

Analisis Buku Tematik Siswa SD Muatan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Ditinjau dari Unsur STEAM

Hasnawati, Dwi Anggraini, Yusnia, Ersya Agusti, Melisa

Prodi PGSD FKIP Universitas Bengkulu

hasnaapril21@gmail.com, dwianggraini@unib.ac.id, yusnia@unib.ac.id

Abstract

This research aims to analyze elementary school students' thematic books containing Arts, Culture and Crafts (SBdP) reviews of elements of Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics (STEAM). The research method used is literature study with a qualitative approach. The research subject is thematic books for elementary school students containing the 2013 Revised 2018 SBdP Curriculum and the research object is STEAM elements. The steps in library research are 1) Selecting a topic, 2) Exploring information, 3) Determining the focus of research, 4) Collecting data sources, 5) Preparing data presentation, 6) Preparing a report. Data were analyzed using descriptive content analysis techniques with percentage techniques. The results of the research show that the highest percentage of STEAM elements appearing in SBdP Thematic Content books reached 26.89% for all class levels, namely in the science elements in class 2. Thus it can be concluded that the SBdP Thematic Content books have not shown the emergence of ideal STEAM elements.

Keyword: *Thematic; Arts, Culture and Crafts; STEAM*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis buku Tematik siswa SD muatan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) ditinjau dari unsur *Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics (STEAM)*. Metode penelitian yang digunakan yaitu studi kepustakaan dengan pendekatan kualitatif. Subyek penelitian yaitu buku tematik siswa SD muatan SBdP Kurikulum 2013 Revisi 2018 dan obyek penelitian adalah unsur *STEAM*. Adapun langkah-langkah dalam penelitian kepustakaan adalah 1) Pemilihan topik, 2) Eksplorasi informasi, 3) Menentukan fokus penelitian, 4) Pengumpulan sumber data, 5) Persiapan penyajian data, 6) Penyusunan laporan. Data dianalisis dengan teknik analisis isi secara deskriptif dengan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase kemunculan unsur STEAM pada buku Tematik Muatan SBdP paling tinggi mencapai 26,89% untuk semua jenjang kelas yaitu pada unsur sains di kelas 2. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa buku Tematik Muatan SBdP belum menunjukkan kemunculan ideal unsur STEAM.

Kata Kunci: Tematik; Seni Budaya dan Prakarya; STEAM

PENDAHULUAN

Bahan ajar merupakan salah satu sumber belajar yang paling mudah didapat oleh guru SD sebagai modal pembelajaran. Namun demikian untuk materi yang disajikan dalam bahan ajar menjadi kewajiban bagi guru untuk mengembangkannya sebagaimana tertuang pada Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 (2005) tentang standar nasional pendidikan. Pengembangan bahan ajar semestinya mengikuti perkembangan zaman yang mana dapat mempersiapkan lulusan dalam menghadapi abad 21 dengan baik (Asrizal et al., 2017). Oleh sebab itu, guru diharapkan dapat melakukan pengembangan diri dengan mengubah paradigma agar dapat membaaur pada perubahan zaman yang semakin pesat.

Paradigma pendidikan saat ini berorientasi pada interaksi multidisiplin antara *Science, Technology, Engineering, and Math (STEM)* dimana *Arts* menjadi perekat untuk meningkatkan keterampilan yang beragam ini, yang kemudian disebut dengan STEAM (De Pietro et al., 2018). Lebih lanjut De Pietro et al. (2018) mengungkapkan bahwa *Move Your Mind (MYMi)* yang merupakan strategi inovatif dengan menggunakan STEAM untuk pemahaman konsep matematika, geometri, fisika, biomekanik dan pemikiran komputasi berbasis tari, dengan menggunakan robot humanoid dapat meningkatkan efisiensi, motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Upaya mewujudkan pembelajaran berbasis STEAM telah dilakukan dengan berbagai topik penelitian, diantaranya yaitu pengembangan bahan ajar IPS untuk siswa kelas V SD menggunakan pendekatan STEAM (Wirawan et al., 2022), pengembangan bahan ajar berbasis PjBL terintegrasi STEAM untuk siswa SD untuk kemampuan literasi (Izzania et al., 2021), dan bahan ajar STEAM berbasis *loose part* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini (Najamuddin et al., 2022), pengembangan bahan ajar e-modul berbasis STEAM juga telah dilakukan yaitu dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk siswa SD (Sari & Sutihat, 2022). Selain pengembangan bahan ajar, peneliti lainnya membahas tentang peningkatan kreativitas belajar siswa menggunakan pendekatan saintifik berbasis STEAM di SD (Andriana et al., 2021), penelitian survei tentang implementasi dan tantangan pembelajaran STEAM di SD

(Nuragnia et al., 2021), dan pengembangan LKS berbasis STEAM untuk Siswa SD (Haifaturrahmah et al., 2020).

