

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
BERBASIS BUDAYA LOKAL PROVINSI LAMPUNG PADA  
TEMA TEMPAT TINGGALKU PADA SISWA  
KELAS IV SD NEGERI 1 LANGKAPURA  
BANDAR LAMPUNG**

**TESIS**

**SISKALIA**



**MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
BERBASIS BUDAYA LOKAL PROVINSI LAMPUNG PADA  
TEMA TEMPAT TINGGALKU PADA SISWA  
KELAS IV SD NEGERI 1 LANGKAPURA  
BANDAR LAMPUNG**

**Oleh  
SISKALIA**

**Tesis  
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
MAGISTER PENDIDIKAN**

**Pada  
Program Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

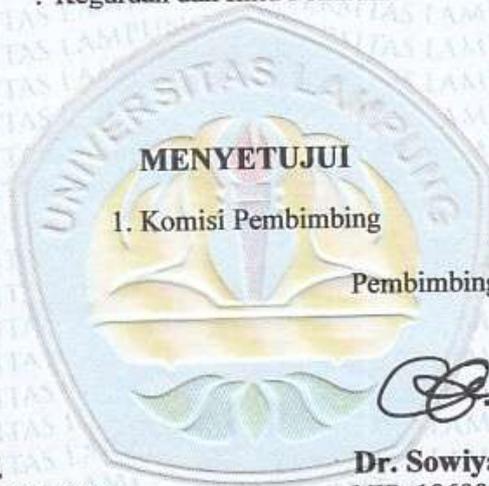
Judul Tesis : **Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Budaya Lokal Provinsi Lampung pada Tema Tempat Tinggalku pada Siswa Kelas IV SD Negeri I Langkapura**

Nama Mahasiswa : **Siskafia**

No. Pokok Mahasiswa : 1423053018

Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Dr. Pargito, M.Pd.**  
NIP 19590414 198603 1 005

**Dr. Sowiyah, M.Pd.**  
NIP 19600725 198403 2 001

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi  
Magister Keguruan Guru SD

**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**  
NIP 19600328 198603 2 002

**Dr. Alben Ambarita, M.Pd.**  
NIP 19570711 198503 1 004

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Dr. Pargito, M.Pd.**

**Sekretaris : Dr. Sowiyah, M.Pd.**

**Penguji Anggota : I. Dr. Darsono, M.Pd.**

**II. Dr. Abdurrahman, M.Si.**

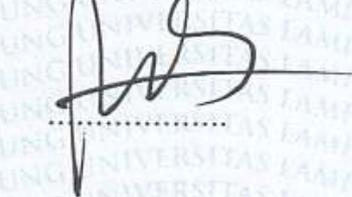
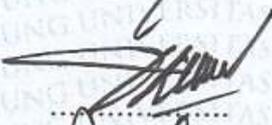
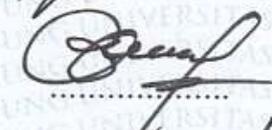
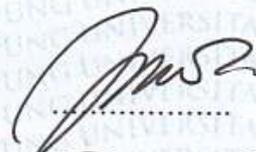
**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Dr. Muhammad Enad, M.Hum**  
NIP. 19590722 198603 1 003

**Direktur Program Pascasarjana**

**Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.**  
NIP. 19530528 198103 1 002

**4. Tanggal Lulus Ujian : 03 November 2017**



## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF EMPLOYEES WORK SHEET (LKPD) BASED ON LOCAL CULTURE OF LAMPUNG PROVINCE ON THEMES PLACE TO STAY IN STUDENTS CLASS IV SD NEGERI 1 LANGKAPURA BANDAR LAMPUNG**

**By  
Siskalia**

The aims of this research was to described the procedure how to make a product LKPD based on local culture of Lampung Province and the efectivness to increase student result in fourth grade of elementary school. This research was research and development (R&D) method. Population of this research were all fourth grade student of SDN 1 Langkapura in the term of 2016/2017 that count 148 person then one class were choosen as a sample of the *purposive sampling* technique. Data collection techniques through observation, questionnaires, intreview, checklist method, and special tests. The result of this research was a product of LKPD that based on local culture of Lampung Province in where I live theme that efective to increase student result in fourth grade of elementary school

Keywords: LKPD, Local Culture, Lampung Province

## **ABSTRAK**

### **PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS BUDAYA LOKAL PROVINSI LAMPUNG PADA TEMA TEMPAT TINGGALKU PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 LANGKAPURA BANDAR LAMPUNG**

**Oleh  
Siskalia**

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis budaya lokal Provinsi Lampung dan mengetahui efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Langkapura tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 148 orang sampel ditentukan dengan teknik (*purposive sampling*). Teknik pengumpulan data melalui observasi, angket, wawancara, metode ceklist, dokumentasi, dan tes khusus. Penelitian ini menghasilkan produk berupa LKPD berbasis budaya lokal Provinsi Lampung pada tema tempat tinggalku yang efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: LKPD, Budaya Lokal, Provinsi Lampung

## PERNYATAAN

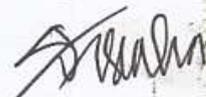
Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa

1. tesis dengan judul: "**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Budaya Lokal Provinsi Lampung Pada Tema Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Langkapura Bandar Lampung**" adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme,
2. hak intelektual atas karya ilmiah diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan bahwa adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang akan diberikan kepada saya.

Bandar Lampung, Desember 2017

Yang membuat pernyataan,



Siskalia  
NPM 142053018



## SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tesis ini sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana Magister pendidikan pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Penulisan tesis ini untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Magister Keguruan Guru SD, guna memperoleh gelar Magister Pendidikan di Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyelesaian tesis ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus ikhlas kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P. selaku Rektor Universitas Lampung beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis menempuh studi di Magister Keguruan Guru SD Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung, yang telah memberikan pengarahan dan petunjuk kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

3. Bapak Prof. Dr. Sudjarwo, M.S., selaku Direktur Pasca Sarjana Universitas Lampung yang telah memberikan pengarahan dan petunjuk yang bermanfaat bagi penulis untuk menyelesaikan tesis ini.
4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan pengarahan dan petunjuk yang bermanfaat bagi penulis untuk menyelesaikan tesis ini.
5. Bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru SD dan sekaligus Dosen Ahli Media yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang membangun kepada penulis sehingga tesis ini selesai dan menjadi lebih baik.
6. Bapak Dr. Pargito, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan perhatian, motivasi, semangat, serta kritik dan saran yang membangun kepada penulis selama penulis menempuh pendidikan di perguruan tinggi dan dalam penyusunan tesis sehingga tesis ini selesai dan menjadi lebih baik.
7. Ibu Dr. Sowiyah M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan sumbangan pemikiran, perhatian, motivasi, semangat, serta kritik dan saran yang membangun kepada penulis selama penyusunan tesis sehingga tesis ini selesai dan menjadi lebih baik.
8. Ibu Dr. Pujiati, M.pd selaku Dosen Ahli materi/isi yang telah meluangkan waktu untuk melihat, mempelajari dan memvalidasi media interaktif yang dikembangkan oleh penulis

9. Bapak Dr. Darsono, M.Pd selaku dosen Penguji yang telah memberikan saran dan masukan untuk kelengkapan Tesis ini.
10. Bapak Dr. Abdurrahman, M. Si. selaku dosen Penguji yang telah memberikan saran dan masukan untuk kelengkapan Tesis ini.
11. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Magister Keguruan Guru SD di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan studi pada Magister Keguruan Guru SD Universitas Lampung.
12. Teman-teman seperjuangan, seluruh angkatan 2014 Program Studi Magister Keguruan Guru SD, terima kasih untuk semuanya dan kebersamaannya.
13. Siswa-siswi SDN 1 Langkapura sebagai objek dalam penulisan tesis ini
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per-satu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Semoga Allah senantiasa memberikan kebaikan dan balasan atas jasa dan budi yang telah diberikan kepada penulis. Demikian juga halnya dalam penulisan Tesis ini, mohon maaf atas segala kekurangan dan ketidaksempurnaan. Semoga Tesis ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, Desember 2017

Penulis,

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Suka Agung pada tanggal 18 Januari 1973 merupakan anak ke sepuluh dari sepuluh bersaudara dari pasangan Bapak Dahlan (Alm) dan Ibu Masamah (Almh).

Pendidikan formal yang ditempuh penulis adalah Sekolah Dasar (SD) Negeri I Kutaraja Talang Padang lulus tahun 1985. Kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri I Talang Padang lulus tahun 1988, dan Sekolah Pendidikan Guru (SPG) di SPG PGRI Talang Padang lulus tahun 1991. Penulis melanjutkan Pendidikan S1 di STKIP PGRI Bandar Lampung Lulus pada tahun 2010. Saat ini penulis tercatat sebagai mahasiswa Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung sejak tahun 2014. Penulis juga berstatus sebagai guru di SDN 1 Langkapura Bandar Lampung hingga saat ini.

## **MOTTO**

**"Keramahtamahan dalam perkataan menciptakan keyakinan,  
keramahtamahan dalam pemikiran menciptakan kedamaian,  
keramahtamahan dalam memberi menciptakan kasih."**

**(Lao Tse 2008)**

## *Persembahan*

*Tesis ini ku persembahkan untuk :*

Kedua orang tuaku,

Bapak Dahlan (Alm) dan Ibu Mas'amah (Almh) yang selalu membimbingku dan

mendoakan keberhasilanku hingga menjadi seperti saat ini

Teristimewa suamiku tercinta Holion Perwira, SE, atas dukungan doa dan

cintanya baik secara moril maupun materiil hingga tercapainya cita-cita.

Putra putriku tersayang Kurniawan Adi Perdana, Syafira Dwi Safina, dan M.

Rizki Raja Perwira, dan keluarga besarku yang selalu mendukungku serta

seseorang yang selalu di hati yang mendukungku lewat doa-doanya.

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBER PERSETUJUAN .....	ii
LEMBER PENGESAHAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN .....	vi
SANWACANA .....	vii
RIWAYAT HIDUP .....	x
MOTTO .....	xi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	xii
DAFTAR ISI .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
DAFTAR BAGAN .....	xviii
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi masalah.....	10
1.3 Batasan Masalah.....	11
1.4 Rumusan Masalah .....	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
1.7 Spesifikasi Produk.....	13
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Pustaka .....	14
2.1.1 Belajar Dan Pembelajaran .....	14
2.1.2 Teori Belajar .....	30
2.1.3 Bahan Ajar .....	37
2.1.4 Lembar Kerja Peserta Didik .....	40
2.1.5 Budaya Lokal.....	48
2.2 Penelitian Relevan .....	62
2.3 Kerangka Pikir.....	66
2.4 Hipotesis .....	68

<b>III.</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
3.1	Jenis Penelitian .....	70
3.2	Prosedur Pengembangan .....	71
3.3	Langkah-Langkah Penelitian .....	73
3.4	Populasi Sampel .....	80
3.5	Sumber Data .....	81
3.6	Definisi Konseptual dan Definisi Operasional .....	82
3.7	Teknik Pengumpulan Data .....	84
3.8	Instrument Penelitian.....	88
3.9	Validitas dan Realibilitas Instrumen .....	90
3.10	Teknik Analisis Data.....	92
<b>IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
1.1	Hasil Pengembangan.....	96
1.	Tahap Penelitian dan Pengumpulan Data.....	96
2.	Tahap Perencanaan ( <i>Planning</i> ).....	100
3.	Mengembangkan Bentuk Awal Produk ( <i>Develop Preliminary Form of Product</i> ) .....	101
4.	Pengujian Awal ( <i>Preliminary Field Testing</i> ).....	103
5.	Revisi Produk Utama ( <i>Main Product Revision</i> ) .....	104
6.	Pengujian Pemakaian ( <i>Main Field Testing</i> ) .....	105
7.	Revisi Produk ( <i>Operational Product Revision</i> ).....	105
8.	Pengujian Operasional Lapangan ( <i>Operational Field Testing</i> ).....	107
1.2	Pembahasan .....	108
1.3	Keterbatasan Pengembangan LKPD.....	115
<b>V.</b>	<b>SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN</b>	
5.1	Simpulan .....	117
5.2	Implikasi .....	117
5.3	Saran .....	118
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	120
	<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka LKPD.....	98

