

**ANALISIS KEGIATAN PEMBELAJARAN PADA BUKU SISWA KELAS I
TEMA 2 “KEGEMARANKU” DITINJAU DARI STEAM (*SCIENCE,
TECHNOLOGY, ENGINEERING, ARTS, AND MATHEMATICS*)**



Skripsi Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Diajukan Oleh :

ANNISA LUTFIANY SUTABRI

A510170088

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2024

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Annisa Lutfiany Sutabri

NIM : A510170088

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Analisis Kegiatan Pembelajaran pada Buku Siswa Kelas I
Tema 2 “Kegemaranku” Ditinjau dari STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Surakarta, 28 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



(Annisa Lutfiany Sutabri)

A510170088

HALAMAN PERSETUJUAN

ANALISIS KEGIATAN PEMBELAJARAN PADA BUKU SISWA KELAS I
TEMA 2 (KEGEMARANKU) DITINJAU DARI STEAM (*SCIENCE,
TECHNOLOGY, ENGINEERING, ARTS, AND MATHEMATICS*)

Diajukan oleh

Annisa Lutfiany Sutabri

A510170088

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertahankan
dihadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 28 Juni 2024



(Dr. Yulia Maftuhah Hidayati, M.Pd.)

NIDN: 0619078501

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

ANALISIS KEGIATAN PEMBELAJARAN PADA BUKU SISWA KELAS I
TEMA 2 "KEGEMARANKU" DITINJAU DARI STEAM (SCIENCE,
TECHNOLOGY, ENGINEERING, ARTS, AND MATHEMATICS)

Yang disusun oleh:

Annisa Lutfiany Sutabri

A510170088

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Hari Jum'at, 28 Juni 2024

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan dewan penguji

1. Dr. Yulia Maftuhah Hidayati, M.Pd.

(.....


2. Dr. Fitri Puji Rahmawati, M.Pd.

(.....


3. Dr. Anatri Dessty, M.Pd.

(.....


Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dean,



Prof. Dr. Sutarna, M.Pd.

NIP. 196001071991031002

MOTTO

Orang tua di rumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu.

(Ika df)

It's not always easy, but that's life. Be strong because there are better days ahead.

(Mark Lee)

PERSEMBAHAN

Karya yang sederhana ini, saya persembahkan kepada:

1. Ibu Siti Markhamah, ibu terimakasih atas cinta dan pengorbanan serta do'a yang tiada putus untuk anakmu ini. Karya ini saya persembahkan kepada beliau karena segala hal baik yang ada pada hidup anakmu ini adalah do'a dan perjuangan dari beliau. Semoga hal baik senantiasa kebersamai langkah Ibu.
2. Bapak Bambang Sutabri, bapak terimakasih atas cinta dan pengorbanan serta do'a yang tiada putus untuk anakmu perempuanmu ini. Cinta pertama yang tiada putusnya saya berikan kepada beliau. Semoga hal baik senantiasa kebersamai langkah Bapak.
3. Dr. Yulia Maftuhah Hidayati, M.Pd., yang telah membimbing dan memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi dengan sabar dan baik, sehingga skripsi saya dapat terselesaikan.
4. Kakak, keponakan serta keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dan cinta kasih kepada saya.
5. Teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan, terimakasih atas segala do'a baik dan dukungan yang positif sehingga saya mampu mengerjakan skripsi.

RINGKASAN

Annisa Lutfiany Sutabri/A510170088. **ANALISIS KEGIATAN PEMBELAJARAN PADA BUKU SISWA KELAS I TEMA 2"KEGEMARANKU" DITINJAU DARI STEAM (*SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ARTS, AND MATHEMATICS*)**. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Juni, 2024.

Perkembangan zaman pada abad ke-21 ditandai dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi serta ilmu pengetahuan tinggi yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Perkembangan zaman turut mempengaruhi pendidikan. Salah satu inovasi pendidikan di kurikulum 2013 dalam menerapkan pembelajaran berbasis sains dan teknologi yakni pembelajaran STEAM. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan kegiatan pembelajaran yang bermuatan STEAM dalam buku siswa kelas I Tema 2 "Kegemaranku". Jenis penelitian menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan desain (*Content analysis*). Buku siswa sudah memuat keseluruhan komponen STEAM. Dengan keseluruhan kualifikasinya cukup yaitu 63,4 %. Pada *science* setiap sub tema mempunyai kualifikasi cukup. *Technology* setiap sub tema kurang baik, tidak baik, cukup dan baik. *Engineering* pada sub tema 1 dan 2 kurang baik, sub tema 3 dan 4 cukup. *Arts* pada tiga sub tema sangat baik dan sub tema 4 kualifikasi baik. *Mathematics* pada sub tema 1, 2 dan 4 memiliki kualifikasi kurang baik. Pada sub tema 2 memiliki kualifikasi cukup.

Kata kunci : Buku Siswa, Kegiatan Pembelajaran, STEAM.