Bahasan STEAM dalam kajian seni belum banyak, diantaranya analisis STEAM terintegrasi model PjBL untuk menciptakan karya seni tari untuk menjaga eksistensi kearifan lokal masyarakat (Sustiawati & Mudiasih, 2013), studi eksperimen integrasi STEAM dalam model PjBL pada pembelajaran seni tari untuk mengetahui cara berpikir kreatif siswa di SMA Negeri 1 Anjatan (Putri, 2019), integrasi berpikir komputasi dengan konteks pembelajaran musik (Bell & Bell, 2018), dan pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan STEAM pada pembelajaran musik botol kaca sebagai upaya peningkatan kreativitas siswa (Shenita et al., 2022).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dilihat bahwa belum ada penelitian sebelumnya yang membahas tentang analisis materi buku Tematik SD muatan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) ditinjau dari unsur STEAM. Maka tujuan penelitian ini adalah melakukan analisis terhadap bahan ajar Tematik muatan SBdP yang digunakan pada pembelajaran di SD dengan melihat unsur-unsur *Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics (STEAM)*. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dan juga peneliti lainnya yaitu berupa hasil analisis yang dapat dikembangkan menjadi bahan ajar SBdP berbasis STEAM. Selain itu, hasil analisis dapat menjadi dipertimbangkan untuk dikembangkan menjadi materi pada mata kuliah Pendidikan Seni di SD bagi mahasiswa Prodi PGSD agar materi yang diberikan bisa sesuai dengan kebutuhan di SD dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan. Dengan demikian, mahasiswa prodi PGSD dapat dengan optimal dipersiapkan untuk dapat memberikan materi SBdP sesuai dengan tuntutan zaman dengan menerapkan STEAM dalam proses pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian untuk meneliti obyek secara alamiah dengan instrumen kuncinya adalah peneliti itu sendiri, data didokumentasi sebagai teknik pengumpulan data atau triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif dengan hasil penelitian bersifat

memahami makna, mengkonstruksi fenomena, menemukan hipotesis dan memahami keunikan (Sugiyono, 2019). Penelitian kualitatif digunakan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subyek penelitian seperti persepsi, motivasi, perilaku, tindakan dan sebagainya secara menyeluruh, dengan mendeskripsikan hasilnya dalam bentuk kata-kata dalam konteks khusus alamiah menggunakan metode ilmiah (Moleong, 2016)S.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode studi kepustakaan yaitu mengumpulkan data dari sumber literatur termasuk buku ajar dan artikel ilmiah yang berhubungan dengan penelitian. Metode kepustakaan dilakukan pada perpustakaan (Prastowo, 2011). Kegiatan yang dilakukan dalam studi Pustaka adalah mengumpulkan data Pustaka, membaca, mencatat dan mengolah bahan penelitian (Zed, 2004). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis unsur *science, technology, engineering, arts and mathematics (STEAM)* dalam buku tematik siswa muatan SBdP Kurikulum 2013.

Langkah-langkah dalam penelitian kepustakaan menurut (Kuhltau, 2002) adalah 1) Pemilihan topik, 2) Eksplorasi informasi, 3) Menentukan fokus penelitian, 4) Pengumpulan sumber data, 5) Persiapan penyajian data, 6) Penyusunan laporan. Subyek penelitian ini adalah buku tematik siswa Kurikulum 2013 revisi 2018 yang difokuskan pada muatan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Sedangkan obyek penelitian adalah unsur *science, technology, engineering, arts and mathematics (STEAM)* yang dianalisis kemunculannya pada buku tematik siswa muatan SBdP Kurikulum 2013.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi yaitu mendata tentang hal-hal yang terkait dengan variabel yang berupa catatan buku, makalah atau artikel, jurnal dan sebagainya (Arikunto et al., 2010). Dokumen yang dimaksud adalah buku tematik siswa muatan SBdP Kurikulum 2013 kelas tinggi yang difokuskan pada materi SBdP bidang seni tari. Lembar pedoman analisis unsur STEAM menjadi instrument yang meliputi rambu-rambu dalam menganalisis buku tematik siswa muatan SBdP. Data dianalisis dengan menghitung persentase indikator unsur STEAM menggunakan rumus berikut.

$$\text{Kemunculan Indikator} = \frac{\text{Jumlah Kemunculan}}{\text{Jumlah Ideal}} \times 100\%$$

HASIL DAN DISKUSI

Analisis yang dilakukan yaitu analisis pada buku siswa Kurikulum 2013 muatan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas 1 sampai kelas 6. Pembelajaran seni memiliki peranan penting yaitu mendukung peserta didik memiliki peranan di sekolah, komunitas dan masyarakat (Buonincontro, 2018). Karena melalui Pendidikan seni peserta didik dapat mengembangkan potensi, keterampilan dan pengetahuannya.