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Piaget .....	31
2. Desain Penelitian .....	79
3. Rekapitulasi Uji Validitas Hasil Uji Coba .....	91
4. Skor Penilaian Uji Kemenarikan, Kemudahan dan Kemanfaatan.....	93
5. Konversi Skor Penilaian Menjadi Pernyataan Nilai Kualitas.....	94
6. Klasifikasi Gain (g) .....	94
7. Rekapitulasi Hasil Pengisian Angket .....	96
8. Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Media .....	101
9. Rekapitulasi Hasil Uji Ahli isi/materi .....	103
10. Penilaian Dalam Pengujian Awal .....	103
11. Respon Penilaian Siswa Dalam Uji pemakaian .....	105
12. Rekapitulasi hasil Pretes dan postes.....	107
13. Rangkuman hasil ujicoba Produk.....	107

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Observasi Sarana Dan Prasarana Sdn 1 Langkapura .....	125
2. Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Guru Dan Siswa .....	126
3. Angket Analisis Kebutuhan Guru .....	129
4. Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	131
5. Hasil Angket Pengungkap Kebutuhan Guru.....	133
6. Hasil Angket Pengungkap Kebutuhan Siswa .....	134
7. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Desain Dan Uji Ahli Materi Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Budaya Lokal Provinsi Lampung Pada Tema Indahnya Kebersamaan.....	136
8. Tabel Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Materi Lkpd.....	138
9. Instrumen Validasi Ahli Media/Sumber Belajar.....	139
10. Instrumen Validasi Ahli Materi .....	141
11. Kisi-Kisi Penyusunan Instrumen Uji Kemenarikan Kemudahan Dan Kemanfaatan Lkpd Pembelajaran Ips Berbasis Budaya Lokal .....	143
12. Angket Uji Satu Lawan Satu Lkpd Pembelajaran Ips Berbasis Budaya Lokal .....	145
13. Hasil Angket Uji Satu Lawan Satu Lkpd Pembelajaran Ips Berbasis Budaya Lokal .....	147
14. Angket Uji Kemenarikan Kemudahan Dan Kemanfaatan Lkpd Pembelajaran Ips Berbasis Budaya Lokal.....	149
15. Hasil Uji Kemenarikan Kemudahan Dan Kemanfaatan Lkpd Pembelajaran Ips Berbasis Budaya Lokal.....	153
16. Soal Uji Pretes Posttes .....	156
17. Hasil Pretes Dan Postes .....	158

## DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Berfikir .....	68
2. Bagan Tahapan Penelitian dan Pengembangan Borg n Gall .....	71

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Prinsip pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran adalah yang berpusat pada pendidik, yakni pengelolaan pembelajaran yang membuat siswa belajar dengan gaya dan sesuai karakteristik yang dimilikinya lalu belajar dengan melakukannya sendiri, yaitu pembelajaran yang diupayakan bisa memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik untuk menerapkan konsep, kaidah, rumus, hukum, dan dalil ke dalam dunia nyata. Keberhasilan sebuah pembelajaran, pendidik memiliki peran yang sangat penting. Pendidik harus memiliki berbagai macam kemampuan. Berkaitan dengan penjelasan tersebut maka Yusuf & Anwar, (2005:2) menjelaskan bahwa:

“Dalam upaya pencapaian pendidikan maka setiap tenaga pendidik perlu membekali diri dengan berbagai macam ilmu pengetahuan, keterampilan, serta mengelola program belajar mengajar, mengelola kelas, penggunaan media, menguasai landasan pendidikan, mengelola interaksi belajar mengajar, menilai prestasi siswa, melayani bimbingan dan penyuluhan serta memilih metode belajar mengajar yang tepat.

Kemampuan tenaga pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran sangat penting sebagai upaya untuk memberikan pemahaman kepada siswa. Dalam proses pembelajaran, salah satu komponen terpenting yang dapat menunjang keberhasilan siswa dalam belajar adalah penggunaan bahan ajar

yang dipilih dan dikembangkan guru. Bahan ajar yang sesuai dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran atau kompetensi tertentu dengan cara menarik minat siswa, menstimulasi siswa, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dan giat dalam belajar melalui materi yang diberikan. Merujuk dari itu, Mulyasa (2006 : 53), menyatakan bahwa:

Tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada siswa, tetapi harus menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*facilitate of learning*) kepada seluruh siswa, agar mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, tidak cemas, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka.

Bahan ajar yang dimaksud merupakan penjabaran materi pokok secara lengkap yang tertulis pada kurikulum atau silabus. Namun, pada kenyataannya masih sedikit guru yang mampu memilih dan mengembangkan bahan ajar, sehingga pembelajaran masih bersifat konvensional, dan cenderung membosankan karena siswa hanya menjadi pendengar informasi dari guru.

Sampai saat ini, bahan ajar yang paling banyak digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah buku teks. Berkenaan dengan buku teks yang setiap semester atau setiap tahun berganti buku, tidak sedikit materi dari buku tersebut yang tidak sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Karena isi buku teks yang beredar luas di pasaran tersebut disamakan untuk semua siswa di Indonesia, baik yang tinggal di daerah perkotaan, pedesaan, pegunungan, maupun yang ada di daerah pantai.

Salah satu mata pelajaran yang disajikan di sekolah dasar adalah pendidikan IPS. Sebagaimana tercantum dalam pasal 37 Undang-undang No. 20 tahun 2003 yaitu : “Pendidikan dasar bertujuan untuk memberikan

bekal kemampuan dasar kepada peserta didik dan untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia serta mempersiapkan peserta didik mengikuti pendidikan menengah". Dari dasar pemikiran tersebut sangat nyata bahwa IPS sangat besar perannya dalam membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Dalam dunia pendidikan, IPS mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, pembentukan sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

Depdiknas (2009:16) mengemukakan bahwa tujuan Pendidikan IPS di tingkat Sekolah Dasar adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut, 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Tujuan pembelajaran IPS tersebut dapat tercapai apabila kegiatan proses pembelajaran IPS dilaksanakan melalui program pendidikan IPS yang komprehensif yang mencakup empat dimensi meliputi dimensi pengetahuan, keterampilan, tindakan, nilai dan sikap. Terkait dengan dimensi keterampilan yang harus diajarkan melalui pembelajaran IPS

antara lain keterampilan berfikir, keterampilan komunikasi, keterampilan sosial, dan keterampilan meneliti.

Penerapan kurikulum 2013 memberikan nuansa baru bagi dunia pendidikan Indonesia. Nuansa baru tersebut sangat dirasakan oleh guru dalam pembelajaran di kelas. Selain pembelajarannya yang tematik, dan pendekatan yang saintifik, guru juga harus mampu berkreasi dan berinovasi untuk memberikan hal-hal baru dan berbeda dari pembelajaran-pembelajaran sebelumnya, baik dalam model pembelajaran, metode, media, sumber belajar maupun penilaian.

Pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Keterpaduan pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar. Salah satu upaya kreatif dalam melaksanakan pembelajaran yang menggunakan kurikulum berbasis sekolah dasar adalah melakukan pembelajaran tematik. Pembelajaran model ini akan lebih menarik dan bermakna bagi anak karena model pembelajaran ini menyajikan tema-tema pembelajaran yang lebih aktual dan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran tematik menggunakan objek konkret dan pengalaman yang dialami siswa secara langsung, hal ini berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan dengan mata pelajaran terpisah yang menyebabkan kurang berkembangnya kemampuan peserta didik untuk berpikir *holistic* dan kesulitan untuk mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata mereka.

Kurikulum tematik adalah kurikulum yang menggabungkan sejumlah disiplin ilmu melalui pemaduan isi, ketrampilan, dan sikap. Perbedaan yang mendasar dari konsepsi kurikulum tematik dan pembelajaran tematik terletak pada perencanaan dan pelaksanaannya. Idealnya, pembelajaran tematik seharusnya bertolak pada kurikulum tematik, tetapi kenyataan menunjukkan bahwa banyak kurikulum yang memisahkan mata pelajaran yang satu dengan lainnya (*separated subject curriculum*). Pembelajaran tematik juga dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran kedalam satu tema atau topik pembahasan, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Dari hal tersebut dapat ditegaskan bahwa pembelajaran tematik dilakukan dengan maksud sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan terutama untuk mengimbangi padatnya kurikulum. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif.

Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga peserta didik akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Selain itu, dengan penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar akan sangat membantu peserta didik, karena sesuai dengan tahap

perkembangannya peserta didik yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (*holistik*). Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan yang berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Pembelajaran ini berasal dari teori pembelajaran yang menolak proses latihan atau hafalan (*drill*) sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak. Teori belajar ini dimotori oleh para tokoh psikologi Gestalt, (termasuk teori Piaget) yang menekankan bahwa pembelajaran itu haruslah bermakna dan menekankan juga pentingnya program pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu.

Pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 telah disertai dengan buku teks panduan pembelajaran untuk guru dan siswa. Buku ini disertai panduan bagaimana guru dalam menggunakannya, Standar Kompetensi Lulusan (SKL), kompetensi inti, pemetaan kompetensi dasar, ruang lingkup, serta jaringan kompetensi dasar. Dengan begitu diharapkan guru tidak akan susah dalam mempelajari buku tematik ini. Selain itu, kreatifitas guru dalam menyampaikan pelajaran sangat berpengaruh karena tematik ini mengajarkan dalam perbedaan karena tidak setiap mata pelajaran satu dengan yang lain bisa saling berkesinambungan. Tidak hanya keberagaman tema dalam satu pelajaran, tematik juga mengasah untuk meningkatkan guru dalam menyampaikan pembelajaran pada tiap sub tema yang akan diajarkan. Adanya tema mata pelajaran yang berbeda-beda ini tidak menutup kemungkinan adanya ketidaksinambungan antara pelajaran satu dengan pelajaran yang lain.

Pada pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Sebagai contoh, tema “Tempat Tinggalku” dapat ditinjau dari mata pelajaran IPA, Matematika, PPKn, SBdP, IPS, PJOK, Bahasa Indonesia. Dalam Tema Tempat Tinggalku terdapat 3 subtema dan dari masing-masing subtema, diuraikan menjadi 6 pembelajaran. Dalam setiap pembelajaran diharapkan selesai dalam 1 hari. Tema ini terdiri dari 3 subtema yaitu: 1) lingkungan Tempat Tinggalku 2) keunikan Tempat Tinggalku; 3) bangga dengan daerah Tempat Tinggalku.

Pada buku teks yang disediakan pemerintah ternyata ditemui beberapa masalah karena materinya sama untuk semua peserta didik di seluruh Indonesia. Sehingga kadangkala peserta didik mengalami kesulitan karena di sekitar kehidupan mereka tidaklah sama dengan yang mereka pelajari pada buku teks tersebut. Adanya ketidaksinambungan ini, mengharuskan guru untuk pandai memilah dalam penyampaian pelajaran serta menggunakan strategi tertentu untuk menyiasati materi agar dalam pembelajaran suatu tema dapat berjalan dengan baik. Salah satu strategi untuk menyiasati permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan keadaan di sekitar peserta didik sebagai penunjuang agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Salah satu sumber belajar yang dapat membantu memenuhi tujuan pembelajaran adalah lembar kerja peserta didik (LKPD). LKPD merupakan sebuah perangkat pembelajaran yang berperan penting dalam pembelajaran. LKPD berisi berupa lembar kerja yang harus dikerjakan oleh peserta didik atau siswa

sehingga dapat menjadikan siswa lebih aktif dan memahami isi pembelajaran yang diberikan oleh guru, dan dapat mendukung keberhasilan dalam belajar.

Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik tersebut diperoleh setelah proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan proses pembelajaran akan mempengaruhi baik buruknya terhadap hasil belajar peserta didik. Apabila proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik maka akan sangat berpengaruh terhadap pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran. Sedangkan salah satu faktor penting untuk efektifitas pembelajaran adalah faktor evaluasi, baik terhadap proses maupun hasil pembelajaran. Evaluasi menempati posisi yang sangat strategis dalam proses pembelajaran. Sedemikian penting evaluasi ini sehingga tidak ada satupun usaha untuk memperbaiki mutu pembelajaran yang dapat dilakukan dengan baik tanpa disertai langkah evaluasi. Ada tiga manfaat evaluasi yaitu : (1) memahami suatu proses pembelajaran, (2) membuat keputusan, (3) meningkatkan kualitas pembelajaran.

Evaluasi sangat diperlukan dalam setiap pembelajaran, karena dengan adanya evaluasi dapat mendorong peserta didik, guru, bahkan pihak sekolah untuk menjadi yang lebih baik dari sebelumnya. Sebagai contoh, dengan adanya evaluasi dapat mendorong peserta didik untuk lebih giat belajar secara terus menerus. Evaluasi juga dapat mendorong guru untuk lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Evaluasi juga

dapat mendorong sekolah untuk lebih meningkatkan fasilitas dan kualitas manajemen sekolah, sehingga akan meningkatkan taraf pendidikan di Indonesia (Arikunto, 2010:78).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di lapangan pada tanggal 29 Juli 2016, diperoleh data pelaksanaan pembelajaran tematik tentang Tempat Tinggalku di SD Negeri 1 Langkapura masih kurang dalam kesiapan personal, sarana prasarana, serta belum optimalnya pelaksanaan pembelajaran. Fakta menunjukkan bahwa hasil belajar dari tema Tempat Tinggalku peserta didik kelas IV sebagian besar masih rendah yaitu sebanyak 15 peserta didik tergolong kategori belum tuntas, sedangkan 10 peserta didik yang mampu melewati nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 75). Rendahnya hasil belajar tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kesulitan peserta didik dalam memahami tema Tempat Tinggalku, penggunaan media belajar, cara guru mengajar tema Tempat Tinggalku dan sebagainya. Pada dasarnya, proses pembelajaran tema Tempat Tinggalku menyajikan pengetahuan faktual (mendengar, melihat dan membaca) dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetik. Hanya saja sebagian besar siswa ternyata kurang mengetahui budaya daerah berkaitan dengan peninggalan sejarah, dan kesenian serta adat istiadat yang ada di buku teks. Budaya daerah merupakan jati diri dan identitas bangsa perlu diperkenalkan kepada generasi penerus bangsa. Budaya daerah memiliki banyak nilai luhur yang penting sebagai pegangan kehidupan sosial masyarakat khususnya dan generasi penerus.

Setiap budaya memiliki penekanan yang berbeda-beda terhadap daerah-daerah lainnya yang menjadi keunggulan suatu daerah.

Selain itu hasil angket pada penelitian pendahuluan yang dilakukan di SDN 1 Langkapura menunjukkan bahwa 34 dari 40 siswa (85 %), yang diberikan angket, menyatakan mereka mengalami kesulitan dalam memahami kompetensi-kompetensi yang ada pada pembelajaran IPS, dan 40 dari 40 orang (100 %) menyatakan bahwa membutuhkan sumber belajar dan media yang dapat digunakan untuk belajar secara mandiri.

Berdasarkan pertimbangan dan kenyataan pembelajaran pada tema Tempat Tinggalku di sekolah mengenai adanya ketidaksiapan personal, dan belum optimalnya pelaksanaan proses pembelajaran, maka mendorong penulis untuk meneliti lebih jauh dan mencoba mengembangkan bahan ajar dengan judul “Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) Berbasis Budaya Lokal Provinsi Lampung pada Tema Tempat Tinggalku pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Langkapura Bandar Lampung”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan masalah yang melatar belakangi penelitian ini maka, masalah penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut:

**1.2.1** Pembelajaran tematik tentang Tempat Tinggalku masih kurang dalam kesiapan personal, sarana prasarana.

**1.2.2** Belum optimalnya pelaksanaan pembelajaran.

- 1.2.3 Pelaksanaan pembelajaran belum dilaksanakan secara maksimal.
- 1.2.4 Pembelajaran hanya menggunakan buku teks yang tidak sesuai dengan kondisi kehidupan disekitar siswa.
- 1.2.5 Hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 1 Langkapura pada masih rendah.
- 1.2.6 Sebagian besar siswa tidak mengetahui budaya daerah atau budaya lokal.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan Latar belakang diperlukan batasan yang akan dikerjakan dan dicari solusinya, yaitu: pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis budaya lokal provinsi Lampung dengan tema “Tempat Tinggalku” sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS kelas IV.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berkaitan dengan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis budaya lokal Provinsi Lampung digunakan siswa SDN 1 Langkapura kelas IV pada tema Tempat Tinggalku?
- 1.4.2 Bagaimanakah efektivitas lembar kerja peserta didik (LKPD) siswa SDN 1 Langkapura kelas IV pada tema Tempat Tinggalku?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

- 1.5.1** Menghasilkan produk berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis budaya lokal Provinsi Lampung yang digunakan siswa SDN 1 Langkapura kelas IV pada tema Tempat Tinggalku.
- 1.5.2** menganalisis efektivitas lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis budaya lokal Provinsi Lampung dalam meningkatkan hasil belajar siswa SDN 1 Langkapura kelas IV pada tema Tempat Tinggalku

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Pengembangan media pembelajaran berbentuk lembar kerja peserta didik (LKPD) ini diharapkan dapat memberi sumbangan bagi pengembangan, peningkatan dan perbaikan praktik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, dan akhirnya pembelajaran akan menjadi lebih berkualitas.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

Dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa memaknai pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis budaya lokal Provinsi Lampung dan mempermudah pemahaman mengenai materi Tempat Tinggalku.

### **1.6.2.2 Bagi Guru**

Sebagai acuan dan bahan pertimbangan bagi guru mengenai pembuatan bahan ajar yang sesuai dengan lingkungan terdekat peserta didik yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar.

### **1.6.2.3 Bagi Sekolah**

Diharapkan dapat bermanfaat bagi lulusan (*output*) yang dihasilkan, sehingga kualitas lulusan lebih bermutu dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

### **1.6.2.4 Bagi Peneliti**

Dapat meningkatkan pengetahuan peneliti tentang pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis budaya lokal Provinsi Lampung.

## **1.7 Spesifikasi Produk**

Produk dalam penelitian sebagai pengembangan ini adalah berikut.

1. Pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal Povinsi Lampung.
2. Produk pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik
3. LKPD berisi materi ajar sampai ke evaluasi dengan memuat langkah-langkah saintifik.
4. LKPD yang dikembangkan disusun sebagai bahan ajar kelas IV SD dengan standar isi kurikulum 2013.
5. Materi dalam penelitian ini yaitu Tema 8 Tempat Tinggalku.

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1 Kajian Pustaka**

#### **2.1.1 Belajar dan Pembelajaran**

##### **2.1.1.1 Pengertian Belajar**

Menurut Hamalik (2011:78), belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan. Dimiyati dan Mudjiono (2013:86), mendefinisikan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang suatu, hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar.

Muhibbinsyah (2010:57), belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya

pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Menurut Skinner (1985 dalam Muhibbinsyah, 2010:59) belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.

Belajar ialah proses perubahan tingkah laku seseorang setelah memperoleh informasi yang disengaja baik yang menyangkut aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Belajar dalam arti yang luas ialah proses perubahan tingkah laku yang dapat dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian atau mengenai sikap dan nilai-nilai pengetahuan serta kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan (Uno, 2006:69).

Seseorang dapat dikatakan belajar jika melakukan sesuatu dengan cara latihan-latihan sehingga yang bersangkutan menjadi berubah (Riyanto, 2010:27). Senada dengan hal tersebut, Slameto, 2010:80, mengungkapkan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Ernes ER. Hilgard dalam Riyanto (2010: 4), mendefinisikan belajar sebagai berikut : *“Learning is the process by which an activity originates or is changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environments) as distinguished from changes by factors not*

*attributable to training*". Artinya, seseorang dapat dikatakan belajar jika dapat melakukan sesuatu dengan cara latihan-latihan sehingga yang bersangkutan berubah. Menurut Hamalik (2004: 154), belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman.

Selanjutnya Winkel WS dalam Riyanto (2010: 61), menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan tingkah laku pada diri sendiri berkat adanya interaksi antara individu dengan individu, individu dengan lingkungan.

Berdasarkan pendapat para tokoh diatas definisi belajar dapat berbeda-beda namun memiliki esensi yang sama sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku akibat adanya interaksi antara individu dengan individu dengan lingkungan berkat pengalaman dan latihan yang akan memberi suatu dampak perubahan bagi kehidupannya.

#### **2.1.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar (Riyanto, 2010:131). Menurut Muhaimin dalam Riyanto (2010:131) kegiatan pembelajaran akan melibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Sedangkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan sumber belajar.

Sanjaya (2009:26), mengemukakan pembelajaran merupakan proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar.

Tujuan pembelajaran pada hakikatnya tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan masing-masing perilaku dalam bidang kognitif, afektif maupun

psikomotorik adalah berbeda-beda, maka selanjutnya memerlukan desain perencanaan pembelajaran yang berbeda juga (Sanjaya, 2009: 28).

Pembelajaran terjadi melalui banyak cara baik disengaja maupun tidak disengaja dan berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan pada diri pembelajar. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan kebiasaan yang baru yang diperoleh individu. Sedangkan pengalaman merupakan interaksi antara individu dengan lingkungan sebagai sumber belajarnya. Jadi belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri (Trianto: 2009: 17).

Dari pengertian perubahan perilaku dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri, sehingga media pembelajaran berfungsi sebagai proses perubahan perilaku seperti halnya media realia yang dilakukan dengan cara menetapkan tujuan secara jelas, merumuskan tujuan perilaku secara tepat, memilih alat pembelajaran, menyusun perencanaan, melaksanakan penyajian, melaksanakan tindak lanjut, dan melaksanakan evaluasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran pada hakikatnya tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan masing-masing perilaku dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotorik adalah berbeda-beda, sehingga memerlukan desain perencanaan pembelajaran yang berbeda.

### **2.1.1.3 Pembelajaran Tematik Terpadu di SD**

#### **1) Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu**

Kurikulum yang tengah dikembangkan saat ini adalah Kurikulum 2013 dimana dalam penerapannya menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran terpadu merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek pembelajaran, baik intra maupun antar mata pelajaran.

Dalam pelaksanaan Kurikulum 2013, pembelajaran untuk tingkat SD/MI sederajat melaksanakan pembelajaran tematik terpadu. Sebagaimana tercantum dalam salinan lampiran Permendikbud No. 65 tahun 2013 tentang standar proses bahwa pembelajaran tematik terpadu di SD/MI/SDLB/Paket A disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Menurut Trianto (2010: 70) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Tema yang

diberikan merupakan pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi topik pembelajaran.