SUMMARY

Developments in the 21st century are marked by advances in information and communication technology and advanced science that influence various aspects of life. The development of the times also influences education. One of the educational innovations in the 2013 curriculum in implementing science and technology-based learning is STEAM learning. The aim of the research is to describe learning activities containing STEAM in class I student books Theme 2 "Kegemaranku". This type of research uses qualitative descriptive research with design (Content analysis). The student book contains all STEAM components. With overall sufficient qualifications, namely 63.4%. In science, each sub-theme has sufficient qualifications. Technology for each sub-theme is poor, not good, sufficient and good. Engineering in sub themes 1 and 2 is not good, sub themes 3 and 4 are adequate. Arts in three sub-themes are very good and sub-theme 4 has good qualifications. Mathematics in sub themes 1, 2 and 4 has poor qualifications. In sub theme 2, they have sufficient qualifications.

Keywords: Student Books, Learning Activities, STEAM.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bismillah, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “ANALISIS KEGIATAN PEMBELAJARAN PADA BUKU SISWA KELAS I TEMA 2”KEGEMARANKU” DITINJAU DARI STEAM (*SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ARTS, AND MATHEMATICS*)”, sebagai syarat dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa karya ini tidak lepas dari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, karena itu kritik dan saran sangat dibutuhkan untuk menghasilkan karya yang lebih baik kedepannya.

Skripsi ini dapat selesai berkat bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih atas dukungan, masukan dan bantuannya kepada:

1. Prof. Dr. Sofyan Anif, M.Si., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Prof. Dr. Utama, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Dr. Fitri Puji Rahmawati, M.Hum. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Dr. Yulia Maftuhah Hidayati, M.Pd. yang telah membimbing dan mengarahkan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
5. Dr. Anatri Dessty, S.T., M.Pd., selaku Pembimbing Akademik Kelas C PGSD angkatan 2017.
6. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat. Semoga ilmu yang diberikan dapat saya amalkan dan bagikan dalam kehidupan.
7. Bapak, Ibu dan Keluarga yang telah memberikan do'a dan dukungan serta motivasi.

8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Demikian yang dapat penulis sampaikan. Semoga karya ini bermanfaat bagi segala pihak.

Wasalamu'alaikum Wr.Wb.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RINGKASAN.....	vii
SUMMARY	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Penelitian Yang Relevan	6
B. Landasan Teori	10
C. Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis dan Desain Penelitian	36

B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
C. Data dan Sumber Data	37
D. Teknik Pengumpulan Data	38
E. Keabsahan Data	38
F. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian dan Pembahasan	41
B. Temuan Penelitian	91
C. Keterbatasan Penelitian	92
BAB V PENUTUP	94
A. Simpulan.....	94
E. Implikasi.....	94
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pelaksanaan Penelitian	37
Tabel 3.2 Rentang Persentase STEAM pada kegiatan pembelajaran	40
Tabel 4. 1 Hasil analisis kegiatan pembelajaran pada buku siswa kelas I Tema 2 ditinjau dari STEAM.....	41
Tabel 4. 2 Hasil analisis kegiatan pembelajaran pada buku siswa kelas I Tema 2 per Sub Tema ditinjau dari STEAM	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ayo Mengamati	14
Gambar 2.2 Kegiatan Bersama Orang Tua	14
Gambar 2.3 Gambar Lembar Kerja Siswa	14
Gambar 2.4 Skema Langkah-langkah Pembelajaran	15
Gambar 2.5 Kerangka Berpikir Penelitian	35
Gambar 3.1 Teknik Analisis Model Miles dan Huberman	39
Gambar 4.1 STEAM pada sub tema 1	43
Gambar 4.2 STEAM pada setiap pembelajaran	43
Gambar 4.3 STEAM pada sub tema 2	45
Gambar 4.4 STEAM pada setiap pembelajaran	45
Gambar 4.5 STEAM pada sub tema 3	47
Gambar 4.6 STEAM pada setiap pembelajaran	47
Gambar 4.7 STEAM pada sub tema 4	49
Gambar 4.8 STEAM pada setiap pembelajaran	49
Gambar 4.9 Sains pada Sub tema 1 Pembelajaran 1.....	51
Gambar 4.10 Sains pada Sub tema 1 Pembelajaran 2.....	51
Gambar 4.11 Sains pada Sub tema 1 Pembelajaran 3.....	52
Gambar 4.12 Sains pada Sub tema 1 Pembelajaran 4.....	52
Gambar 4.13 Sains pada Sub tema 2 Pembelajaran 1.....	52
Gambar 4.14 Sains pada Sub tema 1 Pembelajaran 1.....	54
Gambar 4.15 Sains pada Sub tema 2 Pembelajaran 1.....	54
Gambar 4.16 Sains pada Sub tema 1 Pembelajaran 1.....	56
Gambar 4.17 Sains pada Sub tema 1 Pembelajaran 2.....	56
Gambar 4.18 Sains pada Sub tema 1 Pembelajaran 3.....	56
Gambar 4.19 Sains pada Sub tema 1 Pembelajaran 4.....	57
Gambar 4.20 Sains pada Sub tema 1 Pembelajaran 3.....	58
Gambar 4.21 Sains pada Sub tema 1 Pembelajaran 5.....	59
Gambar 4.22 Sains pada Sub tema 1 Pembelajaran 6.....	59
Gambar 4.23 Sains pada Sub tema 1 Pembelajaran 3.....	60
Gambar 4.24 Sains pada Sub tema 1 Pembelajaran 5.....	61
Gambar 4.25 Teknologi pada Sub tema 1 Pembelajaran 4	62

