

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS *STEAM* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS I SD TEMA 4

Yustina Eka Safitri
Universitas Sanata Dharma
2021

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru terhadap referensi kegiatan pembelajaran tematik yang dapat diintegrasikan dengan pendekatan *STEAM* berupa buku desain pembelajaran SD kelas I. penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan buku desain pembelajaran berbasis *STEAM* pada pembelajaran tematik kelas I tema 4 subtema 1, (2) Mengetahui kualitas buku desain pembelajaran berbasis *STEAM* pada pembelajaran tematik kelas I tema 4 subtema 1.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Subjek penelitian adalah guru kelas I SD Negeri Daratan. Objek penelitian adalah buku desain pembelajaran berbasis *STEAM* pada pembelajaran tematik kelas I tema 4. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan kuesioner.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) prosedur penelitian dan pengembangan buku desain pembelajaran berbasis *STEAM* pada pembelajaran tematik menggunakan langkah-langkah penelitian ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate), (2) kualitas buku panduan desain pembelajaran berbasis *STEAM* pada pembelajaran tematik baik dengan skor 3,00 dari skala 4 dan memenuhi sepuluh kriteria buku panduan berkualitas menurut Greene Petty, yaitu 1) menarik minat bagi yang menggunakannya; 2) memotivasi bagi yang menggunakannya; 3) memuat ilustrasi yang menarik hati; 4) mempertimbangkan aspek linguistik sesuai kemampuan pemakai; 5) memiliki hubungan erat dengan pelajaran lain; 6) menstimulasi dan merangsang aktivitas-aktivitas pribadi; 7) sadar dan tegas menghindari konsep yang samar-samar; 8) memiliki sudut pandang yang jelas dan tegas; 9) memberi pemantapan dan penekanan pada nilai-nilai anak dan orang dewasa; 10) menghargai perbedaan-perbedaan pemakainya. Sedangkan kualitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berbasis *STEAM* pada pembelajaran tematik kelas I tema 4 termasuk dalam kategori baik dengan skor 3,00 dari skala 4.

Kata kunci: penelitian dan pengembangan, buku panduan, *STEAM*, pembelajaran tematik

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF STEAM-BASED LEARNING DESIGN BOOK IN THEMATIC LEARNING FOR 1st GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL THEME 4

Yustina Eka Safitri
Universitas Sanata Dharma
2021

This research is motivated by the teacher's need for references to thematic learning activities that can be integrated with the STEAM approach in the form of a class I elementary learning designed book. This research aimed to (1) Developed a STEAM-based learning designed book in thematic learning grade I theme 4 sub-theme 1, (2) Found out the quality of STEAM-based learning designed book in the thematic learning grade I theme 4 sub-theme 1.

This research is a type of research and development (R & D). The subject of this research was first grade teacher's at Daratan Elementary School in Minggir Yogyakarta. The object of this research was a STEAM-based learning design book for thematic learning in grade I theme 4. The data in this study were collected using interviews, and questionnaires techniques.

The results showed that: (1) the procedure for research and development of STEAM-based learning design books for thematic learning using the ADDIE steps, namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate, (2) the quality of STEAM-based learning design guidebooks for thematic learning is good with a score of 3.00 out of a scale of 4 and fulfilling the ten criteria of a quality guidebook according to Greene Petty, there were; 1) attracting interest for those who use it; 2) motivate those who use it; 3) contains interesting illustrations; 4) consider the linguistic aspect according to the user's ability; 5) have a close relationship with other lessons; 6) simulate and stimulate personal activities; 7) consciously and decisively avoid vague concepts; 8) have a clear and firm point of view; 9) strengthen and emphasize the values of children and adults; 10) appreciate the differences of the wearer. While the quality of the STEAM-based Learning Implementation Plan in thematic learning of class I theme 4 was good category with a score of 3.00 from a scale of 4.

Keywords: *research and development, guidebooks, STEAM, thematic learning.*