

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

SKRIPSI

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

**Oleh
I Made Putra Wirawan
Nim. 1811031077**

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

SINGARAJA

2022

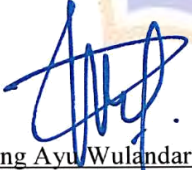
SKRIPSI

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




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

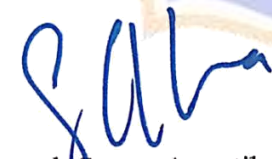
Skripsi oleh I Made Putra Wirawan ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 22 Maret 2022

Dewan penguji,


Drs. DB.Kt.Ngr. Samara Putra, S.Pd., M.For. (Ketua)
NIP. 195805091985031002


DRS. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIP. 195912311984031010


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


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

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan

Pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 22 Maret 2022



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM Pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD No. 3 Sibanggede” berserta isinya adalah karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara - cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya skripsi yang berjudul “ **Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan *Steam* Pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD No. 3 Sibanggede** ” dapat diselesaikan tepat pada waktunya. 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.

1.1 Dalam proses menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu diucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kebijakan dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas segala bentuk fasilitas, serta kebijakan yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sesuai dengan rencana.
3. Drs. I Made Suarjana, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas berbagai kebijakan sehingga studi ini dapat terselesaikan.
4. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas berbagai kebijakan sehingga studi ini dapat terselesaikan.
5. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd, Ketua UP-PBM FIP Undiksha Kampus Denpasar, yang telah memberikan motivasi, fasilitas, serta dukungan terhadap kelancaran pembuatan skripsi.
6. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd.,M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan saran, bimbingan dan masukan selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd, Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan serta masukan selama proses penyelesaian skripsi ini.

8. I Nyoman Ardiana, S.Pd, ahli isi materi pelajaran yang telah membantu memberikan saran, dan masukan dalam proses penyusunan skripsi.
9. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. Ahli desain sekaligus ahli media pelajaran yang telah membantu memberikan bimbingan, saran dan masukan dalam proses pembuatan media dan penyusunan skripsi.
10. Ni Wayan Suarni, S.Pd., S.Ag, Kepala SD No. 3 Sibanggede yang telah mengizinkan untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
11. I Nyoman Ardiana, S.Pd, Wali kelas V SD No. 3 Sibanggede yang telah membantu atas kelancaran proses penelitian dan penyelesaian skripsi ini.
12. Siswa-siswi kelas V di SD No. 3 Sibanggede atas bantuan dan kerjasama dalam proses penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
13. Keluarga tercinta Bapak I Ketut Puja dan Ibu Ni Wayan Sariasih selaku orang tua yang telah memberikan doa yang tulus, motivasi dan dukungan kepada penulis dalam mengemban ilmu serta dalam proses penyelesaian skripsi ini.
14. Seluruh rekan-rekan mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, khususnya rekan-rekan seperjuangan Angkatan 2018, yang telah membantu memberikan motivasi, inspirasi dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sesuai dengan rencana.

Dengan segala kerendahan hati, disadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan sangat terbuka diharapkan kritik, saran dan masukan yang konstruktif dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, diharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Denpasar, 22 Februari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	v
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Pengembangan.....	9
1.6 Manfaat Hasil Penelitian.....	9
1.7 Spesifikasi Produk.....	11
1.8 Pentingnya Pengembangan	11
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
1.10 Definisi Istilah.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	
2.1 Kajian Teori	16
2.1.1 Kompetensi Pengetahuan	16
2.1.2 Bahan Ajar.....	17
2.1.3 Pendekatan <i>STEAM</i>	24
2.1.4 Materi IPS.....	26
2.2 Kajian Hasil yang Relevan.....	29
2.3 Kerangka Berpikir.....	32
2.4 Perumusan Hipotesis.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	35
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	37
3.3 Uji Coba Produk.....	42
3.3.1 Desain Uji coba	42
3.3.2 Subjek Uji Coba	43

3.3.3	Jenis Data.....	46
3.3.4	Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	47
3.4	Metode dan Teknik Analisis Data.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian	65
4.1.1	Penyajian Data Uji Coba	65
4.1.2	Hasil Analisis Data	89
4.1.3	Revisi Produk	93
4.1.4	Uji Efektivitas Produk	97
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	102
4.2.1	Rancang Bangun Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM	103
4.2.2	Hasil <i>Review</i> Validasi Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM	111
4.3	Implikasi Peneliti	117
BAB V PENUTUP		
5.1	Rangkuman	120
5.2	Simpulan	123
5.3	Saran.....	126
DAFTAR RUJUKAN		127
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		131



