

## Literasi dan Steam Pada Kurikulum Merdeka Belajar Melalui Taksonomi Bloom

Muhibbah Suraiya<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

<sup>1</sup>email: dekda.soraya05@gmail.com

### Abstract

The cognitive domain of intellectual potential consists of knowledge, understanding, application, analysis, synthesis, evaluation, analysis, synthesis, evaluation in the learning process and learning evaluation found by a researcher, namely. These are all related to the task of the teacher or instructor and are very important in learning, achievement. One of the learning outcomes that must be developed in early childhood education is literacy and STEAM (Science, technology, engineering the arts of mathematics), so that the material is delivered effectively. This research effectively. This research is a literature study Methods of collecting basic reference data and books to study literacy and STEAM in the Independent Learning Curriculum through Bloom Taxonomy.

Keywords:  
*literacy;*  
*STEAM;*  
*Bloom*  
*Taxonomy.*

### Abstrak

Ranah kognitif pada potensi intelektual terdiri dari pengetahuan (knowledge), pemahama (comprehention), penerapan (application), analisa (analysis), sintesa (synthesis), evaluasi (evalution), analisa (analysis), sintesa (synthesis), penilaian (evalution) pada proses pemebelajaran dan evalusi pemebelajaran yang ditemukan oleh seorang peneliti yaitu Taksonomi Bloom. Ini semua terkait dengan tugas guru atau pengajar dan sangat penting dalam pencapaian pembelajaran. Salah satu capaian pembelajaran yang harus dikemabangan dalam pendidikan anak usia dini adalah literasi dan STEAM (sains, teknologi, engering atau rekayasa, seni matematika) agar materi yang tersampaikan secara efektif. Penelitian ini adalah studi pustaka. Metode pengumpulan data referensi pokok dan buku untuk mengkaji bagaiman Literasi dan STEAM Pada Kurikulum Merdeka Belajar melalui Taksonomi Bloom.

Kata Kunci:  
*Literasi; kata*  
*Steam;*  
*Taksonomi*  
*Bloom.*

**Received:** August 12, 2022; **Revised:** October 24, 2022; **Accepted:** November 4, 2022

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam (Undang-undang No 20, 2003) tentang system Pendidikan Nasioanal adalah upaya pembinaan secara sadar yang dilakukan orang dewasa pada ana usia 0-8 tahun sebagai dasar atau pondasi terpenting bagi perkembangan anak selanjutnya. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan anak usia dini diberikan sejak anak dilahirkan.

Manusia sejak lahir telah membawa berbagai potensi. Salah satu diantara potensi yang dibawa manusia itu adalah potensi beragama atau dalam konsep islam disebut fitrah beragama (Jalaluddin, 2010). Potensi ini berupa dorongan untuk mengabdikan kepada sang pencipta. Potensi ini yang menyebabkan manusia itu menjadi makhluk beragama. Potensi memerlukan pengembangan melalui bimbingan dari orang dewasa (Setiawan, 2021).

Salah satu potensi yang di bimbing orang dewasa adalah mengenal agama dan sang pencipta. Manusia mengenal dan menyakini adanya Allah sepanjang rentang usia 2-6 tahun, melalui bercerita/dongeng, dan membacakan buku cerita. Membaca buku cerita akan menjadi pembiasaan bagi anak melalui literasi.

Literasi merupakan gerbang bagi anak untuk dapat memahami lingkungan sekitar dan menyampaikan pikiran serta perasaannya kepada lingkungan sekitarnya. Menurut (Siantajani, 2019). Upaya anak dalam memahami hal-hal nyata yang ditemukan sehari-hari di lingkungannya memungkinkan anak untuk mengamati, mengeksplorasi, dan bereksperimen dengan bermain yang didukung oleh orang dewasa di sekitarnya (guru maupun orang tua). Dukungan guru maupun orang tua melalui bahasa yang tepat dapat memberikan stimulasi kemampuan berfikir kritis pada diri anak (Daradjat, 2008). Cara menghadirkan stimulasi tersebut dilakukan dengan memberikan sebuah kegiatan yang mengintegrasikan STEAM (Sains, Technology, Engineering, Art and Math).

Sains (Saintifik) adalah pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mendapatkan pengalaman belajar melalui mengamati,menanya,mengumpulkan informasi,menalar dan mengkomunikasi (Iskandar, 2009). Kegiatan mengamati dalam proses pembelajaran anak usia dini. Anak dirangsang berfikir kritis dalam pencapaian pembelajaran, misalnya warna daun, warna akar dll.

