

**ABSTRAK****PENGEMBANGAN BUKU DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS  
STEAM PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II SD TEMA 2**

Yulia Dwi Susanti  
Universitas Sanata Dharma  
2021

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

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Subjek penelitian adalah guru kelas II SD Kanisius Jomegatan. Objek penelitian adalah buku desain pembelajaran berbasis *STEAM* pada pembelajaran tematik kelas II tema 2. 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 desain pembelajaran berbasis *STEAM* pada pembelajaran tematik sangat baik dengan skor 3,41 dari skala 4 dan memenuhi sepuluh kriteria buku yang berkualitas menurut Greene Petty, yaitu 1) menarik minat bagi pembaca, 2) mampu memotivasi bagi pembaca, 3) memuat ilustrasi yang menarik bagi pembaca, 4) mempertimbangkan aspek linguistik dengan kemampuan pembaca, 5) memiliki hubungan erat dengan pelajaran yang lain, 6) dapat menstimulasi aktivitas-aktivitas pribadi pembaca, 7) dengan sadar menghindari konsep-konsep yang samar-samar dan tidak biasa agar tidak membingungkan pembaca, 8) memiliki sudut pandang yang jelas, 9) mampu memberi penekanan pada nilai-nilai anak dan orang dewasa, 10) mampu menghargai perbedaan-perbedaan pribadi pemakainya. Sedangkan kualitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berbasis *STEAM* pada pembelajaran tematik kelas II tema 2 kategori baik dengan skor 3,32 dari skala 4.

**Kata kunci:** buku desain pembelajaran, berbasis *STEAM*, pembelajaran tematik.

**ABSTRACT****THE DEVELOPMENT OF A STEAM-BASED LEARNING DESIGN BOOK IN THEMATIC LEARNING SECOND GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL 2<sup>nd</sup> THEME**

Yulia Dwi Susanti  
Sanata Dharma University  
2021

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

*Research and development are the kind of this research. The Subjects in this research is for the second grade teachers at SD Kanisius Jomegatan. The object of this research is a STEAM-based learning designed book for the thematic learning in grade II theme 2. The data collection was used interviewed and questionnaire techniques.*

*The results showed: (1) the procedure for research and development of STEAM-based learning design books on thematic learning using ADDIE research (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate), (2) the quality of STEAM-based learning design books on thematic learning is very good with a score of 3.41 from a scale of 4 and fulfills ten criteria for quality learning design book according to Greene and Petty, namely 1) attracting readers' interest, 2) motivating for readers, 3) containing interesting illustrations for readers, 4) considering aspects linguistics according to the ability of the readers, 5) has a close relationship with other lessons, 6) can stimulate the reader's personal activities, 7) consciously avoids vague and unusual concepts so as not to confuse the reader, 8) has a clear point of view, 9) was able to provide emphasis on the values of children and adults, 10) was able to respect the wearer's personal differences. While the quality of the STEAM-based Learning Implementation Plan in the thematic learning of class II theme 2 was good category with a score of 3.32 from a scale of 4.*

**Keywords:** *design book learning, STEAM-based, thematic learning.*