

Noraini Dwi Syafitri. 2022. *Pengembangan E-Modul Kearifan Lokal Madura Menggunakan Pendekatan Steam Pada Tema 3 Makanan Sehat Kelas 5 Sekolah Dasar*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Isna Ida Mardiyana, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah (1) mengetahui kevalidan pengembangan e-modul kearifan lokal Madura menggunakan pendekatan STEAM, (2) mengetahui kemenarikan pengembangan e-modul kearifan lokal Madura menggunakan pendekatan STEAM, (3) mengetahui keefektifan pengembangan e-modul kearifan lokal Madura menggunakan pendekatan STEAM untuk kelas V SDN Pademawu Barat II Pamekasan. Pengembangan ini menggunakan model 4D yang memiliki 4 tahapan yakni, tahapan *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *dessiminate* (penyebarluasan). Subjek penelitian adalah siswa kelas VSDN Pademawu Barat II Pamekasan. Berdasarkan hasil validasi para ahli didapatkan hasil persentase sebagai berikut, ahli materi 95 % (sangat valid), ahli bahasa 77,5 % (cukup valid), ahli media 87,5 % (sangat valid) dan ahli desain pembelajaran 91,6 % (sangat valid). Kemenarikan e-modul diperoleh dari hasil angket respon siswa pada saat uji coba, diperoleh persentase sebesar 95,23 % (sangat menarik). Keefektifan e-modul diperoleh dari hasil belajar klasikal siswa. Ketuntasan belajar menunjukkan 100% (kriteria tuntas secara klasikal yaitu ≥ 85 % siswa mencapai KKM). Berdasarkan hasil penelitian maka e-modul kearifan lokal Madura menggunakan pendekatan STEAM, dikatakan valid, menarik dan efektif sehingga dapat digunakan pada tema 3 subtema 3 pembelajaran 5 dan 6 kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: e-modul pembelajaran, pendekatan STEAM, kearifan lokal Madura

Noraini Dwi Syafitri. 2022. *Development of Madura Local Wisdom E-Module Using Steam Approach on Theme 3 Healthy Food Grade 5 Elementary School*. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura. Supervisor: Isna Ida Mardiyana, S.Pd., M.Pd.

ABSTACT

The purposes of this development research are (1) to determine the validity of developing Madura local wisdom e-modules using the STEAM approach, (2) to find out the attractiveness of Madura local wisdom e-module development using the STEAM approach, (3) to determine the effectiveness of Madura local wisdom e-module development using STEAM approach for class V SDN Pademawu Barat II Pamekasan. This development uses a 4D model which has 4 stages, namely, define, design, development and dessiminate stages. The research subjects were students of class VSDN Pademawu Barat II Pamekasan. Based on the results of the validation of the experts, the percentage results are as follows, material experts 95% (very valid), linguists 77.5% (quite valid), media experts 87.5% (very valid) and learning design experts 91.6% (very valid). The attractiveness of the e-module was obtained from the results of the student response questionnaire during the trial, the percentage was 95.23% (very interesting). The effectiveness of the e-module is obtained from students' classical learning outcomes. Mastery learning shows 100% (classical complete criteria that is 85 % of students reach the KKM). Based on the results of the research, the Madura local wisdom e-module using the STEAM approach, is said to be valid, interesting and effective so that it can be used on theme 3 sub-theme 3 learning 5 and 6 grade V Elementary School.

Keywords: e-learning module, STEAM approach, Madura local wisdom