

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF
BERBASIS *SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING,
ART AND MATHEMATICS (STEAM)* PADA
PELAJARAN IPS SISWA KELAS V DI SD NO 3
SIBANGGEDE**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Oleh
Ni Putu Ashya Paramitha Sari
NIM 1811031010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2022

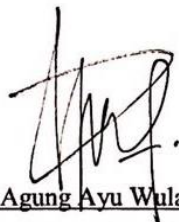
SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

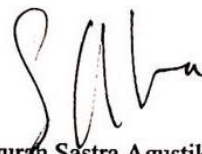
Menyetujui

Pembimbing I,

Pembimbing II,



I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199008052015042001



Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP. 198605172015041001

Skripsi oleh Ni Putu Ashya Paramitha Sari ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 18 Februari 2022

Dewan Penguji.



Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIP. 198206232012122002

(Ketua)



Dr. Didith Pramuditya Ambara, S.Psi., M.A.
NIP. 197405202008121003

(Anggota)



I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199008052015042001

(Anggota)



Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP. 198605172015041001

(Anggota)

Diterima oleh panitia ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan
Ganesha. Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 23 Februari 2022

Mengetahui:

Ketua Ujian



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 1970815 200112 1 001

Sekretaris Ujian



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP 19850402 200912 1 009

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Pendidikan,

Dok. Dr. Ketut Gading, M.Psi.
NIP. 19591231 198403 1 009

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Ajar Interaktif Berbasis *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* (STEAM) pada Pelajaran IPS Siswa Kelas V di SD No. 3 Sibangede” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Denpasar, 14 Februari 2022
Yang Membuat Pernyataan,



Ni Putu Ashya Paramitha Sari
NIM. 1811031010

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa / Ida Sang Hyang Widhi Wasa karena telah memberikan berkat dan rahmat-NYA, sehingga dapat diselesaikannya skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Ajar Interaktif Berbasis *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics* (STEAM) pada Pelajaran IPS Siswa Kelas V Di SD No 3 Sibanggede”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dalam proses terselesaikannya skripsi ini, tidak terlepas dari bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu diucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas kesempatan serta penyediaan fasilitas mendukung pendidikan selama mengikuti perkuliahan.
2. Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi, bantuan serta fasilitas pendukung sehingga studi ini dapat terselesaikan.
3. Drs. I Made Suarjaya, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas motivasi serta bantuan yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi serta bantuan yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd., Ketua UP-PBM FIP Undiksha Kampus Denpasar atas motivasi, bantuan serta fasilitas yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini.
6. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing 1 yang telah sangat membantu memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, saran, serta motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd., Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, saran, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Ni Wayan Suarni, S.Pd., S.Ag., Kepala Sekolah SD No. 3 Sibanggede yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.
9. Keluarga tercinta yang senantiasa pantang menyerah memberikan doa, bantuan materi, dukungan, kasih sayang, pengorbanan dan semangat disetiap langkah perjalanan penulis dalam mengemban ilmu, sekaligus orang yang banyak mengetahui keluh kesah dan suka duka pada saat menyusun skripsi ini.
10. Rekan-rekan sesama mahasiswa yang senantiasa memberi semangat, inspirasi, pengalaman serta semua pihak yang turut dalam proses membantu menyelesaikan skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati, dapat disadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, diharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dan sangat diharapkan untuk menyempurnakan skripsi ini. Harapannya, semoga skripsi ini bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Singaraja, 14 Februari 2022

Ni Putu Ashya Paramitha Sari

DAFTAR ISI

Halaman

HALAM Sampul	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	v
LEMBAR DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Pengembangan	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Spesifikasi Produk	8
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	8
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
1.10 Definisi Istilah	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	12
2.1 Kajian Teori.....	12
2.2 Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan	45
2.3 Kerangka Berpikir	46
2.4 Perumusan Masalah.....	47
BAB III METODELOGI PENELITIAN	49
3.1 Metode Penelitian Pengembangan.....	49
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	53
3.3 Uji Coba Produk	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	83
4.1 Hasil Penelitian.....	83
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	116
4.3 Implikasi Penelitian	124
DAFTAR PUSTAKA	131
LAMPIRAN	136