Menurut (Morisson, 2012) Teknologi membantu memberdayakan anak dengan kemampuan teknologi yang tepat akan meningkatkan kemajuan dan memperkaya pembelajaran serta meningkatkan kerjasama dengan guru dan orang tua.

Engineering (Rekayasa) yaitu proses rekayasa seperti menemukan masalah, merancang, membuat, serta mengembangkan manusia mengguanakan pegetahuan sains dan matematika yang dimiliki untuk menghasilkan sebuah teknologi.

Art (Seni) yaitu berperan dalam membantu manusia mampu mengekspresikan imajinasi dan kreativitas yang dimiliki sehingga tersedia ruang eksplorasi yang luas dalam mencaari solusi terhadap masalah yang dihadapi. Bentuk seni yang dapat dilibatkan dan teramati pada jenjang PAUD diantaranya yaitu seni rupa, seni tari, seni music dan seni drama (Abd Mukti, 2021).

Matematic (Matematika) kemampuan untuk menciptakan hubungan dan menjadikan pemikir matematika anak-anak perlu diberi kesempatan untuk menyelidiki, mengorganisasikan benda-benda konkret sebelum mereka dapat menggunakan symbol-symbol yang telah dikenalkan.

Literasi dan Steam termasuk capaian pembelajaran pada Kurikulum Prototype 2022 adalah model kurikulum yang dilaksanakan pada program sekolah penggerak mengacu kepada profil pelajar Pancasila dalam rangka penguatan kompetensi dan karakter. Dalam taksonomi Bloom hasil belajar ranah kognitif. Ranah Kognitif merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Pemahaman merupakan kemampuan untuk memahami sesuatu yang di ketahui kemudian di ingat. Pemahaman merupakan kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan. Salah satu contoh hasil belajar ranah kognitif pada jenjang pemahaman peserta didik yang didapat dari pengajaran yang diberikan guru pada anak.

Guru adalah pendidik profesoian dengan tugas utama mendidik, megajar, membimbing,menagarahkan,melatih,menilai,dan mengevaluasi pesrta didik pada pendidikan anak usai dini jalur pendidikan formal, pendidik dasar, dan pendidik menengah (Hasanuddin, 2010).

Menurut (Arikunto, n.d.) evalusai adalah kegiatan mencari Sesutu yang berharga tentang informasi yang bermanfaat dalam menilai keberadaan suatu program, prosedur, serta alternative stategi yang diajukan untuk mencapai tujuan yang telah di tentukan. (widoyoko, 2010) menambahkan bahwa tes merupakan bagian trsempit dari evaluasi. Tes merupakan salah satu cara untuk meanskir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respons seseorang terhadap stimulasi atau pertanyaan (Merdapi, 2008).

Taksonomi menurut Bloom ranah kognitif (cognitive domain) mencakup: pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis), sintesis (synthesis), dan evaluasi (evaluation). Taksonomi adalah sebuah kerangka piker khusus yang berkaitan degan pengklasifikasian tujuan-tujuan pendidikan (Fatmawati, 2013) (. Perumusan tujuan pendidikan yang jelas dan mudah diukur akan membantu guru dalam merencanakan kegiatan/aktivitas dalam proses pembelajaran. Revisi taknomi Bloom menejalskan bahwa pengetahuan dibedakan menjadi 4 jenis/dimensi pengetahuan yaitu factual,konseptual,procedural dan metakognif, sedangkan dimensi proses kognitif dibedakan menjadi 6 ( enam dimensi) yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3),menganalisis (C4),mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6). Keenam dimensi proses kognitif ini masing-masing diklasifikasikan dalam kategori-kategori. Dengan menerapkan aktivitas pembelajaran berorientasi taksonomi bloom revisi, siswa dapat mengembangkan berbagai kemampuannya dalam proses pembelajaran salah satunya kemampuan berfikir kreatif.

Berikut adalah tingkat keterampilan menurut Taksonomi Bloom yaitu:

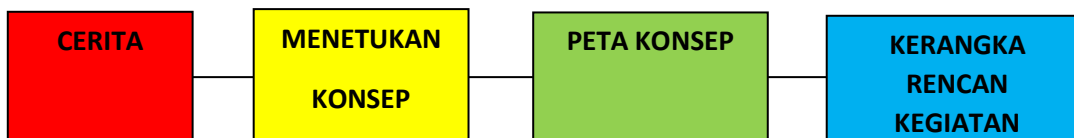


## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini mengkaji tentang capaian pembelajaran literasi dan steam melalui Taksonomi Bloom. Hal-hal yang perlu dilakukan oleh guru untuk dapat mencapai pembelajaran literasi dan steam adalah: 1) Pengembangan rencana kegiatan pembelajaran yang bermuatan literasi dan steam. 2) Pengelolaan lingkungan dan kegiatan pembelajaran yang bermuatan literasi dan steam. 3) Asesmen.

