

ABSTRAK

Rusmini, Ni Nyoman. (2022). Pengembangan Modul Ajar Digital Mata Pelajaran Ips Berbasis Metode Steam Untuk Siswa Kelas IV SD. Tesis, Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui oleh Pembimbing I: Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. dan Pembimbing II: Prof. Dr. I Made Candiasa, M. I. Kom

Kata Kunci: Modul, Digital, IPAS, STEAM

Modul ajar digital menjadi kecenderungan modul ajar masa depan. Pandemi Covid 19 yang melumpuhkan hampir seluruh lini kehidupan perekonomian dan pendidikan ikut berperan mempercepat penggunaan modul ajar digital. Siswa dipaksa untuk belajar dari rumah secara mandiri menggunakan modul ajar digital. Modul ajar digital adalah buku yang disusun secara digital yang bertujuan untuk memberi pembelajaran mandiri kepada siswa dengan atau tanpa guru mendampingi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan modul ajar digital pada mata pelajaran IPAS berbasis STEAM untuk siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima fase yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Karakteristik modul ajar digital mencakup lima bagian yaitu komponen, tampilan, materi, aktivitas pembelajaran dan sistem penelitiannya. Validasi isi menggunakan formula Gregory dengan hasil uji validitas tergolong valid, uji kelayakan materi dan media menggunakan formula LORI dengan hasil uji termasuk ke dalam kategori sangat layak. Uji kepraktisan menggunakan metode angket *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan hasil uji termasuk dalam nilai *excellent* atau sangat baik. Uji keefektifitasan produk menggunakan asesmen berbentuk esai dengan skor rata-rata siswa 82,4 yang termasuk dalam kategori ketuntasan 90%. Pengembangan modul ajar berbentuk digital ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami mata pelajaran IPAS berbasis STEAM, meningkatkan ketercapaian siswa dalam mempraktikkan material modul berupa literasi dan numerasi melalui LKPD dan kegiatan proyek, meningkatkan kemampuan siswa dalam penggunaan modul ajar berteknologi digital secara mandiri yang mudah digunakan kapan saja, dan dimana saja.

ABSTRACT

Rusmini, Ni Nyoman. (2022). Developing Digital Learning Module Of Social-Science Subject With Based On STEAM Method To Improve Student Ability For Grade Four Elementary School Students. Tesis, Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha

This Thesis has been approved and examined by Supervisor I: Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. dan Supervisor II: Prof. Dr. I Made Candiasa, M. I. Kom

Keywords: Module, Digital, IPAS, STEAM

Digital learning modules continue the trend for future literacy modules. The COVID-19 pandemic, which has paralyzed practically all sectors of economic and educational life, has played a role in accelerating the use of digital teaching modules. Students are forced to study individually from home using digital teaching modules. A Digital Learning Module is a digital book expected to enable students to learn independently, with or without a teacher. This research aims to develop a digital teaching module on STEAM-based science subjects for fourth graders. This research uses the ADDIE development model, which consists of five phases: analyze, design, develop, implement, and evaluate. The characteristics of digital teaching modules include five parts, namely components, displays, materials, learning activities, and research systems. Content validation used the Gregory formula with the results of the validity test classified as valid. Material and media feasibility tests used the LORI formula with test results included in the very feasible category. Practicality testing used the User Experience Questionnaire (UEQ) questionnaire method with test results included in the excellent or very high category. The effectiveness of the product was tested using an assessment in the form of an essay with an average student score of 82.4, which is included in the 90% completeness category. The development of digital teaching modules aims to improve students' ability with STEAM-based method in science-social subjects, increase student achievement in practicing module materials in the form of literacy and numeracy through worksheets and project activities, and improve students' abilities in using digital technology teaching modules independently, which are easy to use anytime and anywhere.