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pemetaan Mapel & KD Pembelajaran	38
Tabel 3. 2 Kategori Penilaian Skala Likert Dengan Skala 4.....	47
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Review Ahli Isi Mata Pelajaran	50
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Review Ahli Desain Pembelajaran	51
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Review Ahli Media Pembelajaran	52
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan, dan Kelompok Kecil.....	52
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Penyusunan Instrument Soal Tes Pilihan Ganda.....	53
Tabel 3. 8 Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data.....	54
Tabel 3. 9 Klasifikasi Koefisien Korelasi Validitas.....	55
Tabel 3. 10 Kriteria Tingkat Kesukaran (P).....	56
Tabel 3. 11 Kriteria Daya Pembeda Tes (D).....	57
Tabel 3. 12 Kriteria Reliabilitas Tes.....	57
Tabel 3. 13 Kriteria Skor Persentase.....	59
Tabel 3. 14 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	59
Tabel 4. 1 KD dan Indikator	67
Tabel 4. 2 Angket Uji Ahli Isi Mata Pelajaran.....	75
Tabel 4. 3 Tambahan dan Masukan berdasarkan Uji Ahli Isi Mata Pelajaran.....	77
Tabel 4. 4 Uji Ahli Desain Pembelajaran.....	78
Tabel 4. 5 Masukan dan Saran berdasarkan Uji Ahli Desain Pembelajaran.....	79
Tabel 4. 6 Uji Ahli Media Pembelajaran	80
Tabel 4. 7 Masukan dan Saran berdasarkan Uji Media Pembelajaran.....	82
Tabel 4. 8 Uji Coba Perorangan.....	84
Tabel 4. 9 Masukan dan Saran berdasarkan Uji Coba Perorangan	85
Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Kelompok kecil	86
Tabel 4. 11 Masukan dan Saran berdasarkan Uji Coba Kelompok Kecil.....	88

Tabel 4. 12 Persentase Hasil Validitas Pengembangan Bahan Ajar Interaktif	90
Tabel 4. 13 Perbaikan Produk Berdasarkan Ahli Isi Mata Pelajaran	93
Tabel 4. 14 Perbaikan Produk Berdasarkan Ahli Desain Pembelajaran	95
Tabel 4. 15 Perbaikan Produk Berdasarkan Ahli Media Pembelajaran	96
Tabel 4. 16 Kriteria Reliabilitas Tes	99
Tabel 4. 17 Story Line Bahan Ajar Interaktif	105



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	36
Gambar 3. 2 Bagan Pengembangan Produk.....	41
Gambar 4. 1 Meminta ijin sekaligus melakukan tahap analisis awal	67
Gambar 4. 2 Desain awal bahan ajar interaktif.....	70
Gambar 4. 3 Pembuatan desain bahan ajar interaktif.....	70
Gambar 4. 4 Tahap penyimpanan desain bahan ajar interaktif dalam bentuk PDF	71
Gambar 4. 5 Proses upload file PDF menjadi Flipbook di Ffiphtml5	71
Gambar 4. 6 Proses penyesuaian flipbook pada situs Fliphtml5	72
Gambar 4. 7 Copy link flipbook yang telah jadi.....	72
Gambar 4. 8 Tampilan bahan ajar interaktif dalam bentuk flipbook dan siap digunakan.....	73
Gambar 4. 9 Uji Ahli Isi Mata Pelajaran.....	74
Gambar 4. 10 Uji Coba Perorangan	83

LAMPIRAN

Lampiran 1. Validasi Uji Ahli.....	132
Lampiran 2. Uji Ahli Media Pembelajaran	133
Lampiran 3. Uji Ahli Desain Pembelajaran	135
Lampiran 4. Uji Ahli Isi Mata Pelajaran.....	137
Lampiran 5. Uji Coba Perorangan	139
Lampiran 6. Uji Coba Kelompok Kecil.....	145
Lampiran 7. Uji Coba Lapangan.....	151
Lampiran 8. Validitas Butir Test.....	157
Lampiran 9. Reliabilitas Butir Test.....	158
Lampiran 10. Tingkat Kesukaran Butir Soal	159
Lampiran 11. Daya Beda Butir Test	160
Lampiran 12. Hasil Pre-Test	161
Lampiran 13. Hasil Post-Test.....	162
Lampiran 14. Hasil Uji Normalitas.....	163
Lampiran 15. Uji Efektifitas	164
Lampiran 16. Story Line Bahan Ajar Interaktif.....	165
Lampiran 17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	171
Lampiran 18. Silabus	179
Lampiran 19. Dokumentasi.....	186