

ABSTRAK

Asih Suci Kania, 2026. Pengaruh Penggunaan Steam Berbasis Project-Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Ipa Smpn 2 Pattalassang Kabupaten Gowa. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I: Muhammad Nawir dan Pembimbing II: Irmawati Thahir

Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi abad ke-21 yang perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, namun kemampuan tersebut masih tergolong rendah pada pembelajaran IPA di SMP. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penerapan pembelajaran STEAM berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII SMPN 2 Pattalassang Kabupaten Gowa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest–Posttest* yang melibatkan 57 siswa. Data dikumpulkan melalui tes uraian *pretest* dan *posttest* serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji paired sample t-test, dan N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai berpikir kritis meningkat dari 50,05 pada *pretest* menjadi 73,48 pada *posttest* dengan nilai N-Gain sebesar 0,47 yang termasuk kategori sedang. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga pembelajaran STEAM berbasis PjBL berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM berbasis PjBL efektif sebagai alternatif strategi pembelajaran IPA untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, sehingga penerapannya perlu dioptimalkan secara berkelanjutan pada materi dan jenjang pendidikan yang lebih beragam.

Kata Kunci: STEAM; *Project-Based Learning* (PjBL); keterampilan berpikir kritis; IPA