Menurut Hakiim (2009: 212) menyatakan pembelajaran tematik merupakan suatu model dan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran atau sejumlah disiplin ilmu melalui pemaduan area isi, keterampilan, dan sikap ke dalam suatu tema tertentu, dengan mengkondisikan para siswa agar dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih optimal, menarik dan bermakna.

Dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 67 tahun 2013, bahwa rancangan kompetensi inti dalam Kurikulum 2013 disusun seiring dengan meningkatnya usia peserta didik. Melalui kompetensi inti, integrasi vertikal berbagai kompetensi dasar pada kelas yang berbeda dapat dijaga. Permendikbud (2013: 6) Rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut: 1) Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual; 2) Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial; 3) Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti sikap pengetahuan; 4) Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti sikap keterampilan.

Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan

pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.

Pendekatan yang digunakan untuk mengintegrasikan kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran yaitu intra-disipliner, inter-disipliner, multi-disipliner, dan trans-disipliner. Dalam Permendikbud Nomor 67 tahun 2013 dijelaskan bahwa:

Integrasi intra-disipliner dilakukan dengan cara mengintegrasikan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi satu kesatuan yang utuh di setiap mata pelajaran. Integrasi inter-disipliner dilakukan dengan menggabungkan kompetensi-kompetensi dasar beberapa mata pelajaran agar terkait satu dengan yang lainnya, sehingga dapat saling memperkuat, menghindari terjadinya tumpang tindih, dan menjaga keselarasan pembelajaran. Integrasi multi-disipliner dilakukan tanpa menggabungkan kompetensi dasar tiap mata pelajaran sehingga tiap mata pelajaran masih memiliki kompetensi dasarnya sendiri. Integrasi trans-disipliner dilakukan dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran yang ada dengan permasalahan-permasalahan yang dijumpai di sekitarnya sehingga pembelajaran menjadi kontekstual.

Trianto (2010: 86) pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Inti penting pembelajaran tematik yaitu pertama, pembelajaran tematik lebih menekankan pada ketelibatatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. kedua, pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Pembelajaran tematik menawarkan model-model pembelajaran yang menjadikan aktivitas pembelajaran

itu penuh makna, mulai dari pembelajaran yang aktif secara individu maupun aktif secara berkelompok sampai dengan penyerapan pengetahuan dan fakta secara pasif.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa istilah “tematik” dan “terpadu” yang digunakan dalam pembelajaran mengandung makna sama namun juga berbeda. Prastowo (2013: 123) Sama dalam artian bahwa kedua model pembelajaran tersebut pada hakikatnya sama-sama merupakan bentuk pembelajaran yang dikembangkan melalui proses pemaduan.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami apa yang telah mereka pelajari. Melalui pembelajaran tematik siswa bisa melakukan proses pembelajaran sambil bermain sehingga siswa dapat melaksanakan pembelajaran tematik dengan nyaman, menyenangkan, menarik sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

## **2) Karakteristik Pembelajaran Tematik terpadu**

Suatu pembelajaran dapat dikatakan sebagai pembelajaran tematik terpadu apabila memiliki karakteristik-karakteristik tertentu.

Karakteristik tersebut menurut Depdiknas (dalam Trianto, 2010: 91) adalah (a) berpusat pada siswa, (b) memberikan pengalaman langsung, (c) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, (d) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, (e) bersifat fleksibel, (f) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Sehubungan dengan hal tersebut diungkapkan pula oleh Depdikbud (dalam Trianto, 2010: 93) bahwa pembelajaran tematik sebagai bagian dari pembelajaran terpadu memiliki beberapa karakteristik atau ciri-ciri, yaitu: (a) holistik, (b) bermakna, (c) otentik, dan (d) aktif.

Kemendikbud (2013: 26) pembelajaran tematik memiliki ciri-ciri antara lain sebagai berikut.

1. Berpusat pada anak
2. Memberikan pengalaman langsung pada anak
3. Pemisah antar muatan pelajaran tidak begitu jelas (menyatu dalam satu pemahaman dalam kegiatan)
4. Menyajikan konsep dari berbagai pelajaran dalam satu proses pembelajaran (saling terkait antar muatan pelajaran satu dengan pelajaran yang lainnya)
5. Bersifat luwes (keterpaduan berbagai muatan pelajaran)
6. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak (melalui penilaian proses dan hasil belajarnya).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan karakteristik pembelajaran tematik terpadu pembelajaran yang berpusat pada siswa yang memberikan pengalaman langsung, bermakna, pemisah antara mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, dan kegiatan belajar yang dilakukan siswa sangat relevandengan tingkat perkembangan dan kebutuhannya, maka dari itu di SD sangat diperlukan pembelajaran tematik terpadu.

### 3) Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu dalam penerapannya memiliki beberapa kelebihan. Adapun kelebihan pembelajaran tematik terpadu menurut Depdikbud (dalam Trianto, 2010: 88) antara lain sebagai berikut:

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar siswa relevan dengan tingkat perkembangannya.
- b. Kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
- c. Kegiatan belajar bermakna bagi siswa, sehingga hasilnya dapat bertahan lama.
- d. Keterampilan berpikir siswa berkembang dalam proses pembelajaran terpadu.
- e. Kegiatan belajar mengajar bersifat pragmatis sesuai lingkungan siswa. Keterampilan sosial siswa berkembang dalam proses pembelajaran terpadu, keterampilan sosial ini antara lain: kerja sama, komunikasi, dan mau mendengarkan pendapat orang lain.

Selain kelebihan yang dimiliki, menurut Depdikbud (dalam Trianto, 2010: 88) pembelajaran tematik juga memiliki keterbatasan atau kekurangan, terutama dalam pelaksanaannya, yaitu pada perencanaan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut guru untuk melakukan evaluasi proses, dan tidak hanya evaluasi dampak pembelajaran langsung saja.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu memiliki kelebihan yaitu pengalaman dan kegiatan belajar siswa relevan serta kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Sedangkan kekurangannya yaitu pada pelaksanaan evaluasi.

#### 4) Pendekatan *Scientific* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu

Sebagaimana amanat dalam kurikulum 2013, bahwa pelaksanaan pembelajaran untuk tingkat SD digunakanlah pembelajaran tematik terpadu dan prosesnya menggunakan pendekatan *scientific*. Kemendikbud (2013: 9) menjelaskan bahwa kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah/pendekatan *scientific*, meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi atau mencoba, mengasosiasikan atau menalar, dan mengkomunikasikan.

Kemendikbud (2013: 201) tentang pendekatan *scientific* bahwa pendekatan ini bercirikan penonjolan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan, dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Kemendikbud (2013: 201) Proses pembelajaran disebut ilmiah jika memenuhi kriteria seperti berikut ini:

- a) Substansi atau materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata.
- b) Penjelasan guru, respon peserta didik, dan interaksi edukatif guru peserta didik terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis.
- c) Mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami,

memecahkan masalah, dan mengaplikasikan substansi atau materi pembelajaran.

- d) Mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu sama lain dari substansi atau materi pembelajaran.
- e) Mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon substansi atau berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggung jawabkan.
- f) Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya.

Dari pemaparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa pendekatan *scientific* adalah suatu pendekatan untuk memperoleh pengetahuan yang didasarkan pada struktur logis dengan tahapan mengamati, menanya, mencoba, menganalisis, menalar, dan mengkomunikasikan.

#### **2.1.1.4 Efektivitas Belajar**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:584), mendefinisikan efektif dengan “ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya)” atau “dapat membawa hasil, berhasil guna (usaha, tindakan)” dan efektivitas diartikan “keadaan berpengaruh; hal berkesan” atau “keberhasilan (usaha, tindakan).” Sedangkan efektivitas merupakan derivasi dari kata efektif yang dalam bahasa Inggris *effective* didefinisikan “*producing a desired or*

*intended result*” atau “*producing the result that is wanted or intended*” (Concise Oxford Dictionary, 2001).

Siagian (2001:24), menyatakan bahwa efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atau jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapainya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya.

Dari perspektif sistem, “efektivitas berkaitan dengan *output*. Dengan kata lain, anda tidak bisa yakin tentang efektivitas kecuali jika anda mengukur secara akurat apa *output* yang dihasilkan. Efektivitas mengacu pada kesesuaian dan kompatibilitas sumber daya yang diberikan berkaitan dengan kemungkinan pencapaian tujuan instruksional tertentu dan menghasilkan yang hasil positif dan keberlanjutan” (Januszewski & Molenda, 2008:59). Sedangkan dalam konteks pendidikan, “efektivitas berkaitan dengan sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, yaitu, sekolah, perguruan tinggi, atau pusat pelatihan mempersiapkan siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan oleh para *stakeholder* (Januszewski & Molenda, 2008:57). Pendapat senada dikemukakan Reigeluth (2009:77) yang menyatakan bahwa “efektivitas mengacu pada indikator belajar yang tepat (seperti tingkat prestasi dan kefasihan tertentu) untuk mengukur hasil pembelajaran”.

Arsyad (2014:217), menyatakan bahwa keefektivan pelaksanaan proses instruksional diukur dari dua aspek yaitu: 1) bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar siswa yang dihasilkan oleh sistem instruksional, dan 2) bukti-bukti yang menunjukkan berapa banyak kontribusi media atau media program terhadap keberhasilan dan keefektivan proses instruksional.

Mengacu pada pendapat-pendapat di atas, efektivitas pembelajaran adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu untuk mempersiapkan siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan. Dengan kata lain, efektivitas adalah pencapaian prestasi siswa dalam pembelajaran mengacu pada indikator belajar yang tepat.

#### **2.1.1.5 Daya Tarik Pembelajaran**

Daya tarik dalam bahasa Inggris "*appeal*" didefinisikan "*make a serious or heartfelt request*" atau *the quality of being attractive or interesting*". (*Concise Oxford Dictionary*, 2001). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:18), daya tarik didefinisikan sebagai "kemampuan menarik atau memikat perhatian".

Menurut Reigeluth (2009:77), "*Appeal is the degree to which learners enjoy the instruction*". Lebih lanjut Reigeluth menyatakan di samping efektivitas dan efisiensi, aspek daya tarik adalah salah satu kriteria utama pembelajaran yang baik dengan harapan siswa cenderung ingin terus belajar ketika mendapatkan pengalaman yang menarik. Efektivitas daya tarik dalam meningkatkan motivasi dan retensi siswa untuk tetap dalam tugas belajar

menyebabkan beberapa pendidik, terutama mereka yang mendukung pendekatan yang berpusat pada siswa (*student centered learning*), menunjukkan kriteria ini harus didahulukan atas dua lainnya (efektivitas dan efisiensi).

Pembelajaran yang memiliki daya tarik yang baik memiliki satu atau lebih dari kualitas ini, yaitu: a) menyediakan tantangan, membangkitkan harapan yang tinggi, b) memiliki relevansi dan keaslian dalam hal pengalaman masa lalu siswa dan kebutuhan masa depan, c) Memiliki aspek humor atau elemen menyenangkan, d) menarik perhatian melalui hal-hal yang bersifat baru, e) melibatkan intelektual dan emosional, f) menghubungkan dengan kepentingan dan tujuan siswa, dan g) menggunakan berbagai bentuk representasi (misalnya, audio dan visual) (Januszewski & Molenda, 2008:56).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, aspek daya tarik merupakan kriteria pembelajaran penting mengingat kemampuannya memotivasi siswa agar tetap terlibat dalam tugas belajar. Untuk itu guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, di antaranya dengan menyajikan materi yang menantang atau menarik, mempresentasikan materi sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda, membuat pembelajaran lebih variatif menghubungkan materi yang baru dengan materi pembelajaran sebelumnya, menautkan pembelajaran untuk pencapaian tujuan eksternal jangka panjang seperti mendapatkan pekerjaan, memenuhi kebutuhan pribadi siswa, memiliki aspek humor, serta melibatkan intelektual dan emosional siswa.

