

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN GURU BERBASIS STEAM PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III SEKOLAH DASAR TEMA 1

Esti Maharani  
Universitas Sanata Dharma  
2021

Penelitian dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru terhadap referensi kegiatan pembelajaran tematik yang diintegrasikan dengan pendekatan STEAM berupa buku panduan guru pada pembelajaran tematik kelas III SD. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui cara mengembangkan buku panduan guru berbasis STEAM pada pembelajaran tematik kelas III Sekolah Dasar yang terfokus pada tema 1 subtema 4, (2) mengetahui kualitas buku panduan guru berbasis STEAM pada pembelajaran tematik kelas III Sekolah Dasar yang terfokus pada tema 1 subtema 4.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas III SD Negeri Caturtuggal 1. Objek penelitian adalah buku panduan guru berbasis STEAM pada pembelajaran tematik. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan kuesioner.

Hasil penelitian menunjukkan (1) prosedur penelitian dan pengembangan buku panduan berbasis STEAM pada pembelajaran tematik menggunakan langkah-langkah penelitian ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*, (2) kualitas buku panduan berbasis STEAM pada pembelajaran tematik adalah sangat baik dengan skor 3,58 dari skala 4 dan memenuhi sepuluh kriteria buku panduan yang berkualitas menurut Greene dan Petty, yaitu (1) menarik minat pembaca yang mempergunakannya, (2) memotivasi pembaca yang memakainya, (3) ilustrasi yang menarik hati pembaca yang memanfaatkannya, (4) mempertimbangkan aspek linguistik sesuai dengan kemampuan pembaca, (5) memiliki hubungan erat dengan pelajaran yang lainnya, (6) menstimulasi dan merancang aktivitas pribadi pembaca, (7) sadar dan tegas menghindari konsep yang samar dan tidak biasa agar tidak membingungkan yang memakainya, (8) memiliki sudut pandang yang jelas, (9) memberikan pemantapan dan penekanan pada nilai-nilai anak dan orang dewasa, (10) menghargai perbedaan-perbedaan pribadi pemakainya.

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

## ABSTRACT

### **DEVELOPMENT OF A STEAM BASED TEACHER GUIDE BOOK IN THEMATIC LEARNING GRADE III OF ELEMENTARY SCHOOL THEME 1**

Esti Maharani

Sanata Dharma University

2021

*This research is motivated by the teacher's need for references to thematic learning activites that can be integrated with the STEAM approach in the form of a guide book. This study aims to (1) Find out how to develop a STEAM-based teacher guidebook in thematic learning grade III theme 1, sub-theme 4, (2) Find out the quality of STEAM-based teacher guidebook in thematic learning grade III theme 1, sub-theme 4.*

*This research is a type of research and development. The subjects in this research is teachers of third grade at SD N Caturtunggal 1. The object in this research is a STEAM-based teacher guidebook in thematic learning grade III theme. Data collection in this research used interview and questionnaires techniques.*

*The result showed: (1) the procedure for research and development of STEAM-based teacher guidebook in thematic learning using ADDIE research steps, namely Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluate.(2) the quality of STEAM based guidebooks on thematic learning is very good with a score 3,54 from a scale of 4 and fulfils ten criteria for quality guidebook according to Greene and Petty, namely 1) attracting reader's interest, 2) motivating for reader's, 3) containing interesting illustrations for reader's interest, 4) considering aspects linguistics according to the ability of the readers. 5) has a close relationship with other lesson, 6) can simulate the reader's personal activites, 7) consciously and decisively avoids vague and unusual concepts so the reader's, 8) has a clear point of view. 9) is able to provide consolidation and emphasis on the values of children and adults. 10)is able to respect the wearer's persolan differences.*

**Keywords:** research an development, guidebook, STEAM-based, thematic learning