

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF
BERBASIS PENDEKATAN STEAM PADA
MUATAN IPS SISWA KELAS V
SD NO. 3 SIBANGGEDE**

Oleh

I Made Putra Wirawan, NIM 1811031077

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun, kelayakan dan efektifitas dari media bahan ajar interaktif berbasis pendekatan STEAM pada muatan IPS siswa kelas V SD No. 3 Sibanggede. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* dengan menggunakan 5 tahapan pelaksanaan. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif meliputi analisis deskriptif kuantitatif, analisis deskriptif kualitatif dan uji t sample dependent. Subjek dalam penelitian ini melibatkan 25 orang siswa kelas V SD No. 3 Sibanggede. Dalam penelitian ini diperoleh penilaian ahli isi mata pelajaran diperoleh hasil dengan persentase 92,86% dengan kategori sangat baik, hasil ahli desain pembelajaran diperoleh hasil dengan persentase 88,89% dengan kategori baik, hasil ahli media pelajaran diperoleh hasil dengan persentase 95,83% dengan kategori sangat baik, uji coba perorangan memperoleh hasil persentase 90% dengan kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil diperoleh hasil dengan persentase 85,83% dengan kategori baik dan untuk uji lapangan diperoleh hasil dengan persentase 88,2% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil analisis statistik infrensial (uji t) diperoleh hasil rata-rata pre-tes (62) < hal rata-rata post-test (72,6). Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil t-hitung sebesar 3. Kemudian harga t-hitung dibandingkan dengan harga tabel dengan db = n-1 = 25 - 1 = 24. Sehingga harga t-tabel untuk db 24 dan dengan taraf signifikansi 5% t_{tabel} 1,711. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media bahan ajar interaktif terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik mata pelajaran IPS pada siswa kelas V di SD No. 3 Sibanggede.

Kata-kata kunci: *Bahan ajar interaktif, STEAM, IPS*

ABSTRACT

This study aims to determine the design, feasibility and effectiveness of interactive teaching media based on the STEAM approach to the social studies content of fifth grade elementary school students. 3 Sibanggede. This study uses the ADDIE development model using 5 stages of implementation. The data analysis technique used is descriptive analysis technique which includes quantitative descriptive analysis, qualitative descriptive analysis and dependent sample t test. The subjects in this study involved 25 fifth grade students of SD No. 3 Sibanggede. In this study, the assessment of subject matter experts obtained results with a percentage of 92.86% with a very good category, the results of learning design experts obtained results with a percentage of 88.89% in a good category, the results of instructional media experts obtained results with a percentage of 95.83% with a very good category, individual trials obtained a percentage result of 90% with a very good category, small group trials obtained results with a percentage of 85.83% in a good category and for field trials obtained results with a percentage of 88.2% in a good category. Based on the results of the inferential statistical analysis (t test) the results of the pre-test mean (62) < the post-test mean (72.6). After manual calculation, the t-count result is 3. Then the t-count value is compared with the table price with $db = n - 1 = 25 - 1 = 24$. So the t-table price is for db 24 and with a significance level of 5% $t_{table} 1,711$. So H_0 is rejected and H_1 is accepted. So, it can be concluded that interactive teaching materials have proven to be effective in significantly increasing the thematic learning outcomes of social studies subjects in fifth grade students at SD No. 3 Sibanggede.

Keywords: Interactive teaching materials, STEAM, Social Studies

