

ABSTRAK**PENGEMBANGAN PROTOTIPE PERANGKAT PEMBELAJARAN
DARING BERBASIS STEAM DENGAN PjBL UNTUK KELAS IV SD
TEMA 3 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 2**

Widia Siwi Wulandhari

Universitas Sanata Dharma

2021

Penelitian ini didasarkan pada kebutuhan guru untuk memperoleh contoh perangkat pembelajaran daring. Tujuan penelitian ini: 1) mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan “Prototipe Perangkat Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan STEAM dengan PjBL untuk Kelas IV SD Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 2” serta, menjelaskan kualitasnya.

Prosedur pengembangan penelitian ini adalah *Research & Development (R&D)* dengan menggunakan tiga langkah dari lima langkah model pengembangan ADDIE yaitu (1) Analisis dilakukan dengan cara membagikan kuesioner terbuka dan tertutup pada lima belas guru kelas IV SD di Jakarta, Kuningan, Tangerang, dan DIY. Peneliti mendapatkan data, mereka membutuhkan perangkat pembelajaran daring untuk Tema 3, Subtema 3, Pembelajaran 2. (2) Desain dilakukan peneliti dengan membuat kisi-kisi dari prototipe perangkat pembelajaran daring tersebut. (3) Pengembangan melakukan peneliti dengan membuat prototipe perangkat pembelajaran daring, melakukan validasi atas perangkat pembelajaran daring tersebut dan merevisinya sesuai saran validator tiga validator.

Hasil validasi prototipe dari ahli biologi, ahli bahasa, dan guru kelas IV SD, mendapatkan skor rata-rata 3.42 (dari rentan nilai 1-4 artinya sangat baik). Dengan demikian “Prototipe Perangkat Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan STEAM dengan PjBL untuk Kelas IV SD Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 2” layak diujicobakan secara terbatas kepada peserta didik kelas IV SD.

Kata kunci: Prototipe, Pembelajaran Daring Perangkat Pembelajaran, STEAM, PjBL.

ABSTRACT**PROTOTYPE DEVELOPMENT OF STEAM-BASED ONLINE LEARNING DEVICES WITH PjBL FOR CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL THEME 3 SUBTEME 3 LEARNING 2**

Widia Siwi Wulandhari

Sanata Dharma University

2021

This research is based on the teacher's need to obtain examples of bold learning tools. The objectives of this study: 1) describe the steps for developing "Prototype of Learning Devices Based on the STEAM Approach with PjBL for Grade IV Elementary School Theme 3 Sub-theme 3 Learning 2" and explain its quality.

The procedure for developing this research is Research & Development (R&D) using three steps of the five-step ADDIE development model, namely (1) The analysis is carried out by distributing open and closed questionnaires to fifteen fourth grade elementary school teachers in Jakarta, Kuningan, Tangerang, and DIY. . Researchers get the data, they need bold learning tools for Theme 3, Subtheme 3, Learning 2. (2) The design that the researcher does is by making a grid from the prototype of the bold learning device. (3) Development conducts researchers by making prototypes of bold learning tools, validating these bold learning tools and revising them according to the suggestions of the three validators.

The prototype results from biologists, linguists, and fourth grade elementary school teachers, got an average score of 3.42 (from a range of values 1-4, meaning very good). Thus, "Near STEAM-Based Online Learning Prototype with PjBL for Grade IV Elementary School Theme 3 Sub-theme 3 Learning 2" deserves to be tested on a limited basis to fourth grade elementary school students.

Keywords: *Prototype, Learning Device Online Learning, STEAM, PjBL.*