## 2.1.2 Teori Belajar

### 2.1.2.1 Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Teori perkembangan kognitif dikembangkan oleh Jean Piaget (1927 sampai 1980), seorang psikolog Swiss. Teorinya memberikan banyak konsep utama dalam lapangan psikologi perkembangan dan berpengaruh terhadap konsep kecerdasan.

Teori belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar itu sendiri (Riyanto, 2010: 9). Menurut teori ini, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan.

Menurut Piaget yang dikutip dari Trianto (2009: 70), seorang anak maju melalui empat tahap perkembangan kognitif, antara lain lahir dan dewasa, yaitu tahap sensorimotor, pra operasional, operasi kongkrit, dan operasi formal. Tahap-tahap perkembangan tersebut dapat dilihat di tabel 1

Tabel 1. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif Piaget

<b>Tahap</b>	<b>Perkiraan Usia</b>	<b>Kemampuan-Kemampuan Utama</b>
<i>Sensorimotor</i>	Lahir sampai 2 tahun	Terbentuknya konsep “kepermanenan obyek” dan kemajuan gradual dari perilaku yang mengarah kepada tujuan

Tabel 1. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif Piaget (Lanjutan)

<b>Tahap</b>	<b>Perkiraan Usia</b>	<b>Kemampuan-Kemampuan Utama</b>
<i>Praoperasional</i>	2 sampai 7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan obyek-obyek dunia. Pemikiran egosentris dan sentrasi
<i>Operasi kongkret</i>	7 sampai 11 tahun	Perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir secara logis. Kemampuan-kemampuan baru termasuk penggunaan operasi-operasi yang dapat balik. Pemikiran tidak lagi sentrasi tetapi desentrasi, dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrismen.
<i>Operasi formal</i>	11 tahun sampai dewasa	Pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimen sistematis.

Sumber : Trianto (2009: 71).

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa guru harus dapat menciptakan suasana belajar mandiri kepada siswa. Artinya, guru sebagai fasilitator yang mampu membuat siswa mampu belajar dan terlibat aktif dalam belajar, bukan hanya sekedar memberikan materi pelajaran kepada siswa secara utuh, guru dapat menggunakan media atau metode pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi, minat, sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

### 2.1.2.2 Teori Pembelajaran Jerome Bruner

Jerome Bruner adalah salah satu ahli psikologi perkembangan dan ahli psikologi belajar kognitif. Banyak sekali penelitian-penelitian yang

dilakukan oleh Bruner dalam bidang pendidikan, misalnya persepsi manusia, motivasi belajar dan berfikir. Dalam mengembangkan suatu teori belajar, Bruner tidak mengembangkannya secara sistematis karena yang menjadi perhatian utamanya adalah cara bagaimana orang memilih, mempertahankan dan mentransformasi suatu informasi secara aktif. Jadi dalam hal ini yang menjadi perhatian utama dari Bruner mencakup dua hal penting yaitu (1) apa yang dilakukan manusia terhadap informasi yang diterimanya dan (2) apa yang dilakukan manusia dengan informasi yang diterimanya untuk mencapai pemahaman terhadap apa yang diterimanya.

Bruner dalam Ratumanan (2002: 47), mengungkapkan bahwa dalam belajar melibatkan tiga proses yang berlangsung hampir bersamaan, yaitu (1) perolehan informasi baru, (2) transformasi baru serta (3) pengujian relevansi dan ketepatan pengetahuan. Informasi baru dapat merupakan penghalusan dari informasi sebelumnya, atau dapat juga informasi baru itu merupakan informasi yang berlawanan dengan informasi sebelumnya. Dalam transformasi pengetahuan, seseorang memperlakukan pengetahuan agar cocok atau sesuai dengan tugas baru. Jadi transformasi menyangkut bagaimana cara memperlakukan pengetahuan baru yang diterima. Sedangkan untuk menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan dapat dilakukan dengan cara menilai apakah cara memperlakukan pengetahuan sesuai dengan tugas yang sudah ada.

Menurut Bruner dalam Ratumanan (2002: 48), perkembangan intelektual atau kognitif seseorang melalui pertumbuhan sebagai berikut.

1. Pertumbuhan intelektual ditunjukkan oleh bertambahnya ketidaktergantungan respons dari sifat stimulus. Pada pertumbuhan ini, dapat dilihat bahwa seorang anak mempertahankan suatu respon dalam lingkungan stimulus yang berubah-ubah.
2. Pertumbuhan intelektual tergantung bagaimana seseorang menginternalisasi peristiwa-peristiwa menjadi suatu sistem simpanan yang sesuai dengan lingkungan. Sistem dalam pertumbuhan ini, memungkinkan peningkatan kemampuan anak untuk bertindak di atas informasi jika diperoleh suatu kesempatan.
3. Pertumbuhan intelektual menyangkut peningkatan kemampuan seseorang untuk berkata pada dirinya sendiri atau pada orang-orang lain. Dalam hal ini kesadaran diri mengizinkan suatu transisi dari perilaku keteraturan ke perilaku logika.

Bruner memberikan nama untuk ketiga sistem keterampilannya sebagai tiga tahap penyajian (*modes of presentation*). Ketiga tahap penyajian itu adalah tahap enaktif, tahap ikonik dan tahap simbolik. Berikut akan dijelaskan masing-masing tahap penyajian.

1. Tahap enaktif

Tahap enaktif ini merupakan tahap melalui tindakan yang bersifat manipulatif. Melalui tahapan ini, seseorang mengetahui suatu aspek, dari kenyataan tanpa menggunakan pikiran atau menggunakan kata-kata. Jadi cara pada tahap ini, terdiri atas penyajian kejadian-kejadian

melalui respon motorik. Tahap enaktif ini didasarkan pada belajar tentang respon dan bentuk kebiasaan.

## 2. Tahap ikonik

Tahap ikonik ini didasarkan atas pikiran-pikiran internal. Pengetahuan disajikan oleh sekumpulan gambar-gambar yang mewakili suatu konsep, tetapi tidak mendefinisikan konsep itu secara penuh. Penyajian pada tahap ikonik dikendalikan oleh prinsip-prinsip organisasi perseptual dan transformasi-transformasi secara ekonomis dalam organisasi perseptual. Penyajian tahap ikonik tertinggi pada umumnya dijumpai pada anak-anak berumur antara 5 dan 7 tahun, yaitu periode dimana anak sangat tergantung pada pengindraannya sendiri.

## 3. Tahap simbolik

Dalam perkembangannya, bahasa menjadi hal yang penting sebagai suatu media dalam berfikir. Pada tahap simbolik, penyajian yang dilakukan dengan menggunakan kata-kata atau bahasa. Penyajian simbolik dibuktikan oleh kemampuan seseorang untuk lebih memperhatikan proporsi atau pernyataan daripada objek-objek, memberikan struktur hierarkhis pada konsep-konsep dan memperhatikan kemungkinan-kemungkinan alternatif dalam suatu kombinatorial.

### **2.1.2.3 Teori Belajar Konstruktivisme**

Teori-teori baru dalam psikologi pendidikan dikelompokkan dalam teori pembelajaran konstruktivisme. Menurut Slavin dalam (Trianto, 2009: 28)

teori konstruktivisme ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya bila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi. Menurut Isjoni (2011: 30), konstruktivisme adalah satu pandangan bahwa siswa membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada.

Siswa akan berusaha membangun pikirannya sendiri mengenai pengetahuan yang telah didapat dan pengetahuan baru yang diterimanya untuk membina pengetahuan baru. Hal tersebut senada dengan yang diungkapkan oleh Brooks & Books dalam Isjoni (2011: 32), “konstruktivisme berlaku apabila siswa membina makna tentang dunia dengan mensintesiskan pengalaman baru kepada apa yang mereka telah pahami sebelum ini”.

Pembelajaran yang menerapkan konstruktivisme memungkinkan siswa berperan aktif dalam berinteraksi dengan bahan dan peristiwa serta memperoleh kefahaman tentang bahan dan peristiwa tersebut, sehingga siswa dapat membina sendiri konsep dan membuat penyelesaian kepada masalah (Sushkin dalam Isjoni, 2011: 32).

Menurut pandangan konstruktivisme siswa tidak begitu saja menerima pengetahuan dari orang lain, tetapi siswa harus membangun pengetahuannya dan memberi makna melalui pengalaman yang nyata (Rusman, 2012: 193). Satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak dapat hanya sekedar memberikan

pengetahuan kepada siswa. Hal ini sama dengan pendapat Utari dalam Isjoni (2011: 34) bahwa pendekatan konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran dimana pengetahuan baru tidak diberikan dalam bentuk jadi, tetapi siswa membentuk pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya dalam proses asimilasi dan akomodasi.

Driver dan Bell dalam Isjoni (2011: 34) bahwa prinsip-prinsip konstruktivisme dalam pembelajaran, yaitu antara lain:

- a. Hasil pembelajaran tidak hanya tergantung dari pengalaman pembelajaran di kelas, tetapi bergantung pula pada pengetahuan siswa pada pelajaran sebelumnya
- b. Pembelajaran adalah mengkonstruksi konsep-konsep
- c. Mengkonstruksi konsep adalah proses aktif dalam diri siswa
- d. Konsep-konsep yang telah dikonstruksi akan dievaluasi yang selanjutnya konsep tersebut diterima atau ditolak
- e. Siswalah yang bertanggung jawab terhadap cara dan hasil pembelajaran mereka
- f. Adanya pola terhadap konsep-konsep yang dikonstruksi pelajar dalam struktur kognitifnya

Sistem pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme menekankan pengajaran *top down* yang berarti siswa memulai dengan masalah kompleks untuk dipecahkan kemudian menemukan (dengan bimbingan guru) keterampilan dasar yang diperlukan (Riyanto, 2010:145).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konstruktivisme adalah satu pandangan bahwa siswa membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada, peran guru dalam menggunakan media metode yang digunakan dalam belajar dapat memberikan pemahaman terhadap siswa, sehingga siswa dapat memahami dan memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran.

### **2.1.3 Bahan Ajar**

#### **2.1.3.1 Pengertian Bahan Ajar**

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Dengan bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. (Majid, 2012:173). Senada dengan hal tersebut Prastowo (2013: 297) mengungkapkan bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Selanjutnya, Pannen (dalam Prastowo, 2013: 298) mendefinisikan bahan ajar sebagai bahan-bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pendapat lain menyatakan bahan ajar atau *learning material*, merupakan

materi ajar yang dikemas sebagai bahan untuk disajikan dalam proses pembelajaran. Bahan pembelajaran dalam penyajiannya berupa deskripsi yakni berisi tentang fakta-fakta dan prinsip-prinsip, norma yang berkaitan dengan aturan, nilai dan sikap, serta seperangkat tindakan/keterampilan motorik yang terkait dengan pokok bahasan tertentu yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Konjo, 2011)

Majid (2012: 174) mengklasifikasikan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Bahan Ajar Cetak. Bahan cetak dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk yaitu:
  - a) *Handout* merupakan bahan tertulis yang disiapkan oleh guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik.
  - b) Buku merupakan bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan.
  - c) Modul merupakan sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri.
  - d) LKS merupakan lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan siswa.
  - e) Brosur merupakan bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara sistematis atau cetakan yang hanya terdiri atas beberapa halaman dan dilipat tanpa dijahit.
  - f) *Leaflet* merupakan bahan cetak tertulis berupa lembaran yang dilipat tapi tidak dijahit.
  - g) *Wallchart* merupakan bahan cetak, biasanya berupa bagan siklus atau proses atau grafik yang bermakna menunjukkan posisi tertentu. Agar menarik *wallchart* didesain menggunakan tata warna dan pengaturan proporsi yang baik.
  - h) Foto atau gambar merupakan bahan cetak yang apabila didesain secara baik dapat memberikan pemahaman yang lebih baik. Bahan ajar ini dalam penggunaannya harus dibantu dengan bahan tertulis. Bahan tertulis dapat berupa petunjuk cara penggunaannya dan atau bahan tes.
  - i) Model atau maket yang didesain secara baik memberikan makna yang hampir sama dengan benda aslinya. Dalam memanfaatkannya sebagai bahan ajar harus menggunakan kompetensi dasar dalam kurikulum sebagai acuannya.

