

ABSTRAK

Mega Agustin Fajarwati.2024.Implementasi Pendekatan STEAM Terintegrasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Literasi Digital pada Materi Perubahan Lingkungan.Skripsi.Program Studi Pendidikan Biologi.Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.Universitas PGRI Madiun. Pembimbing: Dr. Wachidatul Linda Yuhanna, M.Si. Joko Widiyanto, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan pelaksanaan observasi awal Di SMA Negeri 1 Jiwan, ditemukan hampir 60% siswa dari total 22 siswa yang cenderung memiliki prestasi belajar yang rendah, dan juga minimnya siswa yang memiliki keterampilan tentang literasi digital. Kurangnya prestasi belajar dibuktikan dengan rendahnya nilai tes siswa pada materi pembelajaran biologi. Selain itu, tingginya teknologi tidak menjadikan siswa mampu menguasai teknologi tersebut. Namun di lapangan, terlihat bahwa penguasaan teknologi sangat penting dimiliki. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi pendekatan pembelajaran STEAM yang diintegrasikan dengan *wordwall* mampu meningkatkan prestasi belajar dan literasi digital siswa pada materi perubahan lingkungan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 2 siklus, tiap siklus terdapat 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil dari penelitian ini, implementasi pendekatan pembelajaran STEAM yang diintegrasikan dengan *wordwall* mampu meningkatkan prestasi belajar dan literasi digital siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya ketuntasan klasikal sebanyak lebih dari sama dengan 75%. Pada siklus 1 hasil tes prestasi belajar yaitu siswa tuntas sebanyak 36%, mengalami peningkatan pada siklus 2 yaitu siswa tuntas menjadi 90%. Pada literasi digital siswa dalam siklus 1, siswa yang memiliki kriteria sangat baik pada literasi digital adalah 27% dan kriteria baik 50%. Pada siklus 2 mengalami peningkatan pada kriteria sangat baik sejumlah 27% dan kriteria baik sejumlah 63%. *Wordwall* sebagai media pendekatan STEAM memiliki peran untuk meningkatkan ketertarikan siswa pada materi pembelajaran, dan juga pendekatan STEAM.

Kata Kunci : STEAM, Wordwall, Prestasi Belajar, Literasi Digital

ABSTRACT

Mega Agustin Fajarwati.2024. Implementation of STEAM Approach Integrated with Wordwall to Improve Learning Achievement and Digital Literacy on Environmental Change Material.Thesis.Biology Education Study Program.Faculty of Teacher Training and Education.PGRI Madiun University. Supervisor: Dr. Wachidatul Linda Yuhannya, M.Si. Joko Widiyanto, S.Pd., M.Pd

Based on the initial observation at SMA Negeri 1 Jiwan, it was found that almost 60% of students out of a total of 22 students tend to have low learning achievement, and also the lack of students who have skills about digital literacy. The lack of learning achievement is evidenced by the low student test scores on biology learning materials. In addition, the high level of technology does not make students able to master the technology. But in the field, it is seen that mastery of technology is very important to have. The purpose of this study is to determine the implementation of the STEAM learning approach integrated with wordwall is able to improve student learning achievement and digital literacy on environmental change material. The research method used is Classroom Action Research (PTK) with 2 cycles, each cycle has 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The results of this study, the implementation of the STEAM learning approach integrated with wordwall is able to improve student learning achievement and digital literacy. This is evidenced by the classical completeness of more than equal to 75%. In cycle 1, the results of the learning achievement test, namely 36% of students completed, increased in cycle 2, namely students completed to 90%. In students' digital literacy in cycle 1, students who had very good criteria in digital literacy were 27% and good criteria were 50%. In cycle 2, there was an increase in excellent criteria of 27% and good criteria of 63%. Wordwall as a STEAM approach media has a role to increase student interest in learning materials, as well as the STEAM approach.

Keywords: STEAM, Wordwall, Learning Achievement, Digital Literacy