Analisis kemunculan unsur STEAM dilakukan per kelas sehingga didapatkan hasil secara rinci kemunculan unsur *Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*. Berikut ini adalah hasil analisis unsur STEAM pada Buku Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Tabel 1. Persentase Kemunculan Unsur STEAM Pada Buku Kelas I

No.	Unsur	Kemunculan	Kemunculan Ideal	Persentase
1	Sains (<i>Science</i>)	66	320	20,63%
2	Teknologi (<i>Technology</i>)	43	320	13,44%
3	Teknik (<i>Engineering</i>)	49	320	15,31%
4	Seni (<i>Arts</i>)	58	320	18,13%
5	Matematika (<i>Mathematics</i>)	36	320	11,25%

Tabel 2. Persentase Kemunculan Unsur STEAM Pada Buku Kelas II

No.	Unsur	Kemunculan	Kemunculan Ideal	Persentase
1	Sains (<i>Science</i>)	121	450	26,89%
2	Teknologi (<i>Technology</i>)	18	450	4,00%
3	Teknik (<i>Engineering</i>)	54	450	12,00%
4	Seni (<i>Arts</i>)	26	450	5,78%
5	Matematika (<i>Mathematics</i>)	54	450	12,00%

Tabel 3. Persentase Kemunculan Unsur STEAM Pada Buku Kelas III

No.	Unsur	Kemunculan	Kemunculan Ideal	Persentase
1	Sains (<i>Science</i>)	60	320	18,75%
2	Teknologi (<i>Technology</i>)	14	320	4,38%
3	Teknik (<i>Engineering</i>)	50	320	15,63%
4	Seni (<i>Arts</i>)	4	320	1,25%
5	Matematika (<i>Mathematics</i>)	23	320	7,19%

Tabel 4. Persentase Kemunculan Unsur STEAM Pada Buku Kelas IV

No.	Unsur	Kemunculan	Kemunculan Ideal	Persentase
1	Sains (<i>Science</i>)	68	315	21,59%
2	Teknologi (<i>Technology</i>)	26	315	8,25%

3	Teknik (<i>Engineering</i>)	13	315	4,13%
4	Seni (<i>Arts</i>)	7	315	2,22%
5	Matematika (<i>Mathematics</i>)	19	315	6,03%

Tabel 5. Persentase Kemunculan Unsur STEAM Pada Buku Kelas V

No.	Unsur	Kemunculan	Kemunculan Ideal	Persentase
1	Sains (<i>Science</i>)	47	315	14,92%
2	Teknologi (<i>Technology</i>)	32	315	10,16%
3	Teknik (<i>Engineering</i>)	30	315	9,52%
4	Seni (<i>Arts</i>)	40	315	12,70%
5	Matematika (<i>Mathematics</i>)	1	315	0,32%

Tabel 6. Persentase Kemunculan Unsur STEAM Pada Buku Kelas VI

No.	Unsur	Kemunculan	Kemunculan Ideal	Persentase
1	Sains (<i>Science</i>)	51	315	16,19%
2	Teknologi (<i>Technology</i>)	30	315	9,52%
3	Teknik (<i>Engineering</i>)	33	315	10,48%
4	Seni (<i>Arts</i>)	36	315	11,43%
5	Matematika (<i>Mathematics</i>)	28	315	8,89%

Berdasarkan hasil analisis dapat dilihat bahwa kemunculan setiap unsur STEAM di tiap kelas tidak lebih dari 30%. Pembelajaran seni akan menjadi lebih bermakna jika didukung oleh bahan ajar yang berkualitas dan sesuai dengan tuntutan zaman yang saat ini mengedepankan STEAM yaitu *science, technology, engineering, art and mathematic*. Oleh sebab itu, analisis buku siswa muatan SBdP dilakukan ditinjau dari unsur STEAM yang kemudian dijabarkan dalam persentase terhadap kemunculan unsur-unsur STEAM. STEAM merupakan pengembangan dari STEM dengan menambahkan unsur seni (*art*) di dalam proses pembelajaran. STEAM adalah pendekatan terintegrasi yang dapat memacu kreativitas (Yakman & Hyongyong, 2012). Adapun keunggulan dari STEAM adalah membantu siswa dalam menyelesaikan persoalan yang dihadapi dalam kehidupannya sebagai penguatan keterampilan abad 21 (Rahmadana & Agnesa, 2022).