### 1) Pengembangan rencana kegiatan pembelajaran

Berikut ini adalah alur pengembangan rencana kegiatan literasi dan STEAM.



Ada 4 tahap yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengembangkan sebuah rencana kegiatan yang bermuatan literasi dan Steam, yaitu: a) Menentukan cerita oleh guru ataupun anak; b) Menemukan konsep dalam cerita; c) Membuat rencana kegiatan yang berdasarkan peta konsep dan terkait dengan literasi dan STEAM.

### 2) Pengelolaan lingkungan dan kegiatan pembelajaran

Berikut ini adalah cara mengelola lingkungan kegiatan berbasis literasi dan STEAM yaitu: a) Mempersiapkan lingkungan fisik yang aman, nyaman, menarik dan mendorong munculnya rasa ingin tahu anak, berkeplorasi dan bereksperimen; b) Menyediakan sumber dan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak; c) Mendukung anak untuk berinteraksi, berkomunikasi, berkolaborasi, dan mandiri dalam menyelesaikan masalah.

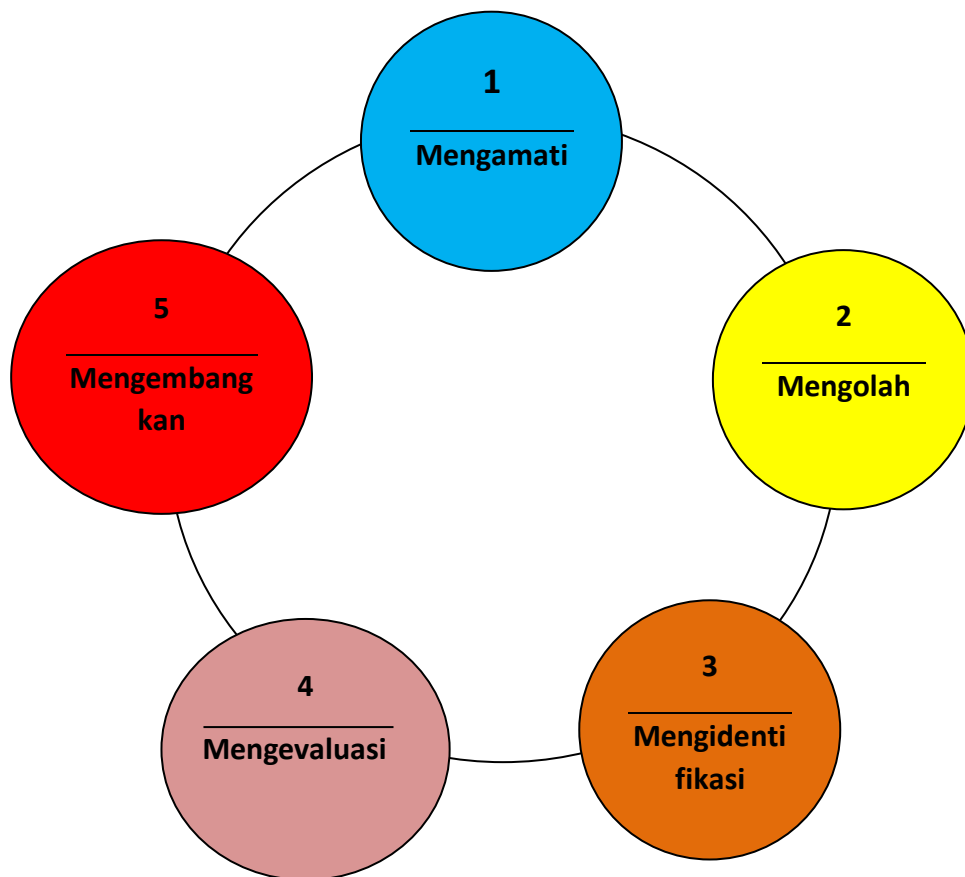
Lingkungan yang memunculkan literasi dan steam dapat terwujud apabila lingkungan di kelola dengan menghadirkan symbol, tanda, gambar, tulisan, dan berbagai macam material yang memunculkan anak untuk berkeplorasi di lingkungan bermain, baik di dalam ruangan (indoor) maupun di luar ruangan (outdoor). Prinsip pengelolaan lingkungan yang bermuatan literasi dan STEAM ini dapat diterapkan dalam situasi belajar di sekolah maupun di rumah.

