

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN BERBASIS STEAM PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 3 KELAS V SEKOLAH DASAR

Yupita Anita  
Universitas Sanata Dharma  
2021

Latar belakang dari penelitian ini adalah kebutuhan guru mengenai referensi yang berkaitan dengan pembelajaran tematik yang bisa diintegrasikan dengan pendekatan *STEAM*. Penelitian ini bertujuan: 1) mengembangkan buku panduan desain pembelajaran berbasis *STEAM* pada pembelajaran tematik tema 3 kelas V SD; 2) mengetahui kualitas buku panduan desain pembelajaran berbasis *STEAM* pada pembelajaran tematik tema 3 kelas V SD.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas V Sekolah Dasar. Objek dalam penelitian ini adalah buku panduan berbasis *STEAM* pada pembelajaran tematik tema 3 kelas V SD. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan kuesioner.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) prosedur pengembangan buku panduan menggunakan model ADDIE, yaitu *Analyze*: menganalisis kebutuhan dengan cara melakukan wawancara kepada guru kelas V SD, *Design*: perencanaan buku panduan dan pemilihan materi *STEAM* yang akan disajikan dalam RPP, *Development*: meninjau kualitas buku panduan dengan melakukan validasi, (2) kualitas buku panduan desain pembelajaran berbasis *STEAM* pada tematik tema 3 kelas V SD adalah “Sangat Baik” dengan skor 3,35 dari skala 4,00 dan dalam buku panduan memuat pengertian *STEAM*, karakteristik *STEAM*, manfaat *STEAM*, implementasi *STEAM*, langkah-langkah pembuatan RPP berbasis *STEAM* dan contoh RPP berbasis *STEAM*. Sedangkan untuk kualitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pembelajaran tematik berbasis *STEAM* tema 3 kelas V SD adalah “Sangat Baik” dengan skor 3,34 dari skala 4. RPP yang disusun mengintegrasikan pembelajaran tematik dengan *STEAM*. Hasil pengembangan buku panduan pembelajaran tematik berbasis *STEAM* yaitu layak digunakan dengan revisi.

**Kata Kunci:** buku panduan, berbasis *STEAM*, pembelajaran tematik

## ABSTRACT

### **THE DEVELOPMENT OF STEAM-BASED GUIDEBOOK ON THE THEMATIC LEARNING OF THEME 3 CLASS V ELEMENTARY SCHOOL**

Yupita Anita  
Sanata Dharma University  
2021

*The background of this research is the teacher's need for references related to thematic learning that can be integrated with the STEAM approach. This study aims to: 1) develop a STEAM-based learning designed guidebook in the thematic learning of theme 3 for fifth grade elementary school; 2) determine the quality of the STEAM-based learning designed guidebook in the thematic learning of theme 3 for fifth grade elementary school.*

*This research belongs to the type of research and development (R&D). The subjects in this research is for the fifth grade elementary school teachers. The object of this research is a STEAM-based guidebook in the thematic learning of theme 3 fifth grade elementary school. Collecting data in this research using interviews and questionnaires.*

*The results showed that: (1) the guidebook development procedure used the ADDIE model, namely Analyze: analyzing needs by conducting interviews with fifth grade elementary school teachers, Design: planning guidebooks and selecting STEAM materials to be presented in the lesson plans, Development: reviewing the quality the guidebook by conducting validation, (2) the quality of the STEAM-based learning design guidebook on the thematic 3rd grade V elementary school is "Very Good" with a score of 3.35 out of a scale of 4.00 and the guidebook contains the definition of STEAM, STEAM characteristics, benefits of STEAM, implementation of STEAM, steps for making STEAM-based RPP and examples of STEAM-based RPP. Meanwhile, the quality of the STEAM-based Learning Implementation Plan for thematic learning in 5th grade elementary school is "Very Good" with a score of 3.34 out of a scale of 4. The lesson plans are prepared to integrate thematic learning with STEAM. The results of the development of the STEAM-based thematic learning guidebook are suitable for use with revisions.*

**Keywords:** guidebook, STEAM based, thematic learning