

# DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI .....	iii
DAFTAR TABEL .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	v
LAMPIRAN .....	vi

## BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Batasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan masalah .....	8
1.5 Tujuan penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	9

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Defenisi buku Ajar .....	10
2.2 Format Penulisan Buku Ajar.....	11
2.3 Hakikat STEM dan STEAM .....	14
2.4 Indikator STEAM Pada Buku Pembelajaran .....	20
2.5 Tahapan Pembelajaran Berbasis STEAM .....	25
2.6 STEAM di Era Revolusi Industri.....	28
2.7 Penelitian Yang Relevan.....	30
2.8 Kerangka Berpikir .....	32

## BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
3.2 Populasi dan Sampel .....	35
3.3 Jenis Penelitian .....	36
3.4 Prosedur Penelitian .....	36
3.5 Instrumen Penelitian .....	39
3.5.1 Kisi-kisi Instrumen .....	39
3.6 Teknik Analisis Data .....	40
3.6.1 Uji Validitas .....	40
3.6.2 Uji Reliabilitas .....	41
3.6.3 Analisi Konten .....	41

## BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Analisis.....	47
4.2 Pembahasan .....	72
4.2.1 Komponen <i>Science</i> Terhadap Buku Ajar .....	73

4.2.2 Komponen <i>Technology</i> Terhadap Buku Ajar .....	73
4.2.3 Komponen <i>Engineering</i> Terhadap Buku Ajar.....	74
4.2.4 Komponen <i>Art</i> Terhadap Buku Ajar .....	75
4.2.5 Komponen <i>Mathematics</i> Terhadap Buku Ajar .....	76

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan .....	80
5.2 Saran .....	80