### 3) Asesmen

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersama anak merupakan upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan agar pada akhir fase pondasi anak dapat mencapai pembelajaran literasi dan STEAM.

Asesmen menjadi upaya guru untuk memaknai peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran sehingga dapat memberi informasi sejauh mana anak mencapai apa yang menjadi tujuan pembelajaran dan langkah apa yang perlu dilakukan selanjutnya.

Adapun Asesmen terkait pembelajaran literasi dan steam yaitu mengamati, mengolah, mengidentifikasi, evaluasi dan mengembangkan.



Proses Asemen yaitu :

- (a) Guru melakukan pengamatan terhadap anak
- (b) Guru mengelola hasil pengamatan ke dalam bentuk dokumentasi anak
- (c) Guru mengidentifikasi capaian pembelajaran anak terkait literasi dan STEAM
- (d) Mengevaluasi proses pembelajaran dari hasil caaian anak.
- (e) Mengembangkan kegiatan lanjutan

Proses asesmen ini akan membantu guru dalam memaknai peristiwa yang teradi selama proses pembelajaran termasuk merefleksi apa yang anak pelajari saat bermain (assessment as learning) dan perencanaan pembelajaran selanjutnya (assessment for learning. Dengan demikian, anak dapat mengaalmi pembelajaran yang bermakna.

Cara guru melakukan asesmen capaian literasi dan STEAM sebagai berikut:

- (a) Melakukan pengamatan kepada anak
- (b) Mengolah hasil pengamatan ke dalam bentuk dokumentasi anak
- (c) Mengidentifikasi capaian pembelajaran anak terkait literasi dan STEAM berdasarkan dokumentasi
- (d) Mengevaluasi proses pembelajaran dari hasil capaian dan minat anak

### 3. Hasil dan Pembahasan

Capaian pembelajaran (CP) literasi dan STEAM berfokus pada pengembangan kemampuan literasi anak dan keampuhan STEAM yang bertujuan membangun kesenangan belajar dan kesiapan mengikuti pendidikan dasar.

#### 3.1 Tabel literasi dan steam melalui Taksonomi Bloom yaitu:

Kategori pada kegiatan Literasi dan STEAM	Kata Kerja Operasional pada Literasi dan STEAM
<p>C1 ( Pengetahuan (Knowledge) Guru membacakan buku cerita dengan judul “ Aku Mandi Sendiri” Setelah selesai membaca buku berjudul “Aku Mandi Sendiri, guru bertanya kepada anak-anak. Siapa yang masih ingat, ada apa saja di dalam kamar mandi ?</p> <p>Coba sebutkan bahan membuat gelembung?</p>	<p>Anak menyebutkan isi dalam kamar mandi sesuai dengan gambar di buku yang telah dibuk guru ceritakan.</p> <p>Cara membuat gelembung Air dan sabun di gabungkan di dalam gayung, kemudian sabun di gosok-gosok agar gelembungnya banyak buk.</p>
<p>C2 (Pemahaman) Seperti apa bentuk gelembung?</p>	<p>Anak menjelaskan bentuk gelembung seperti bola kecil.</p>
<p>C3 (Penerapan) Mengapa kita harus mandi? Bagaimana cara menggunakan sabun mandi?</p>	<p>Agar badan kita bersih dan sehat Sabun di siram menggunakan air, kemudian, digosokan keseluruhan tubuh.</p>
<p>C4 (Menganalisis) Siapa yang tahu, Coba bandingkan apa perbedaan sabun mandi dengan sabun cuci piring</p>	<p>Kalau sabun mandi, untuk mandi dan sabunya wangi. Terus kalau sabun cuci piring, untuk memberishkan piring, gelas, sendok dll.</p>
<p>C5 (Mencipta) Bagaimana cara menggunakan shampo agar tidak kena mata?</p> <p>Coba kalian praktekan membuat gelembung dari sabun mandi!</p>	<p>Kalau pakek shampoo matanya ditutup buk. Agar tidak kena mata, supaya tidak pedih matanya.</p> <p>Anak mempraktekan membuat gelembung dari sabun mandi Bahan-bahanya yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sabun mandi</li> <li>- Air seceukupnya</li> <li>- Masukkan sabun mandi ke dalam gayung, kemudian sabun di gosok ke telapak tangan, lalu menjadi busa gelembung.</li> </ul>
<p>C6 ( Mengevaluasi) Bagaimana pendapat mu jika sabun cuci piring, untuk sabun seluruh tubuh?</p>	<p>Gak bisa buk, karena sabun cuci piring bukan untuk badan. Sabun cuci piring bauk dan pedih kalau kena mata.</p>

