

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN


1. Judul	Pengembangan E-Modul Dengan Pendekatan STEAM-PjBL Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Socio Scientific Issues Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar
2. KetuaPeneliti: a) Nama lengkap dan gelar b) NIDN c) Perguruan Tinggi d) Program Studi	Sofiyon Siregar, M.Pd 1324089701 Universitas Bina Bangsa Getsempena Pendidikan Guru Sekolah Dasar
3. Nama Anggota Peneliti	Prof. Putut Marwoto, M.Si Dr. Ellianawati, M.Si
5. Waktu Pelaksanaan	01 November sampai 31 Desember 2024
6. Biaya yang diperlukan a) Yayasan b) Mandiri	10.500.000 Rp,-
Jumlah	Rp 10.500.000,-

Banda Aceh, 09 Januari 2025

Mengetahui
Ketua LPPM


Helminsyah, M.Pd.
NIDN. 320108501
LPPM UBBG

Ketua Tim Pengusul


Sofiyon Siregar, M.Pd.
NIDN. 1324089701

Menyetujui,
Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Lili Kasmini, S.Si., M.Si.
NIDN. 0117126801
UBBG

Abstract

Kreativitas ilmiah harus dilatihkan kepada siswa tingkat sekolah dasar sejak dini, sebagai bekal siswa memiliki keterampilan berpikir kreatif dan melatih kreativitas siswa. tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan menerapkan pendekatan pembelajaran steam (science, technology, engineering, art, mathematics) berbasis pjbl(project based learning) dengan mengaitkan socio scientific issues dalam pembelajaran. penelitian ini menggunakan desain research and development (r&d) dengan model 4-D. subjek pada penelitian ini adalah 26 siswa kelas IV SDN pakintelan 01 gunungpati, semarang. teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan tes. teknik analisis data penelitian ini meliputi analisis hasil validasi media, analisis data kepraktisan media, analisis ketuntasan klasikal, dan analisis hasil tes siswa. hasil dari penelitian ini meliputi: 1) e-modul dengan pendekatan steam-pjbl berbasis socio scientific issues; 2) e-modul dengan pendekatan steam-pjbl berbasis socio scientific issues sangat valid dengan nilai rata-rata keseluruhan uji validasi media sebesar 0,93 dan e-modul yang dikembangkan berkualitas sangat praktis dengan nilai rata-rata keseluruhan uji kepraktisan media sebesar 0,89%; 3) nilai ketuntasan klasikal uji keefektifan media memperoleh hasil efektifitas tinggi dengan presentase 0,88%; 4) e-modul dinyatakan efektif dengan adanya perbedaan antara skor pretest dan posttest, serta hasil dari uji n-gain dengan rata-rata 0,60 berklasifikasi sedang.

Kata Kunci: E-Modul, STEAM, PjBL, Socio Scientific Issues, Kreativitas Siswa