

## STEAM BERBASIS BUDAYA LOKAL DALAM PEMBELAJARAN ILMU SOSIAL: INOVASI KREATIF UNTUK SISWA MI

Ima Salamah<sup>1</sup>, Peni Susapti<sup>2</sup>

PGMI Postgraduate Study Program, State Islamic University of Salatiga; Indonesia  
Correspondence Email: [salamahima2512@gmail.com](mailto:salamahima2512@gmail.com)

---

Submitted: 22/12/2025 Revised: 23/12/2025 Accepted: 25/12/2025 Published: 28/12/2028

---

### Abstract

This study examines the effectiveness and describes the process of applying the STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) approach based on local wisdom in Social Sciences (IPS) learning as an innovative strategy to increase the creativity and concept understanding of Madrasah Ibtidaiyah (MI) students. Although STEAM-based learning has been widely recognized as being able to encourage interdisciplinary thinking, empirical studies on its integration with the local Indonesian context are still limited. This study uses qualitative-descriptive design through classroom observation, teacher interviews, and analysis of student learning products. Local elements of Batik, Jamu, Ting-ting, Telo as well as social practices and environmental issues are integrated in the STEAM project activities to strengthen the relevance and meaning of learning. The results of the study show that STEAM based on local culture is able to stimulate students' creative thinking skills, encourage collaborative work, and deepen understanding of social studies concepts, especially on the themes of community life, cultural diversity, and environmental concern. Teachers also report increased motivation and active student engagement as well as more dynamic learning interactions. It can be concluded that local culture-based STEAM is an effective pedagogical model for social studies learning in MI as it is aligned with students' socio-cultural realities and innovative strategies to address contextualization issues and low student engagement. Further research is recommended to examine its long-term impact on higher-level thinking skills as well as their potential to be applied in various educational contexts.

---

### Keywords

STEAM Based on Local Culture, Social Studies Learning, Creativity, Educational Innovation, Madrasah Ibtidaiyah

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut penerapan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif (Rahayu dkk., 2025). Pendekatan pembelajaran holistik dan kreatif telah terbukti mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Penerapan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga mendorong aktivitas pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif. Sejalan dengan teori konstruktivis Piaget dan Vygotsky serta gagasan pembelajaran holistik Howard Gardner, pendekatan semacam ini telah terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

Pembelajaran ilmu sosial sebagai bagian dari pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk literasi sosial, kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan karakter siswa (A. A. M. Azizah, 2021). Realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran ilmu sosial masih sering kali konvensional, berpusat pada guru, dan berorientasi pada lembar kerja siswa (LKS) dan menghafal fakta (Trisnani, 2024). Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan kurangnya pengembangan keterampilan analitis dan kreativitas yang optimal. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual, kolaboratif, dan berpusat pada pengalaman belajar siswa sangat dibutuhkan (Yogi dkk., 2025). Pendekatan pembelajaran modern seperti STEAM, PjBL, dan integrasi kearifan lokal merupakan alternatif yang relevan untuk memperkuat kualitas pembelajaran ilmu sosial di era transformasi pendidikan saat ini.

Meskipun potensi STEAM dan pembelajaran berbasis budaya lokal telah banyak dibahas secara terpisah, integrasi keduanya dalam konteks ilmu sosial di MI masih merupakan bidang yang kurang berkembang. Studi-studi sebelumnya cenderung berfokus pada penerapan STEAM di bidang sains (Rahayu dkk., 2025) atau integrasi budaya lokal dalam pembelajaran seni (Yunianti, 2024). Belum ada penelitian yang secara khusus menyelidiki bagaimana integrasi STEAM dan kearifan lokal dapat menjadi kerangka

pedagogis untuk mengubah pembelajaran ilmu sosial yang sering dianggap abstrak menjadi pengalaman belajar kontekstual dan memberdayakan identitas sosial siswa MI.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menekankan penerapan STEAM secara umum, penelitian ini secara khusus mengkaji integrasi STEAM berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran ilmu sosial di Madrasah Ibtidaiyah, khususnya dalam kaitannya dengan pembentukan kreativitas, identitas sosial, dan literasi sosial siswa. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan dan implementasi STEAM berbasis budaya lokal merupakan strategi penting untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan kontekstual, khususnya dalam mata pelajaran ilmu sosial di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Pendekatan ini diharapkan mampu mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21 sambil menghormati dan melestarikan kearifan lokal.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah deskriptif kualitatif, yang dipilih untuk mengidentifikasi, mendeskripsikan, dan menganalisis proses penerapan pendekatan STEAM Lokal dalam pembelajaran ilmu sosial di Madrasah Ibtidaiyah Falahul Mukminin 02 Padaan. Subjek penelitian terdiri dari siswa MI tingkat V dan VI yang dipilih sesuai dengan kebutuhan konteks pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi, wawancara terstruktur dengan guru dan siswa, dan dokumentasi proyek yang dihasilkan selama kegiatan pembelajaran.

Prosedur penelitian dilakukan melalui tiga tahap utama. Tahap pertama adalah perencanaan, yang meliputi persiapan alat pembelajaran berbasis STEAM Lokal, perancangan kegiatan kreatif, dan penentuan proyek yang relevan dengan konteks budaya atau lingkungan sekitar siswa. Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran, yaitu pelaksanaan kegiatan dan proyek ilmu sosial berbasis STEAM yang mendorong eksplorasi, kreativitas, dan kolaborasi siswa. Tahap ketiga adalah observasi dan dokumentasi, yang dilakukan untuk mencatat

keterlibatan siswa, strategi guru, dinamika kelas, dan hasil produk pembelajaran.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, termasuk proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan temuan di lapangan. Selain itu, untuk memperkaya analisis kualitatif, data persentase (seperti 78% partisipasi siswa) digunakan sebagai data pendukung untuk triangulasi guna menguatkan temuan dari observasi dan wawancara. Data kualitatif dari observasi dan wawancara diperkuat dengan data sekunder berupa persentase partisipasi dan kategorisasi produk siswa untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif. Dengan demikian, kombinasi analisis ini memungkinkan penyusunan temuan komprehensif sesuai dengan standar publikasi ilmiah yang bereputasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **1. Deskripsi Proses Implementasi STEAM Berbasis Budaya Lokal**

Penerapan pendekatan STEAM Lokal pada pembelajaran ilmu sosial dilakukan melalui tiga fase: perencanaan, implementasi proyek, dan observasi refleksi (Sari dkk., 2025). Guru mengintegrasikan unsur Sains, Teknologi, Teknik, Seni, dan Matematika dengan konten regional lokal, seperti kerajinan tradisional, kearifan lingkungan, dan kegiatan ekonomi masyarakat setempat. Rencana Implementasi Pembelajaran (RPP) disusun dengan mengacu pada sintaks STEAM berbasis proyek, sehingga siswa diarahkan pada eksplorasi masalah sosial, analisis data sederhana, dan rekayasa solusi melalui produk kreatif (A. D. Putri dkk., 2025).

Proses implementasi proyek memanfaatkan potensi lokal sebagai sumber belajar autentik yang memungkinkan siswa untuk mengamati langsung fenomena sosial di lingkungan mereka (Lubis & Mardiana, 2025). Melalui kegiatan seperti pengenalan pembuatan batik, pengamatan pasar tradisional, atau identifikasi sumber daya alam lokal, siswa diajak untuk mempelajari bagaimana kegiatan ekonomi, teknologi sederhana, dan praktik budaya lokal berinteraksi satu sama lain dalam

kehidupan masyarakat. Kegiatan ini tidak hanya memperkaya pemahaman siswa tentang konsep studi sosial secara kontekstual, tetapi juga mengharuskan mereka untuk menerapkan prinsip-prinsip STEAM untuk merumuskan masalah, merancang prototipe, dan menghasilkan solusi kreatif yang relevan dengan kebutuhan lokal. Dengan demikian, STEAM berbasis budaya lokal bertindak sebagai jembatan antara pengetahuan akademis dan realitas sosial yang dihadapi siswa setiap hari (Mumtazah, 2025). Implementasi pembelajaran STEAM berbasis budaya lokal tidak hanya menempatkan potensi regional sebagai Pembelajaran Latar Belakang, tetapi secara sistematis mengintegrasikannya ke dalam seluruh proses berpikir siswa mulai dari eksplorasi masalah, analisis data, hingga pembuatan prototipe.

## 2. Hasil Observasi tentang Keterlibatan dan Kolaborasi Siswa

Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan dan kolaborasi siswa yang aktif. Sebanyak 78% siswa aktif terlibat dalam diskusi kelompok, sementara 74% berhasil mengidentifikasi masalah sosial dalam konteks lokal dengan tepat. Interaksi kolaboratif antar siswa tercermin dalam kemampuan mereka untuk membagi peran, saling memberikan masukan, dan bekerja sama untuk menyelesaikan proyek. Guru melaporkan bahwa dinamika kelas menjadi lebih hidup dan partisipatif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hambatan yang diidentifikasi terutama berkaitan dengan manajemen waktu dan ketersediaan sumber belajar, seperti yang diungkapkan dalam wawancara dengan guru.

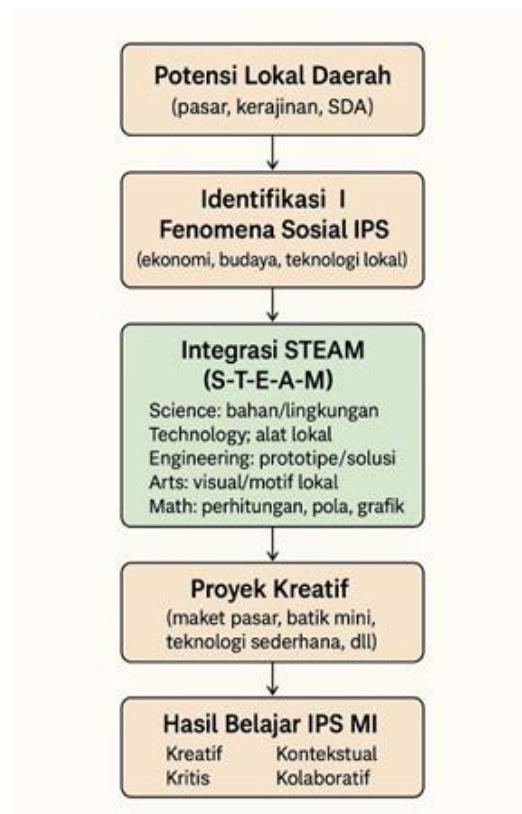
## 3. Analisis Produk Pembelajaran Siswa

Analisis produk proyek siswa menunjukkan pencapaian positif dalam aspek kreativitas dan penerapan konsep. Berdasarkan rubrik penilaian yang mencakup kreativitas, ketepatan konseptual, dan keterampilan kolaboratif, sebanyak 65% produk dikategorikan sangat baik, 30% baik, dan 5% memadai. Sebanyak 81% siswa berhasil menyelesaikan pembuatan prototipe atau produk kreatif yang relevan dengan tema pembelajaran. Produk-produk tersebut, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2, mencerminkan integrasi antara unsur seni, teknik sederhana, dan pemahaman

kontekstual tentang IPS. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan STEAM berbasis budaya lokal tidak hanya mendorong keterampilan teknis dan kreatif, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa tentang materi studi sosial melalui pekerjaan yang bermakna.

**Tabel 1. Ringkasan Temuan Kuantitatif Pendukung**

Aspects	Percentage
<b>Discussion Participation</b>	78%
<b>Identify Social Problems</b>	74%
<b>Prototyping</b>	81%
<b>"Excellent" Products</b>	65%
<b>"Good" Products</b>	30%

**Figure 1. Local Culture-Based STEAM Results**

## Pembahasan

### 1. STEAM Berbasis Budaya Lokal sebagai Jembatan Penghubung Transformatif

Temuan bahwa 74% siswa mampu mengidentifikasi masalah sosial lokal (Tabel 1) dan 81% berhasil membuat prototipe, tidak hanya membuktikan efektivitas metode tersebut, tetapi yang lebih penting, menegaskan proposisi teoritis bahwa pembelajaran pengalaman dalam konteks budaya (Kolb) berfungsi sebagai katalis. Proses mengamati pasar dan kemudian mendesain ulang tata letaknya, misalnya, telah mengubah konsep abstrak 'distribusi' dan 'ekonomi populer' dalam buku teks menjadi skema kognitif yang hidup. Ini menjawab kegagalan pembelajaran studi sosial konvensional yang disebutkan dalam pendahuluan. Dengan kata lain, pendekatan ini berhasil menjembatani kesenjangan antara teori studi sosial dan praktik sosial siswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa kontekstualitas menunjukkan bahwa pembelajaran studi sosial dapat dikembangkan melalui proyek-proyek kreatif yang

mengambil inspirasi dari fenomena sosial nyata (Wulandari dkk., 2025). Sebagai contoh, ketika mempelajari topik kegiatan ekonomi, siswa mengamati pasar lokal, menghitung harga dan keuntungan sederhana (Matematika), mengidentifikasi teknologi tradisional dan modern (Teknologi), dan mendesain prototipe tata letak pasar atau poster pendidikan (Seni dan Teknik). Dengan demikian, siswa mengalami proses pembelajaran yang bersifat pengalaman, bukan hanya menerima informasi (Hariri & Yayuk, 2014). Pendekatan ini membuat mereka lebih memahami kegiatan sosial karena menghubungkan pengetahuan dengan budaya dan kehidupan sehari-hari.

Temuan dari analisis produk siswa sebesar 65% (kategori unggul) menunjukkan bahwa pendekatan STEAM yang berbasis budaya lokal juga mampu mendorong kreativitas siswa MI. Mendesain prototipe berdasarkan potensi regional, seperti membuat model kerajinan bambu, miniatur rumah tradisional, atau sistem penyaringan air tradisional, mengharuskan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru, membuat keputusan, dan bekerja secara kolaboratif (Sutarto, 2023). Selain proses ini, pendekatan ini mengintegrasikan pemikiran kritis dengan kreativitas, yang merupakan inti dari inovasi pembelajaran abad ke-21 (M. N. Azizah, 2022). Pendekatan ini menumbuhkan keterampilan pemecahan masalah, karena siswa belajar mengidentifikasi masalah sosial di lingkungan mereka, menganalisis penyebabnya, dan merancang solusi yang relevan dan berdasarkan kearifan lokal.

Kontekstualitas STEAM yang berbasis pada budaya lokal pada akhirnya menjadikan pembelajaran ilmu sosial bukan hanya transfer pengetahuan, tetapi juga pengalaman sosial yang mengembangkan kepekaan budaya, kepedulian terhadap lingkungan, dan apresiasi terhadap nilai-nilai lokal (Arifin & Hasanah, 2024). Siswa MI menjadi lebih kreatif, aktif, dan berdaya melalui kegiatan pembelajaran yang menyatu dengan realitas sosial mereka. Atas dasar ini, STEAM berbasis budaya lokal dapat dikategorikan sebagai pendekatan pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kreativitas, pemahaman konsep, dan kompetensi sosial di tingkat pendidikan dasar. STEAM berbasis budaya lokal membuat pembelajaran ilmu sosial lebih bermakna karena menghubungkan konsep ekonomi dan sosial dengan pengalaman nyata siswa.

Pendekatan STEAM berbasis budaya lokal sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget dan konstruktivisme sosial Vygotsky yang memandang pembelajaran sebagai proses aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman nyata. Dalam STEAM berbasis budaya lokal, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi membangun pemahaman tentang ilmu sosial melalui eksplorasi fenomena sosial budaya di lingkungan sekitar, seperti pasar tradisional, kerajinan lokal, dan praktik sosial masyarakat. Selain itu, prinsip Zona Perkembangan Proksimal Vygotsky tercermin dalam aktivitas kolaboratif proyek STEAM, di mana interaksi dengan teman sebaya dan bimbingan guru membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih tinggi daripada pembelajaran individual.

Meskipun STEAM berbasis budaya lokal berakar pada konstruktivisme, prinsip-prinsip behaviorisme Skinner dan Thorndike tetap relevan dalam mendukung pembentukan perilaku belajar siswa. Melalui penguatan seperti apresiasi terhadap produk proyek, umpan balik positif, dan pengakuan terhadap kerja kelompok, siswa didorong untuk menunjukkan keterlibatan aktif, disiplin, dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran. Hukum latihan dan hukum efek Thorndike tercermin dalam aktivitas STEAM berbasis budaya lokal yang berulang dan aplikatif, sehingga kebiasaan kreatif, kolaboratif, dan peduli terhadap lingkungan lokal dapat dibentuk secara bertahap.

Pendekatan STEAM berbasis budaya lokal sangat terkait dengan teori pembelajaran pengalaman David Kolb yang menekankan pembelajaran melalui siklus pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif. Dalam pembelajaran studi sosial berbasis STEAM yang berlandaskan budaya lokal, siswa memperoleh pengalaman konkret melalui observasi dan eksplorasi fenomena budaya dan sosial di lingkungan sekitar, kemudian merefleksikannya dalam kelompok.

## 2. Memperkuat Kreativitas dan Berpikir Kritis

Pendekatan STEAM berbasis budaya lokal memberikan ruang bagi siswa MI untuk terlibat dalam proses berpikir tingkat tinggi melalui aktivitas merancang solusi

dan membuat prototipe berdasarkan fenomena sosial di lingkungan mereka. Ketika siswa diminta untuk mengidentifikasi masalah sosial seperti pengelolaan sampah di pasar lokal, penurunan penggunaan kerajinan tradisional, atau kebutuhan akan teknologi sederhana untuk kegiatan masyarakat, mereka secara tidak langsung dilatih untuk berpikir kritis. Proses ini mendorong siswa untuk menganalisis akar masalah, mempertimbangkan solusi alternatif, mengevaluasi relevansi data, dan membuat keputusan berdasarkan pemahaman kontekstual (Husna dkk., 2025). Aktivitas ini merupakan implementasi nyata dari keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) yang meliputi analisis, evaluasi, dan kreasi (R. N. Putri dkk., 2024).

Ketika siswa merancang prototipe atau produk kreatif seperti maket tata kelola pasar, model kerajinan batik, atau alat sederhana yang digunakan oleh masyarakat, mereka mengembangkan kreativitas melalui eksplorasi ide, inovasi desain, dan proses pengujian. Kreativitas yang muncul bukan hanya aspek seni, tetapi juga kemampuan untuk menghasilkan solusi baru yang relevan dengan kehidupan lokal (Yunianti, 2024). Integrasi elemen STEAM (Sains, Teknologi, Teknik, Seni, Matematika) dalam setiap tahap desain memungkinkan siswa untuk menggabungkan pengetahuan multidisiplin untuk menciptakan produk yang fungsional dan bermakna.

Penguatan kreativitas dan pemikiran kritis ini diperkuat melalui diskusi kelompok, presentasi, dan refleksi pada prototipe yang dibuat (Uznurhadi, 2024). Siswa belajar untuk mempertimbangkan umpan balik, meningkatkan desain, dan menjelaskan alasan ilmiah dan sosial di balik keputusan mereka. Dengan demikian, STEAM berbasis budaya lokal tidak hanya memperkaya pemahaman studi sosial, tetapi juga menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang penting untuk pendidikan abad ke-21. Siswa merancang solusi dan prototipe untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

### 3. Pengembangan Kolaborasi dan Kemandirian

Pendekatan STEAM berbasis budaya lokal dalam pembelajaran ilmu sosial memberikan ruang yang sangat luas untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi dan kemandirian pada siswa MI. Hal ini terjadi karena model pembelajaran ini berbasis proyek dan berorientasi pada pemecahan masalah nyata yang diambil dari lingkungan sosial dan budaya lokal. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya belajar memahami konsep ilmu sosial secara kognitif, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan pribadi yang penting untuk pendidikan abad ke-21 (Uznurhadi, 2024).

Dari sisi Kolaborasi, siswa MI bekerja dalam kelompok kecil untuk mengamati fenomena lokal, merumuskan masalah, mengumpulkan informasi, dan merancang prototipe atau solusi. Proses ini mengharuskan mereka untuk berkomunikasi satu sama lain, berbagi pendapat, membagi tugas sesuai kemampuan, dan bernegosiasi ketika ada perbedaan sudut pandang. Misalnya, ketika merancang maket pasar, satu siswa bertanggung jawab untuk membuat rencana, siswa lain membuat bangunan miniatur, sementara siswa lain menghitung kebutuhan material atau pewarna. Kolaborasi ini memperkuat keterampilan sosial seperti kepemimpinan, rasa tanggung jawab, empati, dan keterampilan mendengarkan (Handayani, 2023). Dalam pembelajaran ilmu sosial, kemampuan ini sangat relevan karena ilmu sosial berfungsi untuk membentuk warga negara yang mampu bekerja sama dan menghormati keragaman sosial.

Sementara itu, kemandirian siswa berkembang karena dalam pendekatan STEAM berbasis budaya lokal, mereka dituntut untuk mengambil keputusan sendiri selama proses proyek. Siswa belajar mengatur waktu, memilih strategi pemecahan masalah, mengelola bahan-bahan lokal yang digunakan, dan meningkatkan desain dari masukan guru dan teman sebayanya. Proses kemandirian ini terjadi karena setiap siswa diberi peran yang bermakna dalam kelompok, sehingga mereka merasa

bertanggung jawab atas hasil akhir. Selain itu, pengalaman belajar berbasis konteks lokal membuat siswa lebih percaya diri (Lubis & Mardiana, 2025), karena mereka bekerja dengan objek dan fenomena yang dekat dengan kehidupan mereka, seperti pasar, kerajinan tangan, atau lingkungan sekitar rumah.

Dengan demikian, STEAM berbasis budaya lokal tidak hanya menumbuhkan kreativitas dan pemahaman konsep ilmu sosial, tetapi juga menumbuhkan keterampilan kolaborasi dan kemandirian siswa secara seimbang (Juwariyah, 2024). Kemampuan ini dibutuhkan untuk membentuk karakter siswa MI yang adaptif, inovatif, dan mampu menghadapi tantangan sosial di masa depan. Pendekatan ini membuat pembelajaran studi sosial menjadi lebih hidup, bermakna, dan sesuai dengan tuntutan kompetensi abad ke-21. Model berbasis proyek membantu siswa MI untuk bekerja sama, mengambil keputusan, dan mengelola tugas.

#### 4. Pembentukan Identitas Sosial

Pembentukan identitas sosial dalam pendekatan STEAM berbasis budaya lokal dalam pembelajaran studi sosial di MI diwujudkan melalui proses integratif antara aktivitas ilmiah, teknologi, teknik, seni, dan matematika dengan konteks budaya dan kearifan lokal. Melalui proyek-proyek berbasis masalah sosial di lingkungan sekitar, siswa tidak hanya mengembangkan kompetensi akademik, tetapi juga mengalami proses internalisasi nilai-nilai yang membentuk kesadaran diri sebagai bagian dari komunitas sosial mereka. Keterlibatan dalam kegiatan kolaboratif yang mengangkat isu, budaya, dan praktik lokal menumbuhkan rasa memiliki sekaligus memperkuat norma-norma sosial seperti kerja sama timbal balik, saling percaya, dan tanggung jawab bersama (Qosim dkk., 2024). Selain itu, pengalaman menghasilkan karya atau prototipe berbasis budaya lokal memperkuat kebanggaan identitas dan meningkatkan harga diri sosial. Dengan demikian, STEAM berbasis budaya lokal memainkan peran penting dalam membangun identitas sosial siswa, karena menghadirkan pembelajaran kontekstual yang menempatkan siswa sebagai aktor sosial, inovator kecil, dan penjaga

nilai dan budaya di lingkungan mereka. Integrasi budaya lokal dan potensi menumbuhkan kecintaan siswa terhadap budaya daerah dan meningkatkan literasi sosial (Zubair dkk., 2025)

Prestasi siswa terhadap pembentukan nilai-nilai sosial

a. Keterkaitan dengan Budaya dan Lingkungan Lokal:

Melalui proyek STEAM yang berbasis pada isu-isu lokal seperti pengolahan sampah desa, analisis bentuk rumah tradisional, atau pembuatan prototipe alat-alat tradisional, siswa diajak untuk memahami akar budaya dan kondisi sosial tempat mereka tinggal. Aktivitas ini memperkuat rasa memiliki terhadap komunitas dan menumbuhkan kebanggaan akan identitas lokal.

b. Memperkuat Nilai-Nilai Sosial dan Komunal (Sinambela dkk., 2024).

STEAM yang berbasis pada budaya lokal mendorong interaksi kolaboratif antar siswa dalam mengerjakan proyek. Kolaborasi tersebut membangun rasa saling percaya, kerja sama, dan empati yang merupakan dasar identitas sosial (Hanafi & Yasin, 2023). Mereka belajar untuk memposisikan diri sebagai bagian dari kelompok dan menginternalisasi nilai-nilai kolektif lokal seperti kerja sama timbal balik, musyawarah, dan solidaritas komunitas.

c. Internalisasi Peran Sosial dalam Konteks Studi Sosial

Melalui tugas-tugas yang berbasis pada masalah sosial lokal, siswa mulai memahami peran mereka sebagai anggota komunitas, misalnya sebagai pelestari lingkungan, pemecah masalah komunitas, atau penerus budaya. Internalisasi peran ini membentuk identitas sosial yang lebih matang dan kontekstual.

d. Integrasi Perspektif Multidisiplin

Pendidikan STEAM berbasis budaya lokal memberikan pengalaman lintas disiplin, sehingga siswa melihat bahwa identitas sosial bukan hanya tentang keanggotaan budaya, tetapi juga tentang kemampuan mereka untuk berkontribusi secara kreatif dan inovatif. Identitas sebagai "pemecah masalah lokal", "inovator kecil", atau "penjaga budaya" dibentuk melalui pengalaman langsung.

e. Pengembangan Harga Diri Berdasarkan Keberhasilan Proyek

Ketika siswa berhasil menciptakan prototipe, solusi, atau karya berdasarkan budaya lokal, mereka tumbuh dalam kepercayaan diri dan apresiasi terhadap kemampuan mereka. Keberhasilan ini memperkuat identitas sosial mereka karena mereka merasa mampu memberikan kontribusi yang berarti bagi lingkungan sekitar.

f. Pembelajaran Kontekstual yang Relevan dengan Kehidupan Nyata

STEAM berbasis budaya lokal menciptakan pengalaman belajar yang autentik, dekat dengan realitas kehidupan siswa. Pembelajaran yang relevan ini memudahkan mereka untuk memahami posisi mereka sendiri dalam struktur sosial dan memahami hubungan antara individu, komunitas, dan lingkungan. Relevansi inilah yang secara alami memperkuat identitas sosial.

Pembentukan identitas sosial dalam STEAM Lokal terjadi ketika siswa: Menghubungkan proyek dengan budaya dan kondisi lokal. Bekerja secara kolaboratif dan menginternalisasi nilai-nilai sosial-komunal. Memahami peran mereka dalam masyarakat melalui kegiatan studi sosial kontekstual. Membangun kepercayaan diri melalui pekerjaan berbasis budaya. Melalui pembelajaran autentik, menemukan siapa diri mereka dalam konteks sosial-budaya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan temuan, dapat disimpulkan bahwa STEAM berbasis budaya lokal efektif tidak hanya sebagai strategi untuk meningkatkan kreativitas (kontribusi praktis), tetapi juga sebagai kerangka pedagogis transformatif yang menyatukan pembelajaran akademis, penguatan identitas budaya, dan pengembangan agensi siswa (kontribusi teoritis). Keberhasilannya terletak pada kemampuannya menjadikan studi sosial sebagai 'cermin' bagi realitas sosial siswa.

Implikasi dari penelitian ini memberikan solusi strategis terhadap tantangan pembelajaran studi sosial di MI. Model ini menawarkan solusi ganda: di satu sisi, menjawab kebutuhan pedagogis abad ke-21 akan keterampilan kreatif dan kolaboratif. Di sisi lain, memberikan respons kontekstual terhadap masalah rendahnya relevansi dan keterlibatan dalam pembelajaran sosial budaya. Oleh karena itu, mengadopsi dan mengadaptasi pendekatan STEAM berbasis budaya lokal bukan lagi sekadar pilihan inovatif, tetapi keharusan strategis untuk membangun pendidikan dasar yang bermakna, memberdayakan, dan berakar kuat dalam kearifan lokal Indonesia, sekaligus mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi dinamika global.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, D. P., & Sani, R. A. (2015). Analysis of learning models. *Journal of Physics Education*, 4(2), 47–54.
- Arifin, I., & Hasanah, U. (2024). Building Social Awareness of Students from an Early Age through Social Studies Education in Elementary Schools. 2(2), 121–127.
- Azizah, A. A. M. (2021). Analysis of Social Studies Learning in Elementary / Secondary School in Curriculum 201. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.266>
- Azizah, M. N. (2022). Integration of Critical and Creative Thinking in Solving HOTS Problems

through the SOLE Model on Enumeration Rules. 7(2), 179–187.

Azmi, F. U., Islam, U., Imam, N., & Padang, B. (2025). Implementation of Contextual Learning Strategies in Islamic Religious Education to Form Students' Character.

Barkah, eka siti. A. dodi. B. muhammad iqbal el asykuri. (2024). 1497-Article Text-13303-1-10-20240921. Syntax Admiration, 5(9), 3501–3511.

Ervina, E., Rahmah, B., Yuliyana, I., & Pratiwi, N. (2025). Efforts to Increase Students' Active Participation in Fiqh Lessons Through Project-Based Learning. Burma, 5(2), 441–449.  
<https://doi.org/10.56832/pema.v5i2.1165>

Hanafi, A., & Yasin, M. (2023). Efforts to strengthen social relations in community life. pp. 1, 51–62.

Handayani, W. (2023). Building Social Intelligence Through Language Learning: A Philosophical Review. Id. at 377–389.

Hariri, C. A., & Yayuk, E. (2014). Application of Experiential Learning Model to Improve Understanding of Light Materials and Their Properties of Grade 5 Elementary School Students. 1–15.

