

## ABSTRAK

**PENGEMBANGAN PROTOTIPE PERANGKAT PEMBELAJARAN  
DENGAN PENDEKATAN STEAM TENTANG BINATANG BERKAKI  
DUA DENGAN MEDIA WAYANG AYAM UNTUK  
PAUD KELOMPOK B**

Dina Margaretha Puspitasari

Universitas Sanata Dharma

2022

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kebutuhan guru PAUD kelompok B akan perangkat pembelajaran untuk tema binatang. Guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mempermudah memahami materi berdasarkan hasil wawancara dan observasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan prototipe perangkat pembelajaran pada materi tema binatang subtema binatang berkaki dua sub-subtema ayam untuk siswa PAUD kelompok B.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini melibatkan 4 validator produk sebagai *expert judgment* dan 5 siswa untuk uji coba produk secara terbatas. Subjek dari penelitian ini adalah lima siswa PAUD kelompok B. Objek dari penelitian ini adalah prototipe perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Data yang didapat pada penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dengan menggunakan wawancara, observasi, dan kuesioner, sedangkan data kuantitatif menggunakan tes.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Prosedur penelitian dan pengembangan prototipe perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan langkah-langkah ADDIE, yaitu, *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*. (2) Kualitas prototipe perangkat pembelajaran berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli, ahli bahasa, dan dua guru PAUD kelompok B dengan skala 1-4 secara keseluruhan adalah “Sangat baik” dengan rata-rata skor 3,7 untuk prototipe perangkat pembelajaran. Selain itu pada hasil uji coba dengan lima siswa PAUD kelompok B menunjukkan “Berkembang Sangat Baik” dengan skor 3,8. Dengan demikian prototipe perangkat pembelajaran dapat diujicobakan pada skala yang lebih luas.

**Kata kunci: Pendekatan STEAM, STPPA, Wayang Ayam, Binatang Ayam**

**ABSTRACT**

***DEVELOPMENT OF LEARNING DEVICE PROTOTYPES USING A STEAM APPROACH ABOUT TWO LEGED ANIMALS WITH WAYANG AYAM MEDIA FOR EARLY CHILDHOOD EDUCATION PROGRAMS GROUP B***

Dina Margaretha Puspitasari

*Sanata Dharma University*

2022

*This research was motivated by the needs of early childhood education teachers in group B for learning tools for animal themes. Students need learning media that can help make it easier to understand the material and increase creativity in the classroom learning process based on the results of interviews and observations. This study aims to develop a prototype learning device on the animal theme material, the two-legged animal sub-theme chicken subtheme for early childhood education students group B.*

*The method used in this research is research and development (R&D). This study involved 4 product validators as expert judgment, and 5 children for limited product trials. The subjects of this study were five early childhood education students in group B. The object of this research was the prototype of the learning device developed by the researcher. The data obtained in this research were collected using qualitative and quantitative data. Qualitative data uses interviews, observations, and questionnaires, while quantitative data uses tests.*

*The results of this research are as follows. (1) The procedure for research and development of learning device prototypes developed based on ADDIE steps, namely, Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate. (2) The quality of the learning device prototype based on the results of validation by expert lecturers, linguists, and two early childhood education teachers in group B with a scale of 1-4 overall is "Very good" with a score of 3.7 on the prototype of learning tools. In addition, the results of the trial with five early childhood education students in group B showed "Developing Very Well" with a score of 3.8. Thus, the prototype of the learning device can be tested on a wider scale.*

***Key words: STEAM approach, STPPA, Wayang Ayam, Chicken Animal***