Penerapan STEAM pada pembelajaran memberi dampak positif dalam perkembangan sains karena siswa dilatih untuk menyelesaikan masalah dengan aktif, kreatif dan inovatif sehingga ide-idenya dapat dikreasikan melalui teknologi terkini

(Hadinugrahaningsih et al., 2017). Pendekatan STEAM memberikan pemahaman kepada siswa bekerja dalam tim dalam menyelesaikan proyek dengan menghargai keterampilan dan kepentingan individu maupun orang lain serta memberikan pembelajaran untuk menyesuaikan diri dalam tim berdasarkan peran mereka masing-masing secara kolaboratif (Prameswari & Lestaringrum, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap buku Tematik Kurikulum 2013 muatan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), dapat dilihat bahwa tidak satu pun dari tiap-tiap unsur STEAM muncul lebih dari 50% dari kemunculan ideal. Terdapat nol kemunculan unsur-unsur STEAM pada tiap jenjang kelas, seperti pada unsur *technology* di kelas 2 tema 2, kelas 3 tema 5, 6 dan 8, dan kelas 4 tema 1; unsur *arts* di kelas 3 tema 2, 4, 5, 6, 7, 8, kelas 4 tema 1, tema 5, 9, dan kelas 5 tema 2; unsur *Engineering* di kelas 4 tema 5, 6, 9, dan kelas 5 tema 1, 2; serta unsur *mathematics* di kelas 3 tema 8, kelas 4 tema 3, 4, kelas 5 tema 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, dan kelas 6 tema 4. Nol kemunculan unsur *arts* pada analisis buku Tematik muatan SBdP di beberapa tema, menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP tidak selalu muncul pada tiap tema pembelajaran. Hal inilah yang menjadi penyebab kemunculan unsur *arts* tidak merata pada tiap tema.

REFERENSI

- Andriana, E. M., Utami, R. D., & Sehati, A. (2021). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Pendekatan Saintifik Berbasis Steam Di Sekolah Dasar. *Educatif: Journal of Education Research*, 3(4), 51–60. <https://doi.org/10.36653/educatif.v3i4.82>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. PT. Bumi Aksara.
- Asrizal, A., Festiyed, F., & Sumarmin, R. (2017). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Ipa Terpadu Bermuatan Literasi Era Digital Untuk Pembelajaran Siswa Smp Kelas Viii. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.24036/jep/vol1-iss1/27>
- Bell, T., & Bell, J. (2018). Integrating Computational Thinking with a Music Education Context. *Informatics in Education - An International Journal*, 2(151–166).

- De Pietro, G., Gallo, L., Howlett, R. J., & Jain, L. C. (2018). Intelligent interactive multimedia systems and services 2017. *Intelligent Interactive Multimedia Systems and Services 2017, 1*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-59480-4>
- Haifaturrahmah, H., Hidayatullah, R., Maryani, S., Nurmiwati, N., & Azizah, A. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis STEAM untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 310. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2604>
- Izzania, R. D. S. M., Winarni, E. W., & Koto, I. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis PjBL Terintegrasi STEAM Untuk Memfasilitasi Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(2), 146–157.
- Kuhltau, C. C. (2002). *Teaching The Library Research*. Scarecrow Press Inc.
- Moleong, L. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Najamuddin, N., Fitriani, R., & Puspan dini, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 954–964. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2097>
- Nuragnia, B., Nadiroh, & Usman, H. (2021). Pembelajaran Steam Di Sekolah Dasar : Implementasi Dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 187–197. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i2.2388>
- Peraturan Pemerintah RI. (2005). *Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Permendikbud RI Nomor 37. (2018). Permendikbud RI Nomor 37 tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. In *Menteri pendidikan dan Kebudayaan RI*.
- Prastowo, A. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Ar-Ruzz Media.
- Putri, E. (2019). *Pembelajaran Seni Tari Berbasis Proyek Dengan Pendekatan Steam (Pjbl- Steam) Terhadap Cara Berpikir Kreatif Siswa*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rahmadana, A., & Agnesa, O. S. (2022). Deskripsi Implementasi Steam (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic) dan Integrasi Aspek “Art” Steam pada Pembelajaran Biologi SMA. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 190-201.
- Sari, P. K., & Sutihat, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis STEAM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(3), 509–526.

<https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i3.24789>

- Shenita, A., Oktavia, W., Aditya Rahman, N., Lisfi Irmareta, I., Subrata, H., Rahmawati, I., & Lutfi Choirunnisa, N. (2022). Pembelajaran Seni Musik Botol Kaca Berbasis Proyek Dengan Pendekatan Steam Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(1), 122–250. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.4939>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R & D, dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta.
- Sustiawati, N. L., & Mudiasih, N. W. (2013). *PROSIDING: WIDYADHARMA I Inovasi Pembelajaran Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik*. 43–54.
- Wirawan, I. M. P., Wulandari, I. G. A. A., & Sastra Agustika, G. N. (2022). Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 152–161. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45370>
- Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.