

ABSTRAK
PENGEMBANGAN PROTOTIPE PERANGKAT PEMBELAJARAN
DARING BERBASIS STEAM DENGAN MODEL PBL UNTUK KELAS V
TEMA 3 SUB TEMA 2 PEMBELAJARAN 1 DI SEKOLAH DASAR

Rosa Hana Agustina
Universitas Sanata Dharma
2021

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya kebutuhan guru kelas V yang memerlukan perangkat pembelajaran daring. Peneliti terdorong mengembangkan “Protoipe Perangkat Pembelajaran Daring berbasis STEAM dengan model PBL untuk kelas V SD tema 3 sub tema 2 Pembelajaran 1”. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan perangkat pembelajaran daring tersebut.

Prosedur penelitian ini adalah *Reseach & Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE terdapat lima tahapan dalam mengembangkan produk, yakni: (1) *analysis* kebutuhan dilakukan dengan membagikan lembar kuesioner kepada guru kelas V, (2) *design* dilakukan dengan membuat rancangan perangkat pembelajaran daring, (3): *development*, peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran sesuai dengan kisi-kisi yang dibuat, dan melakukan revisi berdasarkan saran dari validator ahli dan guru. Peneliti tidak melakukan ujicoba produk.

Perangkat pembelajaran daring divalidasi oleh ahli Pendidikan IPA, ahli guru kelas V dan ahli bahasa. Skor rata-rata dari ketiga validator adalah 3,76 (dari rentang 1-4) artinya “Sangat Baik”. Dengan demikian perangkat pembelajaran daring dapat diujicobakan secara terbatas setelah melakukan perbaikan berdasarkan saran dari validator.

Kata kunci: Perangkat pembelajaran daring, STEAM, dan model *Problem Based Learning* (PBL).

ABSTRACT

PROTOTYPE DEVELOPMENT OF STEAM-BASED ONLINEN LEARNING DEVICES WITH PBL MODEL FOR CLASS V THEME 3 SUB THEME 2 LEARNING 1 ELEMENTARY SCHOOL

Rosa Hana Agustina Sanata
Dharma University 2021

This research is motivated by the need for fifth grade teachers who need online learning tools. Researchers are encouraged to develop "STEAM-based Online Learning Tool prototypes with PBL models for class V SD theme 3 sub theme 2 Learning 1". The purpose of this study is to describe the steps for developing these online learning tools.

The procedure of this research is Research & Development (R&D) using the ADDIE model, there are five stages in developing the product, namely: (1) needs analysis is done by distributing questionnaire sheets to fifth grade teachers, (2) design is done by designing online learning tools, (3): development, researchers develop learning tools according to the grid made, and make revisions based on suggestions from expert validators and teachers. Researchers did not conduct product trials.

The online learning tools are validated by science education experts, fifth grade teachers and linguists. The average score of the three validators is 3.76 (from a range of 1-4) meaning "Very Good". Thus, online learning tools can be tested on a limited basis after making improvements based on suggestions from the validator.

Keywords: *Online learning tools, STEAM, and Problem Based Learning (PBL) models.*