

ABSTRAK

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DARING DENGAN PENDEKATAN STEAM MENGGUNAKAN MODEL PjBL UNTUK KELAS IV SD TEMA 3 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 2

Anggi Sri Lestari
Universitas Sanata Dharma
2021

Berdasarkan hasil kuesioner dari sepuluh guru kelas IV SD di daerah yang berbeda. Hasilnya yaitu mereka membutuhkan contoh rencana pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan pendekatan STEAM dengan model pembelajaran PjBL. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan pembelajaran daring dengan pendekatan STEAM menggunakan model PjBL untuk kelas IV SD tema 3, subtema 3, pembelajaran 2.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan pembelajaran daring dengan pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) menggunakan model PjBL (*Project Based Learning*) untuk kelas IV SD tema 3, subtema 3, pembelajaran 2 dan kualitasnya. Penelitian ini menggunakan jenis pengembangan *Research & Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE hanya empat tahap dari lima tahap yaitu, 1) menganalisis kesulitan pembelajaran daring melalui sepuluh guru kelas IV SD dari daerah yang berbeda, 2) mendesain kisi-kisi berdasarkan analisis kebutuhan, 3) mengembangkan pembelajaran dan memvalidasikan produk oleh empat validator, 4) implementasi tidak dapat peneliti lakukan karena pandemi Covid-19, dan 5) mengevaluasi produk sesuai saran dari validator.

Berdasarkan hasil validasi dari satu dosen, satu ahli bahasa, dan dua guru kelas IV SD menggunakan skala 1-4 secara keseluruhan adalah “sangat baik” dengan skor 3,39 serta perlu dilakukan perbaikan sesuai dengan komentar validator. Jadi dapat disimpulkan jika pengembangan pembelajaran daring yang dikembangkan peneliti dapat diujicobakan secara terbatas kepada peserta didik kelas IV SD.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring, STEAM, PjBL

ABSTRACT

**ONLINE LEARNING DEVELOPMENT
WITH A STEAM APPROACH USING THE PjBL MODEL
FOR CLASS IV SD THEME 3 SUBTHEME 3 LEARNING 2**

**Anggi Sri Lestari
Sanata Dharma University
2021**

Based on the results of questionnaires from ten fourth grade elementary school teachers in different areas. The result is that they need an example of an online learning implementation plan using the STEAM approach with the PjBL learning model. Therefore, researchers developed online learning with a STEAM approach using the PjBL model for grade IV SD theme 3, sub-theme 3, learning 2.

This study aims to determine the development of online learning with the STEAM approach (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) using the PjBL (Project Based Learning) model for the fourth grade of SD theme 3, sub-theme 3, learning 2, and the quality. This study uses the Research & Development (R&D) type of development using the ADDIE model in only four stages out of five, namely, 1) analyzing the difficulties of online learning through ten fourth grade elementary school teachers from different regions, 2) designing a grid-based on needs analysis, 3) develop learning and validate products by four validators, 4) researchers cannot implement implementation due to the Covid-19 pandemic, and 5) evaluate products according to suggestions from validators.

Based on the validation results from one lecturer, one linguist, and two fourth grade elementary school teachers using a scale of 1-4, the overall score is "very good" with a score of 3.39 according to the validator's comments. They concluded that the development of online learning developed can be tested on a limited basis to fourth-grade elementary school students.

Keywords: *Online Learning, STEAM, PjBL*