

## ABSTRAK

Damayanti, Triska I. 2022. Implementasi Pembelajaran Daring Berorientasi Pendekatan *STEAM* Pada Materi Ekosistem Kelas IV SDN Gayungan II Surabaya. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Pedagogi dan Psikologi. Universitas PGRI Adi buana Surabaya. Pembimbing (1) Dra. Dian Kusmaharti, S.Si., M.Pd. Pembimbing (2) Wahyu Susiloningsih, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: Pembelajaran Daring, Pendekatan *STEAM*

Pandemi COVID-19 (Coronavirus Disease-19) telah mempengaruhi sistem pendidikan di seluruh dunia. Pendidikan memiliki dampak besar pada sekolah tatap muka yang sedang berlangsung di sekolah dasar, menengah dan tinggi di mana pembelajaran online harus diterapkan dan kemudian siswa harus belajar secara virtual seberapa baik mereka menuruti Fajrian, (2020). Selain itu, ada beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah pembelajaran daring. Pembelajaran daring telah banyak digunakan oleh siswa sekolah dasar. Tujuan dari peneliti untuk menerapkan pendekatan *STEAM* agar guru dapat menerapkannya dan lebih luas pengetahuannya tentang pendekatan *STEAM*. *STEAM* yaitu sebuah pendekatan yang dapat dipelajari dalam konsep dunia nyata dengan menerapkan sains, matematika dan teknologi. Karena muatan *STEAM* sangat penting dalam pendidikan saat ini, sehingga karakter kreatif dan kemandirian anak dapat diintegrasikan melalui pembelajaran bermuatan *STEAM*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas V B SDN Gayungan II Surabaya dengan jumlah 27 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, angket yang sesuai dengan judul skripsi Implementasi Pembelajaran Daring Berorientasi Pendekatan *STEAM* materi Ekosistem kelas V SDN GAYUNGAN II SURABAYA

Berdasarkan hasil penelitian dengan pendekatan *STEAM* materi ekosistem menggunakan data observasi aktivitas guru dan siswa cukup baik sedangkan dengan data tes, dan angket sangat baik mencapai rata-rata 3. Penerapan pembelajaran berbasis *STEAM* ini dapat membantu guru dalam mengajar dalam pembelajaran dan dapat juga membantu siswa dalam pembelajaran kelompok lebih baik.

## ABSTRACT

*Damayanti, Triska I. 2022. Implementasi Pembelajaran Daring Berorientasi Pendekatan STEAM Pada Materi Ekosistem Kelas IV SDN Gayungan II Surabaya. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Pedagogi dan Psikologi. Universitas PGRI Adi buana Surabaya. Advisor (1) Dra. Dian Kusmaharti, S.Si., M.Pd. Advisor (2) Wahyu Susiloningsih, S.Pd., M.Pd.*

*Keywords: Online Learning, STEAM Approach*

*The COVID-19 (Coronavirus Disease-19) pandemic has affected education systems around the world. Education has a huge impact on ongoing face-to-face schooling in elementary, middle and high schools where online learning has to be implemented and then students have to learn virtually how well they obey Fajrian, (2020). In addition, there are several learning methods that can be used to improve student learning outcomes, one of which is online learning. Online learning has been widely used by elementary school students. The aim of the researcher is to apply the STEAM approach so that teachers can apply it and have wider knowledge about the STEAM approach. STEAM is an approach that can be studied in real-world concepts by applying science, mathematics and technology. Because STEAM content is very important in education today, so that the creative character and independence of children can be integrated through STEAM-charged learning.*

*This research uses a quantitative research approach with a descriptive type of research. The research subjects were students of class V B SDN Gayungan II Surabaya with a total of 27 students. The data collection method used is observation, tests, questionnaires according to the thesis title Implementation of STEAM Oriented Online Learning Approach material Ecosystem class V SDN Gayungan II Surabaya*

*Based on the results of research with the STEAM approach, ecosystem materials using observation data on teacher and student activities are quite good, while the test data and questionnaires are very good at achieving an average of 3. The application of STEAM-based learning can help teachers in teaching in learning and can also help students in better group learning.*