Gambar 4.26 Teknologi pada Sub tema 1 Pembelajaran 6	62
Gambar 4.27 Teknologi pada Sub tema 2 Pembelajaran 4	63
Gambar 4.28 Teknologi pada Sub tema 1 Pembelajaran 4	65
Gambar 4.29 Teknologi pada Sub tema 1 Pembelajaran 6	65
Gambar 4.30 Teknologi pada Sub tema 3 Pembelajaran 1	65
Gambar 4.31 Teknologi pada Sub tema 1 Pembelajaran 5	67
Gambar 4.32 Teknologi pada Sub tema 1 Pembelajaran 6	67
Gambar 4.33 Teknologi pada Sub tema 3 Pembelajaran 1	68
Gambar 4.34 Teknologi pada Sub tema 1 Pembelajaran 4	69
Gambar 4.35 Teknologi pada Sub tema 3 Pembelajaran 1	69
Gambar 4.36 Teknologi pada Sub tema 3 Pembelajaran 3	69
Gambar 4.37 Teknologi pada Sub tema 3 Pembelajaran 3	71
Gambar 4.38 Teknologi pada Sub tema 4 Pembelajaran 6	71
Gambar 4.39 Teknik pada Sub tema 1 Pembelajaran 5	73
Gambar 4.40 Teknik pada pada Sub tema 2 Pembelajaran 2	73
Gambar 4.41 Teknik pada Sub tema 3 Pembelajaran 1	74
Gambar 4.42 Teknik pada Sub tema 3 Pembelajaran 4	75
Gambar 4.43 Teknik pada Sub tema 1 Pembelajaran 1	76
Gambar 4.44 Teknik pada Sub tema 1 Pembelajaran 6	76
Gambar 4.45 Teknik pada Sub tema 2 Pembelajaran 4	78
Gambar 4.46 Teknik pada Sub tema 3 Pembelajaran 1	78
Gambar 4.47 Teknik pada Sub tema 3 Pembelajaran 1	79
Gambar 4.48 Teknik pada Sub tema 3 Pembelajaran 4	79
Gambar 4.49 Teknik pada Sub tema 4 Pembelajaran 1	80
Gambar 4.50 Seni pada Sub tema 1 Pembelajaran 1	81
Gambar 4. 51 Seni pada Sub tema 1 Pembelajaran 4	81
Gambar 4.52 Seni pada Sub tema 4 Pembelajaran 1	82
Gambar 4.53 Seni pada Sub tema 1 Pembelajaran 1	83
Gambar 4.54 Seni pada Sub tema 4 Pembelajaran 1	83
Gambar 4. 55 Seni pada Sub tema 3 Pembelajaran 4	84
Gambar 4.56 Seni pada Sub tema 1 Pembelajaran 1	84
Gambar 4.57 Seni pada Sub tema 1 Pembelajaran 2	85

Gambar 4. 58 Seni pada Sub tema 1 Pembelajaran 6	86
Gambar 4.59 Matematika pada Sub tema 1 Pembelajaran 3.....	87
Gambar 4.60 Matematika pada Sub tema 1 Pembelajaran 5.....	87
Gambar 4.61 Matematika pada Sub tema 1 Pembelajaran 3.....	88
Gambar 4.62 Matematika pada Sub tema 1 Pembelajaran 6.....	88
Gambar 4.63 Matematika pada Sub tema 1 Pembelajaran 3.....	89
Gambar 4.64 Matematika pada Sub tema 1 Pembelajaran 3.....	90
Gambar 4.65 Matematika pada Sub tema 1 Pembelajaran 5.....	90
Gambar 4.66 Matematika pada Sub tema 1 Pembelajaran 6.....	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Pedoman analisis kegiatan pembelajaran pada buku siswa kelas I Tema 2 “Kegemaranku” berdasarkan STEAM	103
Lampiran 2. 1 <i>Saince</i>	105
Lampiran 2. 2 <i>Technology</i>	106
Lampiran 2. 3 <i>Engineering</i>	107
Lampiran 2. 4 <i>Arts</i>	108
Lampiran 2. 5 <i>Mathematics</i>	109