RIWAYAT HIDUP..... 222
PERNYATAAN..... 223



DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 Pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikator	55
Tabel 3.2 Kategori Penilaian Skala Likert	63
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Review Ahli Isi Mata Pelajaran	66
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Review Ahli Desain Pembelajaran	67
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Review Ahli Media Pembelajaran	67
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Perorangan, Uji Kelompok Kecil, Dan Uji Lapangan	67
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Tes Objektif Pilihan Ganda	69
Tabel 3. 8 Kriteria Tingkat Kesukaran (P)	73
Tabel 3.9 Kriteria Daya Pembeda Tes (D)	74
Tabel 3.10 Kriteria Reliabilitas Tes	75
Tabel 3.11 Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data	76
Tabel 3.12 Kriteria Skor Persentase	77
Tabel 3.13 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	80
Tabel 3.14 Metode Analisis Data	86
Tabel 4.1 Pemetaan KD & Indikator Pada Media yang Dikembangkan	96
Tabel 4.2 Penilaian Hasil Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	97
Tabel 4.3 Komentar dan Saran Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	98
Tabel 4.4 Penilaian Uji Ahli Isi Desain Pembelajaran	99
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Uji Ahli Desain Pembelajaran	100
Tabel 4.6 Penilaian Uji Ahli Media Pembelajaran	100
Tabel 4.7 Komentar dan Saran Uji Ahli Media Pembelajaran	101
Tabel 4.8 Penilaian Uji Coba Perorangan	101
Tabel 4.9 Komentar dan Saran Uji Coba Perorangan	102
Tabel 4.10 Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	103
Tabel 4.11 Komentar dan Saran Uji Coba Kelompok Kecil	104
Tabel 4.12 Hasil Validitas Pengembangan Produk	106
Tabel 4.13 Perbaikan Produk Saran Ahli Isi Mata Pelajaran	108
Tabel 4.14 Perbaikan Produk Saran Ahli Desain Pembelajaran	109
Tabel 4.15 Perbaikan Produk Saran Ahli Media Pembelajaran	110

Tabel 4.16 Perbaikan Produk Saran Uji Coba Perorangan	112
Tabel 4.17 Perbaikan Produk Saran Uji Coba Kelompok Kecil	113
Tabel 4.18 Perhitungan Hasil Uji Hipotesis	115



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Perbaikan Kompetensi Kognitif	15
Gambar 2.2 Hubungan Pesan dan Media	26
Gambar 2.3 Klasifikasi Media Ajar	31
Gambar 2.4 Langkah-langkah Perancangan Media	36
Gambar 2.5 Pendekatan STEAM	41
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	52
Gambar 3.2 Bagan Pengembangan Media	60
Gambar 4.1 Observasi Pembelajaran Daring Kelas V	84
Gambar 4.2 Wawancara dengan Wali Kelas V	86
Gambar 4.3 Penyusunan Materi pada Power Point	89
Gambar 4.4 Perekaman Video	89
Gambar 4.5 Proses editing	90
Gambar 4.6 Menambahkan Interaktivitas	90
Gambar 4.7 Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	92
Gambar 4.8 Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran	92
Gambar 4.9 Uji Coba Perorangan	93
Gambar 4.10 Uji Coba Kelompok Kecil	93
Gambar 4.11 Uji Coba Lapangan	93
Gambar 4.12 Pre-test	95
Gambar 4.13 Post-test	95
Gambar 4.14 Sebelum revisi muatan PPKn dan IPS	109
Gambar 4.15 Sesudah revisi menambahkan materi pada muatan PPKn dan IPS	109
Gambar 4.16 Sebelum revisi posisi narrator	110
Gambar 4.17 Sesudah revisi posisi narrator	111
Gambar 4.18 Sebelum revisi petunjuk soal	111

Gambar 4.19 Sesudah revisi menambahkan petunjuk soal 111
Gambar 4.20 Sebelum revisi interaktivitas 112
Gambar 4.21 Sesudah revisi menambahkan interaktivitas 112



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Pengantar Pengumpulan Data	137
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data.....	138
Lampiran 3. Surat Pengantar Validasi Ahli Isi Mata Pelajaran	139
Lampiran 4. Surat Pengantar Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran	140
Lampiran 5. Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas V	141
Lampiran 6. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	142
Lampiran 7. Flowchart	145
Lampiran 8. Storyboard	146
Lampiran 9. Silabus	153
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	160
Lampiran 11. Angket Validasi Ahli Isi Mata Pelajaran	170
Lampiran 12. Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran	173
Lampiran 13. Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran	176
Lampiran 14. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Perorangan	179
Lampiran 15. Angket Uji Coba Perorangan	180
Lampiran 16. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Kelompok Kecil	186
Lampiran 17. Angket Uji Coba Kelompok Kecil	187
Lampiran 18. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Lapangan	193
Lampiran 19. Angket Uji Coba Lapangan	195
Lampiran 20. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan	201
Lampiran 21. Lembar Soal Pre-test dan Post-test	202
Lampiran 22. Validitas	208
Lampiran 23. Reliabilitas	209
Lampiran 24. Tingkat Kesukaran	211
Lampiran 25. Daya Beda	212
Lampiran 26. Rekapitulasi Hasil Pre-test	214

Lampiran 27. Rekapitulasi Hasil Post-test.....	215
Lampiran 28. Hasil Perhitungan Normalitas.....	216
Lampiran 29. Dokumentasi Penelitian.....	220

