025 melalui penyebaran angket kepada siswa mengungkapkan bahwa tingkat minat belajar siswa hanya mencapai 54,9%. Angka ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah, yang dapat berpengaruh terhadap efektivitas proses pembelajaran. Persentase tersebut mengindikasikan perlunya upaya lebih lanjut dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan pembelajaran IPA di sekolah dasar kurang menarik minat siswa. Salah satu penyebab utama adalah ketidaksesuaian antara pelaksanaan pembelajaran IPA dengan modul ajar yang telah dirancang sebelumnya. Guru sering kali tidak memperhatikan kebutuhan belajar siswa, sehingga kegiatan pembelajaran terasa kurang relevan dan kurang menarik. Proses penyampaian materi pun sering kali

berlangsung secara monoton, tanpa inovasi yang mampu memikat perhatian siswa.

Selain itu, metode pengajaran yang digunakan cenderung bersifat satu arah, di mana guru hanya menyampaikan materi tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam diskusi atau eksplorasi. Kurangnya penekanan pada pentingnya pemahaman materi IPA juga berkontribusi pada rendahnya kesadaran siswa akan relevansi pengetahuan IPA dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi untuk mempelajari IPA dengan sungguh-sungguh.

Untuk mengatasi permasalahan ini, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics). Model ini menawarkan pendekatan yang interaktif dan interdisipliner, yang tidak hanya meningkatkan minat siswa tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif (Kusumarani et al., 2024). Selain itu, penerapan media pembelajaran yang menarik di kelas juga dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep IPA menjadi lebih mendalam.

Model STEAM merupakan model pembelajaran terintegrasi yang mengembangkan aktivitas penyelidikan siswa, kemampuan komunikasi, dan pemikiran yang kritis. Pembelajaran STEAM dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan yang lengkap, lebih terampil dalam menangani masalah kehidupan yang nyata dan mengembangkan pemikiran kritis siswa (Rohmah et al., 2019). Pembelajaran STEAM bertujuan untuk menghasilkan siswa yang terampil dalam berpikir kritis, berkolaborasi, dan mampu menghadapi tantangan teknologi dan ilmiah di masa depan (Rusminati, 2023). Model ini tidak hanya mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan kritis melalui kegiatan pembelajaran yang berbasis proyek. Dengan mengaitkan teori dengan praktik, STEAM memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Harapannya, dengan penerapan metode ini,

siswa tidak hanya dapat memahami materi IPA dengan lebih baik, tetapi juga merasa lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran.

Peningkatan minat belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Pernyataan tersebut selaras dengan temuan penelitian Lingga, yang menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran memberikan dampak positif terhadap proses belajar mereka. Ketika siswa diberi kesempatan untuk secara aktif terlibat dalam pembelajaran, misalnya melalui pengintegrasian proyek STEAM sebagai solusi dari permasalahan yang dihadapi, mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta keterampilan kolaborasi. Model ini juga membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam karena mereka langsung terlibat dalam eksplorasi masalah dan menemukan solusi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Eka Sari et al., 2023).

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran STEAM dalam kegiatan belajar mengajar memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui model ini, siswa tidak hanya lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran, tetapi juga menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi. Selain itu, model STEAM membantu mengembangkan kemampuan intelektual siswa, khususnya dalam hal berpikir kritis dan kreatif, yang sangat diperlukan untuk memecahkan berbagai tantangan belajar. Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam eksplorasi interdisipliner, pembelajaran berbasis STEAM memberikan kesempatan bagi mereka untuk menghubungkan teori dengan praktik nyata, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan (Eka Sari et al., 2023).

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, penerapan model pembelajaran STEAM di SDN Medan Satria 02 dianggap sangat penting untuk dilaksanakan. Hal ini didasarkan pada kebutuhan siswa sekolah dasar, yang berada dalam tahap perkembangan usia memerlukan keterlibatan langsung untuk memahami konsep-konsep abstrak atau sulit dipahami. Oleh karena itu, peneliti merasa terdorong

untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan minat belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran STEAM pada siswa kelas IV di SDN Medan Satria 02, Bekasi Utara.

Penerapan model pembelajaran STEAM diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi IPA. PTK dipandang sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas layanan pendidikan, terutama dalam hal memperbaiki proses pembelajaran agar lebih optimal. Melalui penelitian ini, kegiatan pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik. Pelaksanaan PTK pada siswa kelas IV di sekolah ini diharapkan mampu membawa perubahan positif dalam layanan pendidikan, baik dari segi minat belajar maupun capaian akademik siswa.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Adapun, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya minat belajar IPA di kelas IV SDN Medan Satria 02.
2. Model pembelajaran kurang inovatif.
3. Kurang berfariasinya model pembelajaran yang bersifat eksploratif atau eksperimen.

Berdasarkan identifikasi area penelitian, maka fokus penelitian ini adalah Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPA siswa kelas IV A SDN Medan Satria 02 melalui penggunaan metodologi yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian tindakan ini yaitu upaya meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas IV SDN Medan Satria 02 melalui penerapan model pembelajaran STEAM dalam materi Mengubah Bentuk Energi.

Tindakan yang akan diterapkan oleh peneliti di dalam penelitian ini berupa penerapan model pembelajaran STEAM. Model pembelajaran STEAM merupakan model pembelajaran terintegrasi Sains, Teknologi, Teknik, Seni dan Matematika sebagai wadah untuk mengembangkan aktifitas penyelidikan siswa, kemampuan komunikasi dan pemikiran yang kritis dalam pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Medan Satria 02 Bekasi. Jumlah anggota kelas IV adalah 26 siswa.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diambil rumusan masalah pada penelitian ini diantaranya:

1. Bagaimanakah meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas IV A SDN Medan Satria 02 dengan model pembelajaran STEAM?
2. Apakah model pembelajaran STEAM dapat meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas IV A SDN Medan Satria 02?

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh model pembelajaran STEAM terhadap minat belajar IPA siswa, serta juga diharapkan dapat digunakan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis dipelajari di bangku perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Berkembangnya pembelajaran IPA yang lebih inovatif kreatif.

- 2) Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru untuk dalam menentukan model pembelajaran dan metode pembelajaran yang sesuai minat peserta didik dan mengikuti arus perkembangan zaman.
- 3) Mampu menambah pengetahuan dan memberikan inspirasi tentang pembelajaran yang lebih menarik untuk peserta didik.

b. Bagi Siswa

- 1) Mendorong peserta didik untuk terlibat lebih aktif serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama proses pembelajaran.
- 2) Menyediakan beragam sumber belajar yang menarik dan variatif, sehingga siswa tidak hanya mengandalkan buku atau penjelasan guru, tetapi juga terdorong untuk mengeksplorasi materi melalui berbagai media dan pengalaman belajar lainnya.



