

## HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN


1. Judul	Pengembangan E-Modul Dengan Pendekatan STEAM Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis <i>Socio Scientific Issues</i> Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV SDN 57 Banda Aceh
2. Ketua Peneliti: a) Nama lengkap dan gelar b) NIDN c) Perguruan Tinggi d) Program Studi	Sofiyon Siregar, S.Pd., M.Pd. 1324089701 Universitas Bina Bangsa Getsempena Pendidikan Guru Sekolah Dasar
3. Nama Anggota Peneliti	-
5. Waktu Pelaksanaan	03 Februari sampai 03 Juni 2025
6. Biaya yang diperlukan a) Yayasan b) Mandiri	10.500.000 Rp,-
Jumlah	Rp 10.500.000,-

Mengetahui  
Ketua LPPM

  
Helminsyah, M.Pd.  
NIDN. 1320108501  
LPPM UBBG

Banda Aceh, 08 Juli 2025

Ketua Tim Pengusul

  
Sofiyon Siregar, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 1324089701

Menyetujui,  
Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena

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

## ABSTRAK

Siregar, Sofiyan. 2024. "Pengembangan *E-Modul* Dengan STEAM-PjBL Pada Pembelajaran IPA Berbasis SSI (*Socio Scientific Issue*) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar".

**Kata Kunci:** *E-Modul*, STEAM, SSI (*Socio Scientific Issues*), dan Kreativitas Siswa.

Kreativitas ilmiah harus dilatihkan kepada siswa tingkat Sekolah Dasar sejak dini, sebagai bekal siswa memiliki keterampilan berpikir kreatif dan melatih kreativitas siswa. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa yaitu dengan menerapkan pendekatan pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) dengan mengaitkan SSI dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis bertujuan untuk mengembangkan *E-Modul* dengan pendekatan STEAM pada pembelajaran IPA berbasis SSI untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan desain *research and development* (R&D) dengan model 4-D. subjek pada penelitian ini adalah 26 siswa kelas IV SDN 57 Banda Aceh. 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 berbasis SSI; 2) *E-Modul* dengan pendekatan STEAM berbasis SSI 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. Simpulan dari penelitian ini adalah *E-Modul* dengan pendekatan STEAM pada pembelajaran IPA berbasis SSI efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar