

ABSTRAK

Noor Fanika, 1910710008, Kajian Etno-STEAM pada Potensi Lokal Kriya Ukir Jepara sebagai Sumber Pembelajaran IPA SMP/MTs.

Ketersediaan bahan ajar yang digunakan di MTs NU Khoiriyah belum mengintegrasikan potensi lokal daerah. Selama proses pembelajaran guru masih menggunakan sumber belajar dari buku paket dan buku LKS yang disediakan dari sekolah sebagai sumber belajar utama. Sumber belajar tersebut belum mampu menjadi jalan keluar dari permasalahan pemahaman konsep IPA oleh peserta didik. Hal tersebut dikarenakan aspek potensi lokal daerah belum termuat di dalamnya sehingga peserta didik belum mampu mengonstruksikan konsep sendiri. Etno-STEAM adalah pembelajaran berbasis budaya dengan pendekatan STEAM yang diharapkan dapat menjadi solusi terhadap masalah yang terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk (i) mengkaji proses pembuatan kerajinan ukir kayu (ii) mencari aspek-aspek STEAM yang terdapat dalam aktivitas pembuatan kerajinan ukir kayu (iii) memetakan keterampilan dasar pembuatan kerajinan kayu dengan kompetensi dasar IPA. Jenis penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif dan eksplorasi. Metode pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang digunakan meliputi: reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Adapun hasil dari penelitian menunjukkan bahwa: 1) Hasil kajian etnosains terlihat pada pemahaman masyarakat lokal mengenai gebyok ukir kayu dan tahap pembuatannya, meliputi aktivitas: pemilihan bahan, pengukuran dan pemotongan kayu, penempelan hasil desain, *bobok* kayu, pengukiran kayu, perakitan kayu, penghalusan ukiran kayu dan pewarnaan dasar kayu, memuat konsep sains asli yang dapat diterjemahkan menjadi sains ilmiah. 2) Aspek *science* terdapat pengetahuan konsep materi besaran, gaya gesek, usaha dan pesawat sederhana, induksi elektromagnetik, klasifikasi makhluk hidup, serta sifat dan pemanfaatan bahan. *Technology* yang digunakan adalah mesin *fotocopy*, mesin potong kayu, mesin *bobok* kayu, mesin penghalus kayu, alat *spray gun* dan *gadget*. Aspek *engineering* yang ditemukan pada proses pembuatan kerajinan ukir kayu adalah teknik-teknik mengukir kayu. Aspek *Art* yang ditemukan adalah berbagai macam motif majapahit kudsan pada ukiran gebyok ukir. Aspek *mathematics* yang ditemukan pada pembuatan kerajinan ukir kayu adalah tiga aktivitas fundamental matematis antara lain counting (menghitung), measuring (mengukur) dan designing (desain) serta materi pada jenjang SMP. 3) Implementasi hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk pemetaan kompetensi dasar IPA yang memiliki keterkaitan dengan keterampilan dasar pembuatan kerajinan ukir kayu.

Kata Kunci : Etnosains, STEAM, Kerajinan Ukir Kayu