## 2) Bahan Ajar Dengar (Audio)

### a) Kaset atau piringan hitam atau *compact disk*

Sebuah kaset yang direncanakan sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah program yang dapat dipergunakan sebagai bahan ajar. Biasanya digunakan untuk pembelajaran bahasa atau musik.

### b) Radio

Media dengar yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar, dengan radio peserta didik dapat belajar sesuatu.

## 3) Bahan Ajar Pandang Dengar (Audio Visual)

### a) Video atau film

Umumnya program video dibuat dalam rancangan lengkap sehingga setiap akhir dari penayangan video peserta didik dapat menguasai satu atau lebih kompetensi dasar.

### b) Orang atau Narasumber

Melalui orang, seseorang dapat belajar misalnya karena orang tersebut memiliki keterampilan khusus tertentu. Agar orang dapat dijadikan bahan ajar secara baik, maka rancangan tertulis diturunkan dari kompetensi dasar harus dibuat kemudian dikombinasikan dengan bahan tertulis tersebut.

## 4) Bahan ajar interaktif

Bahan ajar interaktif dalam menyiapkannya diperlukan pengetahuan dan keterampilan pendukung yang memadai, terutama dalam peralatan seperti komputer, kamera video dan kamera foto. Biasanya disajikan dalam bentuk CD.

Berdasarkan beberapa pengertian bahan ajar tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran atau seperangkat alat dan bahan yang disusun secara sistematis oleh guru dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar dan dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Bahan ajar dapat berupa media cetak maupun non cetak.

#### **2.1.4 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

##### **2.1.4.1 Pengertian LKPD**

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) atau biasa disebut dengan Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan sebuah perangkat pembelajaran yang berperan penting dalam pembelajaran. LKPD dan LKS merupakan dua hal yang sama yaitu berupa lembar kerja yang harus dikerjakan oleh peserta didik atau siswa. Menurut Prastowo (2012: 204), LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak yang berupa lembaran-lembaran yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk yang harus dilaksanakan oleh peserta didik. Dalam hal ini tugas-tugas tersebut sudah disesuaikan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa LKPD merupakan sebuah kumpulan lembaran-lembaran kertas yang berisi materi, tugas-tugas yang harus dilakukan dalam kegiatan pembelajaran, serta langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembelajaran. Tugas-tugas yang diberikan dalam LKPD harus jelas dan sesuai dengan materi yang

diajarkan sehingga kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dapat tercapai dengan baik, sesuai dengan apa yang diharapkan.

Menurut Prastowo (2012:205) dalam menyiapkan LKPD, ada beberapa syarat yang mesti dipenuhi oleh pendidik. Pendidik harus cermat, serta memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk dapat membuat LKPD yang bagus. Sebuah LKPD harus memenuhi kriteria yang berkaitan dengan tercapai atau tidaknya sebuah kompetensi dasar yang harus dikuasai dan dipahami oleh peserta didik.

#### **2.1.4.2 Fungsi LKPD**

Menurut Prastowo (2012:205) LKPD memiliki 4 fungsi sebagai berikut:

- a. Sebagai bahan ajar yang meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik.
- b. Sebagai bahan ajar yang mempermudah untuk memahami materi yang diberikan;
- c. Sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih; serta
- d. Memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.

Menurut Widjajanti (2008:2) selain sebagai media pembelajaran LKPD juga mempunyai fungsi lain, yaitu:

- 1) Merupakan alternative bagi guru untuk mengarahkan pengajaran atau memperkenalkan suatu kegiatan tertentu sebagai kegiatan pembelajaran.
- 2) Dapat digunakan untuk mempercepat proses pengajaran dan menghemat waktu penyampaian topik.
- 3) Dapat untuk mengetahui seberapa jauh materi yang telah dikuasai oleh peserta didik.
- 4) Dapat mengoptimalkan alat bantu pengajaran yang terbatas.
- 5) Membantu peserta didik dapat lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

- 6) Dapat membantu meningkatkan minat peserta didik jika LKPD disusun secara rapi, sistematis mudah dipahami oleh peserta didik sehingga menarik perhatian peserta didik.
- 7) Dapat menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu.
- 8) Dapat mempermudah penyelesaian tugas perorangan, kelompok atau klasikal karena peserta didik dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan kelompok.
- 9) Dapat melatih peserta didik menggunakan waktu seefektif mungkin.
- 10) Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah.

#### **2.1.4.3 Tujuan Penyusunan LKPD**

Menurut Widjajanti (2008:2) terkait dengan penyusunan sebuah LKPD tentunya memiliki tujuan dalam penyusunannya. Berikut beberapa tujuan penyusunan LKPD, yaitu:

- a. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi-materi yang diajarkan dalam pembelajaran.
- b. Memberikan tugas-tugas yang menunjang pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan.
- c. Menjadikan peserta didik lebih mandiri, dan
- d. Meringankan tugas pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

#### **2.1.4.4 Kriteria Kualitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Dalam sebuah pembelajaran LKPD memiliki peranan yang sangat penting, karena LKPD merupakan pedoman pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan pemberian tugas-tugas kepada peserta didik. LKPD yang disusun harus memenuhi persyaratan-persyaratan berikut ini, yaitu syarat diklatik, syarat konstruksi, dan syarat teknik Hendro Darmodjo dan Jenny R.E. Kaligis (dalam Rohaeti, 2008: 3).

### 1. Syarat-syarat didaktik

LKPD yang berkualitas harus memenuhi syarat-syarat didaktik dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Mengajak peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.
- b) Memberi penekanan pada proses untuk menemukan konsep
- c) Memiliki variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan peserta didik sesuai dengan ciri KTSP
- d) Dapat mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, moral, dan estetika pada diri peserta didik.
- e) Pengalaman belajar ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi.

### 2. Syarat-syarat konstruksi

LKPD yang berkualitas harus memenuhi syarat-syarat konstruksi sebagai berikut

- a) Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan anak
- b) Menggunakan struktur kalimat yang jelas.

### 3. Syarat-syarat teknik

#### a) Tulisan

- (1) Gunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin atau romawi.
- (2) Gunakan huruf tebal yang agak besar untuk topik, bukan huruf biasa yang diberi garis bawah.
- (3) Gunakan kalimat pendek, tidak boleh lebih dari satu kata dalam satu baris.

(4) Gunakan bingkai untuk menentukan kalimat perintah dan jawaban peserta didik.

(5) Usahan agar bersanya huruf dan gambar sesuai.

b) Gambar

Gambar yang baik dalm LKPD adalah gambar yang dapat menyampaikan isi dari materi peajaran yang sedang di pelajari.

Agar peserta didik lebih memahami materi yang di sampaikan.

c) Penampilan

Penampilan LKPD harus menarik karena anak akan melihat LKPD dan lebih tertarik pada sampulnya. Maka LKPD dibuat semenarik mungkin.

#### **2.1.4.5 Kelebihan LKPD**

- a) LKPD dapat digunakan dalam pemberian tugas oleh guru.
- b) Harga LKPD murah dan terjangkau sehingga semua peserta didik dapat membelinya.
- c) Materi dalam LKPD disampaikan secara singkat dan jelas.

#### **2.1.4.6 Kekurangan LKPD**

LKPD belum memenuhi syarat-syarat LKPD yang baik. LKPD yang baik yaitu harus memenuhi syarat dikdaktik, konstruksi, dan teknik. Berikut kekurangan LKPD yang digunakan:

- a) Tugas-tugas yang terdapat dalam LKPD hanya berupa soal tanpa ada contoh yang jelas.

- b) LKPD kurang menarik sehingga peserta didik menjadi cepat bosan. Hal tersebut menunjukkan tidak terpenuhinya syarat diklatik LKPD yang baik.
- c) LKPD belum sesuai dengan kurikulum, lalu antara materi dan tugas terkadang tidak sesuai.

#### **2.1.4.7 Langkah-langkah menyusun LKPD**

LKPD merupakan hal penting yang menunjang pembelajaran, maka dari itu penyusunan LKPD harus dilakukan secara baik dan LKPD yang disusun harus inovatif dan kreatif. Penyusunan LKPD harus memperhatikan langkah-langkah dan kaidah penyusunan LKPD yang baik. Menurut Prastowo (2012:212), langkah-langkah dalam menyusun LKPD adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan analisis kurikulum

Analisis kurikulum merupakan langkah pertama dalam penyusunan LKPD. Langkah ini dimaksudkan untuk menentukan materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar LKPD. Materi yang digunakan ditentukan dengan cara melakukan analisis terhadap materi pokok, pengalaman belajar, serta materi yang diajarkan.

- b. Menyusun peta kebutuhan LKPD

Peta kebutuhan LKPD sangat diperlukan untuk mengetahui jumlah LKPD yang harus ditulis serta melihat sekuensi atau urutan LKPD-nya. Menyusun peta kebutuhan di ambil dari hasil analisi kurikulum dan kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran sesuai dengan hasil analisis. Hal-hal yang biasa di analisis untuk menyusun peta

kebutuhan diantaranya, SK, KD, indikator pencapaian, dan LKPD yang sudah digunakan.

c. Menentukan judul LKPD

Judul ditentukan dengan melihat hasil analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi-materi pokok, atau dari pengalaman belajar yang terdapat dalam kurikulum. Satu kompetensi dasar dapat dikembangkan menjadi sebuah judul LKPD. Jika kompetensi dasar tersebut tidak terlalu besar.

d. Penulisan LKPD

Dalam penulisan LKPD terdapat langkah-langkah yang harus diperhatikan. Berikut langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menyusun LKPD.

e. Merumuskan kompetensi dasar

Untuk merumuskan kompetensi dasar dapat dilakukan dengan melihat pada kurikulum yang berlaku. Kompetensi dasar merupakan turunan dari standar kompetensi. Untuk mencapai kompetensi dasar peserta didik harus mencapai indikator-indikator yang merupakan turunan dari kompetensi dasar.

f. Menentukan alat penilaian

LKPD yang baik harus memiliki alat penilaian untuk menilai semua yang sudah dilakukan. Penilaian dilakukan terhadap proses kerja dan hasil kerja peserta didik. Alat penilaian dapat berupa soal pilihan ganda dan soal esai. Penilaian yang dilakukan didasarkan pada kompetensi peserta didik, maka alat penilaian yang cocok adalah menggunakan

pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Dengan demikian demikian pendidik dapat melakukan penilaian melalui proses dan hasilnya.

g. Menyusun materi

Sebuah LKPD di dalamnya terdapat materi pelajaran yang akan dipelajari. Materi dalam LKPD harus sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai. Ketika menyusun materi untuk LKPD ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Materi LKPD dapat berupa informasi pendukung, gambaran umum mengenai ruang lingkup materi yang akan dipelajari. Materi dalam LKPD dapat diambil dari berbagai sumber seperti, buku, majalah, jurnal, internet, dan sebagainya. Tugas-tugas yang diberikan dalam LKPD harus tuliskan secara jelas guna mengurangi hal-hal yang seharusnya dapat dilakukan oleh peserta didik.

h. Memperhatikan struktur LKPD

Langkah ini merupakan langkah terakhir yang dilakukan dalam penyusunan LKPD. Kita terlebih dahulu harus memahami segala sesuatu yang akan kita gunakan dalam penyusunan LKPD, terutama bagian dasar dalam penyusunan LKPD sebelum melakukan penyusunan LKPD. Komponen penyusun LKPD harus sesuai apabila salah satu komponen penyusun LKPD tidak sesuai maka LKPD tidak akan terbentuk. LKPD terdiri dari enam komponen yaitu judul, petunjuk belajar (petunjuk peserta didik), kompetensi yang akan

dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas, dan langkah-langkah kerja serta penilaian.

