

ABSTRAK

Ika Restu Wulandari. 2026. *Penerapan Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SD Inpres Tamarunang Kabupaten Gowa.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Prof. Dr. Nurlina dan Dr. Dewi Hikmah Marisda. Rendahnya hasil belajar IPA siswa disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan penggunaan metode konvensional sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Inpres Tamarunang Kabupaten Gowa. Pendekatan STEAM dipilih karena mampu mengintegrasikan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika dalam pembelajaran yang aktif, kreatif, kolaboratif, dan bermakna.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental design* dan desain *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres Tamarunang Kabupaten Gowa tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 75 siswa, sedangkan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu siswa kelas IV A yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial melalui uji normalitas serta *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* siswa sebesar 49,63 berada pada kategori kurang, sedangkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 84,26 berada pada kategori baik. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan pendekatan STEAM terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Tamarunang Kabupaten Gowa. Dengan demikian, pendekatan STEAM dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa melalui pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, kolaboratif, dan menyenangkan. Penelitian ini relevan sebagai bahan rujukan dalam meningkatkan hasil belajar IPA melalui penerapan pendekatan STEAM di sekolah dasar serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan proses pembelajaran yang inovatif dan bermakna.

Kata Kunci: Hasil belajar IPA, pendekatan STEAM, siswa sekolah dasar.