Dari tabel di atas dapat di deskripsikan sebagai berikut:

6 tingkatan sesuai dengan jenjang terendah sampai tertinggi yang dilambangkan dengan C(Cognitif) (dalam buku yang berjudul *Taxonomy of Education Objective. Handbook1: Cognitive Domian* yang diterbitkan oleh Masky Ne York. Benyami pada tahun 1956) yaitu:

**(1) C1 (Pengetahuan/ Knowledge)**

Pada jenjang ini menekankan pada kemampuan dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari, seperti pengetahuan tentang istilah, fakta, khususnya, konvensi, kecenderungan dan urutan, klasifikasi dan kategori, kriteria serta metodologi. Tingkatan atau jenjang ini merupakan tingkatan terendah namun menjadi persyaratan bagi tingkatan selanjutnya. Di jenjang ini, peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan dengan yang di lihat dan di ingatnya.

**(2) C2 Pemahaman Comerhension**

Pada jenjang ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan dalam memahami materi tertentu yang dipelajari. Di jenjang ini, peserta didik menjawab pertanyaan dengan kata-katanya sendiri dan dengan memberikan contoh baik prinsip maupun konsep. Kata kerja operasional yang dapat di pakai dalam jenjang ini adalah: memperkirakan, menjelaskan, mengkategorikan, merinci, mengasosiasikan, membandingkan, menghitung, mengubah, menguraikan, membedakan.

**(3) C3 Penerapan/ Applivatiom**

Pada jenjang ini, aplikasi diartikan sebagai kemampuan menerapkan informasi pada situasi nyata, dimana peserta didik mampu menerapkan pemahamannya dengan cara menggunakannya secara nyata.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah menugaskan, mengurutkan, menentukan, membangun.

**(4) C4(Analisis /Anallys**

Pada jenjang ini, dapat dikatakan bahwa analisis adalah kemampuan menguraikan suatu materi menjadi komponen-komponen yang lebih jelas.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah menganalisis, memecahkan, menegaskan, menemukan dst.

**(5) C5 (Mencita)**

Pada jenjang ini, sintesis dimaknai sebagai kemampuan memproduksi dan mengkombinasikan elemen-elemen untuk membentuk sebuah struktur yang baik. Kemampuan berupa memproduksi komunikasi yang unik. Rencana atau kegiatan yang guth. Dan seperangkat hubungan abstrak.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah: mengabstraksi, mengatur, menganimasi, mengumpulkan, mengkatagorikan, mengkode, mengkombinasikan, menyusun, mengarang, membangun, mengulangi, menghubungkan, menciptakan, mengoreksi, merancang, merencanakan.

**(6) C6 (Mengevaluasi)**

Pada jenjang ini, evaluasi diartikan sebagai kemampuan menilai manfaat suatu hal untuk bertujua tertentu berdasarkan kriteria yang jelas. Kegiatan ini berkenaan dengan nilai suatu ide, kreasi, cara dan metode. Pada jenjang ini seorang dipandu untuk mendapatkan pengetahuan baru, pemahaman yang lebih baik. Penertapan baru serta cara baru yang unik dalam analisis dan sintesis.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah: membandingkan, menyimpulkan, menilai, mengarahkan, mengkritik, menimbang, memisahkan, memprediksi, memperjelas, menugaskan, menafsirkan, mempertahankan, membuktikan, mendukung, memilih.

## Daftar Pustaka

- Abd Mukti, S. S. (2021). Manajemen Kegiatan Peserta Didik dalam Peningkatan Kualitas Lulusan di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(001), 125.
- Arikunto. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daradjat, Z. (2008). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fatmawati. (2013). *Perumusan Tujuan Pembelajaran Dan Soal Kognitif Berorientasi Pada Revisi Taksonomi Bloom Dalam Pembelajaran Fisika*.
- Iskandar. (2009). *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Jalaluddin. (2010). *Konsep Islam*.
- Morisson. (2012). *Teknologi Informasi*.
- Sadirman. (1992). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Setiawan, H. R. (2017). Pengaruh Konsep Diri, Minat Dan Inteligensi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Metode Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 9(2), 27.
- Setiawan, H. R. (2021). Model Pengawasan Kegiatan Pembelajaran di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan. *Prosiding Seminar Nasional Kewirausahaan* (p. 98). Medan: UMSU Press.
- Siantajani. (2019). *The The Development Process of Islamic STEAM Activity Storybooks for Early Childhood*.