### **2.1.5 Budaya Lokal**

#### **a. Pengertian**

Menurut Margaret Mead (dalam Hayashi, 2011:1), budaya adalah perilaku yang dipelajari dari sebuah masyarakat atau sub kelompok. Ada banyak pengertian mengenai kebudayaan yang dipergunakan. Kluckhohn dan Kroeber mencatat sekitar 175 definisi kebudayaan yang berbeda. Koentjaraningrat mengartikan budaya dalam arti sempit dan luas. Dalam arti sempit budaya itu adalah kesenian (Koentjaraningrat, 2000:231). Dengan demikian kita dapat menyimpulkan bahwa budaya itu berkaitan dengan kata kunci yang mencakup (1) gagasan, (2) perilaku dan (3) hasil karya manusia. Sebagai pedoman pembahasan kita selanjutnya, pengertian kebudayaan ini difokuskan pada pendapat Bullivant yang mendefinisikan budaya sebagai program bertahan hidup dan adaptasi suatu kelompok dengan lingkungannya. Program budaya terdiri dari pengetahuan, konsep, dan nilai-nilai yang dimiliki oleh anggota kelompok melalui sistem komunikasi. Sulitnya untuk mendefinisikan dan memberikan batasan terhadap budaya lokal atau kearifan lokal, mengingat ini akan terkait teks dan konteks.

Menurut Judistira (2008: 141), kebudayaan lokal adalah melengkapi kebudayaan regional, dan kebudayaan regional adalah bagian-bagian yang hakiki dalam bentukan kebudayaan nasional. Berdasarkan sebuah skema

sosial budaya yang ada di Indonesia dimana terdiri dari masyarakat yang bersifat manajemuk dalam stuktur sosial, budaya (*multikultural*) maupun ekonomi. Luasnya kajian budaya dalam kehidupan bermasyarakat dapat dikelompokkan berdasarkan asal usul dan geografis kewilayahan. Budaya asli dari suatu kelompok masyarakat tertentu yang juga menjadi ciri khas budaya sebuah kelompok masyarakat lokal dinamakan budaya lokal.

Menurut Abdullah (2010: 25), budaya lokal merupakan kebudayaan yang terikat pada batas-batas fisik dan geografis yang jelas. Misalnya, budaya Lampung yang merujuk pada suatu tradisi yang berkembang di Pulau Sumatera, oleh karena itu, batas geografis tertentu dijadikan landasan untuk merumuskan definisi suatu kebudayaan lokal. Proses perubahan sosial budaya telah muncul kecenderungan mencairnya batas-batas fisik suatu kebudayaan sebagai budaya lokal pendukung budaya nasional. Budaya lokal merupakan jati diri dan identitas bangsa perlu diperkenalkan kepada generasi penerus bangsa. Budaya lokal memiliki banyak nilai luhur lokal yang penting sebagai pegangan kehidupan sosial masyarakat khususnya dan generasi penerus. Setiap budaya lokal memiliki aksentuasi terhadap daerah-daerah lainnya yang menjadi keunggulan suatu daerah.

Kearifan lokal itu hendaknya diartikan sebagai “kearifan dalam kebudayaan tradisional”, dengan catatan bahwa yang dimaksud dalam hal ini adalah kebudayaan tradisional suku-suku bangsa. Kata “kearifan” sendiri hendaknya juga dimengerti dalam arti luasnya, yaitu tidak hanya berupa norma-norma dan nilai-nilai budaya, melainkan juga segala unsur gagasan, termasuk yang berimplikasi kepada teknologi, panganan

kesehatan, dan estetika. Dengan pengertian tersebut, maka yang termasuk sebagai penjabaran “kearifan lokal” itu, disamping peribahasa dan segala ungkapan kebahasaan yang lain, adalah juga berbagai pola tindakan dan hasil budaya materialnya. Dalam arti yang luas itu, maka diartikan bahwa “kearifan lokal” itu terjabar ke dalam seluruh warisan budaya, baik yang tangible maupun yang *intangibile* (Edi Sedyawati, 2007: 317).

#### **b. Hakikat Kearifan Lokal dalam Pendidikan**

Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhankebutuhan mereka. Dalam bahasa asing sering juga dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat “*local isdom*” atau pengetahuan setempat “*local knowledge*” atau kecerdasan setempat “*local geniuous*”. Kearifan lokal dari dua kata yaitu kearifan (*wisdom*), dan lokal (*local*). Secara umum maka local wisdom (*kearifan setempat*) dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat (*local*) yang bersifat bijaksana,. Kearifan lokal merupakan pengetahuan atau pandangan hidup masyarakat setempat yang memiliki hubungan dengan pemenuhan kebutuhan hidup baik secara materi maupun sosial dimana kearifan lokal ini menjadi titik penghubungan dari generasi satu ke generasi berikut karena kearifan lokal merupakan konsep, ide dan gagasan yang senantiasa di transisikan keapda generasi berikut sehingga terbangun suatu keserasian dalam menata hidup dan lingkungan. Menurut S. Swarsi Geriya dalam “Menggali Kearifan Lokal untuk Ajeg Bali” dalam Iun, secara konseptual, kearifan lokal

merupakan kebijaksanaan manusia yang bersandar pada filosofi nilai-nilai, etika, cara-cara dan perilaku yang melembaga secara tradisional.

Kearifan lokal merupakan kebenaran yang telah mentradisi atau ajeg dalam suatu daerah. Kearifan lokal merupakan perpaduan antara nilai-nilai suci firman Tuhan dan berbagai nilai kebaikan yang ada. Kearifan lokal terbentuk sebagai keunggulan budaya masyarakat setempat maupun kondisi geografis dalam arti luas.

Kearifan lokal merupakan produk budaya masa lalu yang patut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup. Meskipun bernilai lokal tetapi nilai yang terkandung di dalamnya dianggap sangat universal. Sehingga dengan mengintegrasikan kearifan lokal dalam desain pembentukan karakter anak, secara tidak langsung anak akan mendapatkan gambaran yang utuh atas identitas dirinya sebagai individu, serta identitas dirinya sebagai anggota masyarakat yang terikat dengan budaya yang unggul dan telah lama diugemi para pendahulunya.

Kebudayaan dianggap suatu kearifan lokal yang merupakan sumber dan pengetahuan yang penting dalam melengkapi seluruh kajian dan pemahaman ilmiah. Kearifan budaya merupakan seperangkat pengetahuan dan cara berpikir suatu etnis, suatu kelompok-kelompok sosial yang ada di dalam masyarakat didapat melalui proses belajar yang cukup panjang, pengetahuan dan cara berpikir dianggap benar dan dijadikan pedoman hidup bagian masyarakat serta secara ilmiah memiliki kebaikan bagi

segenap kehidupan masyarakat. Kearifan budaya melihat sebagaimana kualitas hubungan manusia dan lingkungannya.

Menurut Koenjaraningrat (2005:72) “kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dengan belajar”. Kebudayaan itu tidak hanya sebatas tradisi, adat , keseniaan melainkan meliputi segala aspek kehidupan yang dihasilkan dari hasil proses pengalaman, prilaku, perasaan ketrampilan, pemikiran gagasan serta tindakan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup dan keserasian hidup dengan lingkungan. Wujud dari kebudayaan itu sendiri dapat terlihat pada kearifan lokal tersebut.

Kearifan lokal adalah nilai-nilai, pandangan masyarakat setempat yang bersifat bijaksana dan penuh pengertian. Yusri (2008:44) mengemukakan bahwa kearifan lokal adalah sistem ide dan makna yang dimiliki masyarakat secara matang yang merupakan hasil proses belajar dan seleksi sosial dalam berpikir, bersikap dan bertindak serta berperilaku yang berfungsi untuk penataan lingkungan dalam berbagai aspek kehidupan seperti politik, ekonomi, hukum dan lain-lain. Adapun fungsi kearifan lokal menurut Sartini (2006:112 ) adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk konservasi dan pelestarian sumber daya alam;
- 2) Untuk pengembangan sumber daya manusia;
- 3) Untuk pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan;
- 4) Sebagai petuah, kepercayaan, sastra dan pantangan;

- 5) Bermakna sosial yang terlihat dalam upacara suatu komunitas atau kerabat
- 6) Bermakna etika dan moral serta
- 7) Bermakna politik.

Kearifan lokal membawa pesan kepada masyarakat dalam proses penyelesaian masalah di lingkungan sehingga semangat mengangkat kearifan lokal sebagai sebagai salah satu solusi dalam pemecahan permasalahan dan memberikan penekanan bahwa kearifan lokal adalah produk budaya yang dapat menyatu tatanan kehidupan agar lebih serasi dan adaya penekanan akan penting partisipasi masyarakat dalam penciptaan kearifan kearifan kehidupan patut di hargai dan perlu digalakan pengalihan pengalihan kearifan lokal yang banyak tersebar di bumi nusantara ini.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dijelaskan bahwa nilai kearifan lokal yang terkandung merupakan modal sosial dalam pembangunan negeri ini. Dalam kehidupan masyarakat cukup banyak terdapat sistem nilai, sistem nilai yang menjadi falsafah hidup dan pedoman masyarakat dalam menjalankan aktivitas kehidupan sehari-hari. Makna dan nilai kearifan lokal yang ada dalam masyarakat memiliki tujuan untuk mengembangkan peserta didik mampu mengembangkan pengetahuannya yang bersumber pada kearifan lokal masyarakat setempat, memiliki keterampilan dalam memahami masyarakat pada

proses kehidupan dan memiliki sikap dan perilaku yang selaras nilai kearifan lokal tersebut.

### **c. Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal**

Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang lebih didasarkan kepada pengayaan nilai-nilai kultural (budaya). Pendidikan ini mengajarkan peserta didik untuk selalu dekat dengan situasi konkrit yang mereka hadapi sehari-hari. Dengan kata lain pendidikan berbasis kearifan lokal ini mengajak untuk selalu dekat dan menjaga keadaan sekitar yang bersifat nilai yang berada di dalam lokal masyarakat tersebut. Pendidikan berbasis kearifan lokal ini dilandasi dengan beberapa hal sebagai berikut:

#### **1) Landasan Historis**

Menurut Wijda dalam (Koentjaraningrat, 1986) kearifan lokal dapat bersumber dari kebudayaan masyarakat dalam suatu lokalitas tertentu. Dalam perspektif historis, kearifan lokal dapat membentuk suatu sejarah lokal. Sebab kajian sejarah lokal yaitu studi tentang kehidupan masyarakat atau khususnya komunitas dari suatu lingkungan sekitar tertentu dalam dinamika perkembangannya dalam berbagai aspek kehidupan.

Awal pembentukan kearifan lokal dalam suatu masyarakat umumnya tidak diketahui secara pasti kapan kearifan lokal tersebut muncul. Pada umumnya terbentuk mulai sejak masyarakat belum mengenal tulisan (praaksara). Tradisi praaksara ini yang kemudian melahirkan tradisi lisan.