Hidayah Rusli, N., Al Aswar Rusman, M., Waris, A., & Rahmadania, L. (2025). Strengthening Teachers' Competencies in Developing Innovative Learning Tools Based on Learning Management System and Urban Farming Education at SMA Muhammadiyah Benteng. ABDINE: Journal of Community Service, 5(1), 165–179.  
<https://doi.org/10.52072/abdine.v5i1.1314>

Husna, A., Ilmi, N., & Gusmaneli, G. (2025). Problem-Based Learning Strategies in Improving Students' Critical Thinking Skills. Sec. 2.

Isro, M., Wayan, N., & Udayani, A. (2025). A Project-Based Learning Model Design for Social Studies to Develop 21st-Century Skills in Primary School Students. 1(1), 27–35.

- Juwariyah, N. (2024). Ngawi Islamic Religious Institute, Indonesia 4 Ariq Nurjannah Irbah, Ngawi Islamic Religious Institute, Indonesia 5 Ucik Hidayah Binsa, Ngawi Islamic Religious Institute, Indonesia. Also Read: 2, 92–100.
- Lubis, R. E., & Mardiana, T. A. (2025). Project-Based Learning with Local Potential Learning Resources: Efforts to Increase Student Independence and Creativity. 1–6.
- Mumtazah, N. (2025). Spiritus : Religious Studies and Education Journal Integration of Science and Qur'anic Education : A Solution to Heal Inner Wounds in the Modern Era . 3(2021), 1–11.
- Putri, A. D., Noer, S. H., & Triana, M. (2025). Improving students' mathematical representation skills through learning with a stem approach. 10(1), 35–48.
- Putri, R. N., Wardhani, N., & Dayusman, E. A. (2024). Analysis of the Implementation of Islamic Religious Education Learning Based on Higher Order Thinking Skills (HOTS) at SMA Negeri 1 Gandapura. 3(2), 145–160.
- Qosim, N., Hamdan, M., & Masduqie, A. (2024). Gotong Royong Economy : Strengthening Islamic Values Through Local Traditions. 54, 105–117.
- Rahayu, A., Muliyati, D., & Wahyu, S. (2025). STEAM-Based Learning Design to Improve Critical and Creative Thinking Skills in Kinematic Materials. SPEKTRA: Journal of Physics and Its Applications Pilar Partners: Journal of Education, Innovation, and Applied Technology, 4(1), 1–8.
- Sari, F. A., Susanto, M. R., Barriyah, I. Q., Basic, P. P., Postgraduate, D., & Tamansiswa, U. S. (2025). Exploration of Up-Cycle Waste with the STEAM-Tri N Approach for Increasing Student Creativity. 10(2), 1211–1220.
- Sinambela, L., Hendrarini, D., Marpaung, A. H., (2024). Strengthening Cultural Identity in Indonesian Youth Through Participatory Communication Pioneer Program of the NGO IBEKA instability due to the fading of national identity or the distinctive

character of a nation., 12(2), 273–286.

Sutarto, S. (2023). Teachers' strategies to improve the 4c's skills (collaboration, communication, critical and creative thinking) in Islamic religious education learning. 9(3), 1543–1552.

Trisnani, E. E. (2024). Inquiry Learning Strategies on Social Studies Learning Outcomes of Madrasah Ibtidaiyyah Students. Journal of Basic Education Studies, 2(1), 60–80.  
<https://journal.stai-ypbwi.ac.id/index.php/JSPED/article/view/519>

Uznurhadi, F. (2024). Project-Based Learning Model to Develop Critical and Creative Thinking Competencies of Madrasah Ibtidaiyah Students: A Literature Study.

Wulandari, I., Ningsih, S., Aziz, S., South, S., & Dasar, S. (2025). Development of Problem-Based and Project Social Studies Learning Models in Elementary Schools. 2(1), 16–32.

Yogi, A. S., Pahriyah, S., Ani, S. I., Japar, M., & Kardiman, Y. (2025). PKN Learning Innovation in the Digital Era with the Utilization of Technology in Increasing Student Motivation and Learning Interest. SOCIAL : Journal of Social Studies Education Innovation, 5(2), 484–494. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5725>

Yunianti, N. I. (2024). ARTS IN PRIMARY SCHOOLS ENCOURAGING CHILDREN'S CREATIVITY THROUGH ARTS. 1752–1764.

Zubair, M., Tripayana, I. N. A., Artina, F., & Auvia, S. (2025). Strengthening Local Wisdom and Civic Disposition Through Cultural Saturdays at State Junior High Schools in Mataram City. 10, 3318–3331.