

Yudaranti, Via Vebyola. 2024. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan STEAM Kelas III Tema 3. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Isna Ida Mardiyana, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM dan implementasi perangkat pembelajaran meliputi kepraktisan dan keefektifan. Perangkat pembelajaran ini dikembangkan menggunakan model 4D. Data hasil penelitian meliputi: 1) validitas perangkat pembelajaran pendekatan STEAM pada ahli materi memperoleh skor 89,4% dalam kategori sangat baik. Pada ahli bahasa memperoleh skor 66,67% dalam kategori cukup valid, dan ahli desain pembelajaran mendapatkan skor 75,29% dalam kategori valid. 2) Berdasarkan kepraktisan diperoleh 2 penilaian yaitu angket respon siswa mendapatkan skor 88,29% dalam kategori sangat aktif dan lembar observasi siswa memperoleh skor 92 % dalam kategori sangat aktif. 3) Berdasarkan keefektifan diperoleh hasil belajar siswa dengan skor 87%. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa perangkat pembelajaran pendekatan STEAM baik digunakan

Kata Kunci : Perangkat Pembelajaran, Pendekatan STEAM

Yudaranti, Via Vebyola. 2024. *Development of Learning Devices Using STEAM Approach Class III Theme 3*. Advisor: Isna Ida Mardiyana, S.Pd., M. Pd

ABSTRACT

The research aims to develop learning tools using STEAM approaches and implement learning tools that cover practicality and effectiveness. This learning device was developed using a 4D model. Data from the study included: 1) the validity of the learning device of the STEAM approach in the material experts obtained a score of 89.4% in the category Very good. In the linguists obtain the score of 66.67% in the very valid category, and in the valid category the learning designers score of 75.29%. 2) Based on practicality obtained 2 assessments i.e. elevation student response score 88.29% in highly active category and observation sheet student score 92% in very active category. 3) Based on effectiveness obtained student learning results with a score of 87%. The conclusion of this study that the learning device STEAM approach is well used

Keywords: *Learning Devices, Approaches STEAM*