

## ABSTRAK

**Kusumayuni, Putu Netha** (2023), “*Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis STEAM Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Untung Surapati Denpasar Tahun Pelajaran 2022/2023*”. Tesis, Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

*Kata-kata kunci:* model *discovery learning* berbasis STEAM, hasil belajar IPA, keterampilan proses sains

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan keterampilan proses sains dan hasil belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *discovery learning* berbasis STEAM dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional siswa kelas V SD Gugus Untung Surapati Denpasar Tahun Pelajaran 2022/2023. Jenis penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan rancangan penelitian *Posttest-Only Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas V SD Gugus Untung Surapati Denpasar, yang terdiri dari 457 orang siswa. Sebanyak 71 siswa dipilih sebagai sampel yang ditentukan dengan teknik *group random sampling*. Pengumpulan data menggunakan metode tes objektif pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar IPA siswa dan metode non tes berupa pengamatan dengan lembar observasi sebagai instrumen untuk mengukur keterampilan proses sains siswa. Data dianalisis dengan menggunakan analisis Manova berbantuan program *IBM SPSS Statistic 21.00 for Windows*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: *Pertama*, terdapat perbedaan keterampilan proses sains antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan dengan model *discovery learning* berbasis STEAM dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional kelas V SD Gugus Untung Surapati Denpasar. *Kedua*, terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *discovery learning* berbasis STEAM dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional kelas V SD Gugus Untung Surapati Denpasar. *Ketiga*, terdapat perbedaan keterampilan proses sains dan hasil belajar IPA secara simultan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *discovery learning* berbasis STEAM dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional kelas V SD Gugus Untung Surapati Denpasar.

## ABSTRACT

**Kusumayuni, Putu Netha (2023),** “*The Influence of STEAM-Based Discovery Learning Model on Science Process Skills and Science Learning Outcomes for Class V Elementary School of Gugus Untung Surapati Denpasar Lesson Year 2022/2023*”

*Key words: STEAM-based discovery learning model, science learning outcomes, science process skills.*

This study aims to determine the differences in science learning outcomes and science process skills of students who follow learning with the STEAM-based discovery learning model with students who learn using conventional learning models of grade V students of SD Untung Surapati Denpasar for the 2022/2023 academic year. The type of research conducted in this study is quasi-experimental research (*Quasi Experiment*) with a *Posttest-Only Control Group Design* research design. The population in this study were all fifth graders of Primary School of Gugus Untung Surapati Denpasar, which consisting of 457 students. A total of 71 students were selected as the sample determined by *group random sampling* technique. The data was collected using a multiple-choice objective test methods to measure student science learning outcomes and non-test method in the form of observation with observation sheet as an instrument to measure student's science process skills. The data then were analyzed using Manova analysis assisted by *IBM SPSS Statistics 21.00 for Windows* program. The results of the study show that: *Firstly*, there are differences in science process skills between students who take with a discovery learning model based on STEAM and students who take conventional learning in class V primary school of Gugus Untung Surapati Denpasar. *Secondly*, there are differences in science learning outcomes between students who take learning with a discovery learning model based on STEAM and students who take conventional learning in class V primary school of Gugus Untung Surapati Denpasar. *Thirdly*, there are differences in science skills process simultaneously and science learning outcomes between students who take learning with a discovery learning model based on STEAM and students who take conventional learning in class V primary school of Gugus Untung Surapati Denpasar.