Secara historis tradisi lisan banyak menjelaskan tentang masa lalu suatu masyarakat atau asal-usul suatu komunitas. Perkembangan tradisi lisan ini dapat menjadi kepercayaan atau keyakinan masyarakat. Dalam masyarakat yang belum mengenal tulisan terdapat upaya untuk mengabadikan pengalaman masa lalunya melalui cerita yang disampaikan secara lisan dan terus menerus diwariskan dari generasi ke generasi. Pewarisan ini dilakukan dengan tujuan masyarakat yang menjadi generasi berikutnya memiliki rasa kepemilikan atau mencintai cerita masa lalunya. Tradisi lisan merupakan cara mewariskan sejarah pada masyarakat yang belum mengenal tulisan, dalam bentuk pesan verbal yang berupa pernyataan yang pernah dibuat di masa lampau oleh generasi yang hidup sebelum generasi yang sekarang ini.

## **2) Landasan Psikologis**

Secara psikologis pembelajaran berbasis kearifan lokal memberikan sebuah pengalaman psikologis kepada siswa selaku pengamat dan pelaksana kegiatan. Dampak psikologis bisa terlihat dari keberanian siswa dalam bertanya tentang ketidaktahuannya, mengajukan pendapat, persentasi di depan kelas, dan berkomunikasi dengan masyarakat. Dengan pemanfaatan lingkungan maka kebutuhan siswa tentang perkembangan psikologisnya akan diperoleh. Karena lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pembentukan dan perkembangan perilaku individu, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosio-psikologis, termasuk didalamnya adalah belajar.

Terhadap faktor lingkungan ini ada pula yang menyebutnya sebagai empirik yang berarti pengalaman.

### **3) Landasan Politik dan Ekonomi**

Secara politik dan ekonomi pembelajaran berbasis kearifan lokal ini memberikan sumbangan kompetensi untuk mengenal persaingan dunia kerja. Dari segi ekonomi pembelajaran ini memberikan contoh nyata kehidupan sebenarnya kepada siswa untuk mengetahui kegiatan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Karena pada akhirnya siswa dididik dan disiapkan untuk menghadapi persaingan global yang menuntut memiliki ketrampilan dan kompetensi yang tinggi di lingkungan sosial.

### **4) Landasan Yuridis**

Secara yuridis pembelajaran berbasis kearifan lokal mengarahkan peserta didik untuk lebih menghargai warisan budaya Indonesia. Sekolah Dasar tidak hanya memiliki peran membentuk peserta didik menjadi generasi yang berkualitas dari sisi kognitif, tetapi juga harus membentuk sikap dan perilaku peserta didik sesuai dengan tuntutan yang berlaku. Apa jadinya jika di sekolah peserta didik hanya dikembangkan ranah kognitifnya, tetapi diabaikan afektifnya. Tentunya akan banyak generasi penerus bangsa yang pandai secara akademik, tapi lemah pada tataran sikap dan perilaku. Hal demikian tidak boleh terjadi, karena akan membahayakan peran generasi muda dalam menjaga keutuhan bangsa dan Negara Indonesia. Nilai-nilai kearifan lokal yang ada di sekitar sekolah dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di Sekolah Dasar. Tak terkecuali dalam pembelajaran

untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme. Dengan diintegrasikannya nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran di Sekolah Dasar diharapkan siswa akan memiliki pemahaman tentang kerifan lokalnya sendiri, sehingga menimbulkan kecintaan terhadap budayanya sendiri.

Pembelajaran berbasis kearifan lokal dipadu dengan pembelajaran tematik sangatlah cocok. Hal ini sesuai dengan tujuan tematik yaitu agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan untuk menyelesaikan masalah sosial yang terjadi di kehidupan siswa, sesuai dengan kemampuan belajarnya.

Pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk menanamkan pendidikan karakter dapat dilakukan dengan 3 (tiga) cara mengintegrasikan ke mata pelajaran, melalui mata pelajaran muatan lokal dan melalui pengembangan diri. Mengintegrasikan ke Mata Pelajaran tematik. Setelah memahami tentang landasan mengenai pendidikan berbasis kearifan lokal maka berikut ini akan dijelaskan mengenai penerapan pendidikan karakter melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal:

#### **a) Mengintegrasikan ke Mata Pelajaran Tematik**

Mengintegrasikan ke mata pelajaran tematik bertujuan untuk memperkenalkan nilai-nilai pendidikan karakter di mata pelajaran sehingga menyadari akan pentingnya nilai-nilai tersebut dan penginternalisasian nilai-nilai ke dalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran, baik yang berlangsung di

dalam maupun di luar kelas. Pada dasarnya kegiatan pembelajaran, selain untuk menjadikan peserta didik menguasai kompetensi (materi) yang ditargetkan, juga dirancang untuk menjadikan peserta didik mengenal, menyadari/peduli, dan menginternalisasi nilai-nilai dan menjadikannya perilaku.

#### **b) Mengintegrasikan ke dalam Mata Pelajaran Muatan Lokal**

Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah atau disebut dengan kearifan lokal. Materi dipilih ditetapkan berdasarkan ciri khas, potensi dan keunggulan daerah, serta ketersediaan lahan, sarana prasarana, dan tenaga pendidik. Sasaran pembelajaran kearifan lokal adalah pengembangan jiwa kewirausahaan dan penanaman nilai-nilai budaya sesuai dengan lingkungan. Nilai-nilai kewirausahaan yang dikembangkan antara lain inovasi, kreatif, berpikir kritis, eksplorasi, komunikasi, kemandirian, dan memiliki etos kerja. Nilai-nilai budaya yang dimaksud antara lain kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kepekaan terhadap lingkungan, dan kerja sama.

Penanaman nilai-nilai budaya tersebut diintegrasikan di dalam proses pembelajaran yang dikondisikan supaya nilai-nilai tersebut dapat menjadi sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat dilakukan dengan cara guru memberikan tugas secara berkelompok mengobservasi dan mengidentifikasi budaya atau sumber daya yang ada di lingkungan tempat tinggal. Melalui observasi langsung ke lingkungan guru

memiliki beberapa tujuan untuk dimiliki siswa setelah kegiatan berlangsung. Nilai karakter dan kemampuan yang diharapkan yaitu jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

### **c) Melalui Kegiatan Pengembangan Diri**

Kegiatan pengembangan diri meliputi beragam kegiatan ekstrakurikuler sesuai dengan minat dan bakat siswa, seperti Kegiatan ekstra kurikuler (kewiraan melalui pramuka dan Paskibraka, olahraga, seni, kegiatan ilmiah melalui olimpiade dan lomba mata pelajaran. Kegiatan pembiasaan (kegiatan rutin melalui upacara bendera dan ibadah bersama). Kegiatan terprogram melalui pesantren Ramadhan, buka puasa bersama, pelaksanaan Idul Qurban, keteladanan melalui pembinaan ketertiban pakaian seragam anak sekolah (PAS), pembinaan kedisiplinan, penanaman nilai akhlak mulia, penanaman budaya minat baca, penanaman budaya bersih di kelas dan lingkungan sekolah, penanaman budaya hijau. Kegiatan nasionalisme melalui perayaan hari kemerdekaan RI, peringatan hari pahlawan, peringatan hari pendidikan nasional. Kegiatan outdoor learning dan training melalui kunjungan belajar dan studi banding.

Pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran student centered daripada teacher centered. Hal ini sejalan dengan pernyataan Suparno (dalam Darlia 2010: 2) bahwa belajar bukan sekedar

kegiatan pasif menerima materi dari guru, melainkan proses aktif menggali pengalaman lama, mencari dan menemukan pengalaman baru serta mengasimilasi dan menghubungkan antara keduanya sehingga membentuk makna. Makna tercipta dari apa yang siswa lihat, dengar, rasakan, dan alami.

Terkait dengan pembelajaran nilai-nilai kearifan lokal di Sekolah Dasar Menurut Sutarno (2008: 7-6) ada empat macam pembelajaran berbasis budaya, yaitu:

- 1) Belajar tentang budaya, yaitu menempatkan budaya sebagai bidang ilmu. Budaya dipelajari dalam program studi khusus, tentang budaya dan untuk budaya. Dalam hal ini, budaya tidak terintegrasi dengan bidang ilmu.
- 2) Belajar dengan budaya, terjadi pada saat budaya diperkenalkan kepada siswa sebagai cara atau metode untuk mempelajari pokok bahasan tertentu. Belajar dengan budaya meliputi pemanfaatan beragam untuk perwujudan budaya. Dalam belajar dengan budaya, budaya dan perwujudannya menjadi media pembelajaran dalam proses belajar, menjadi konteks dari contoh-contoh tentang konsep atau prinsip dalam suatu mata pelajaran, serta menjadi konteks penerapan prinsip atau prosedur dalam suatu mata pelajaran.
- 3) Belajar melalui budaya, merupakan strategi yang memberikan kesempatan siswa untuk menunjukkan pencapaian pemahaman

atau makna yang diciptakannya dalam suatu mata pelajaran melalui ragam perwujudan budaya.

- 4) Belajar berbudaya, merupakan bentuk mengejawantahkan budaya itu dalam perilaku nyata sehari-hari siswa. Misalnya, anak dibudayakan untuk selalu menggunakan bahasa krama inggil pada hari sabtu melalui Program Sabtu Budaya.

#### **d. Tujuan Dan Manfaat Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal**

Tujuan dari pendidikan berbasis kearifan lokal ialah sesuai dengan yang telah termaktub dalam undang- undang nasional yaitu Undang- undang (UU) No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sedangkan manfaat dari pendidikan yang berbasis kepada kearifan lokal antara lain ialah:

- a). Melahirkan generasi-generasi yang kompeten dan bermartabat.
- b). Merefleksikan nilai-nilai budaya.
- c). Berperan serta dalam membentuk karakter bangsa.
- d). Ikut berkontribusi demi terciptanya identitas bangsa
- e). Ikut andil dalam melestarikan budaya bangsa

## 2.2 Penelitian Relevan

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Sukmadinata (2010) dalam penelitian yang berjudul “*Pengembangan Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya Untuk Meningkatkan Apresiasi Siswa terhadap Budaya Lokal*” hasil penelitian menyimpulkan Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya (MPTBB) yang dikembangkan untuk meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal, adalah: (1) desainnya berangkat dari tema budaya lokal dan dikembangkan berdasarkan pengalaman awal budaya siswa. Komponen desainnya terdiri atas tema budaya lokal, tujuan integratif, materi pembelajaran terintegrasi dengan budaya lokal yang relevan, kegiatan pembelajaran terpadu berbasis budaya, alat-media dan sumber yang beragam dan kontekstual, serta komponen penilaian yang menekankan penilaian proses dan hasil; (2) implementasinya terdiri atas tiga tahap, yakni pengkondisian, penciptaan makna dan konsolidasi; dan (3) penilaian meliputi penilaian proses dan hasil.
2. Hasil penelitian Yildirim (2011) bahwa lembar kerja dapat membantu siswa memperoleh keterampilan proses ilmiah, seperti mengamati, merekam data, menafsirkan data, dan sebagainya sehingga mereka dapat konsep konsep dalam pikiran mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, lembar kerja meningkatkan prestasi siswa mengenai faktor yang mempengaruhi kesetimbangan kimia. Selain itu, peserta menyatakan bahwa mereka menikmati aktivitas menggunakan lembar kerja dalam

berbagai mata pelajaran dapat digunakan untuk menemukan efektivitas siswa (perilaku afektif).

3. Penelitian Noble (2008) yang berjudul "*Engaging with Images and Stories: Using a Learning Approach to Develop Agency of Beginning At-Risk Pre-Service Teachers*" yang melibatkan siswa dalam beberapa pertemuan dan para siswa terlibat dalam diskusi, refleksi dan pemecahan masalah. Mereka berpartisipasi dalam penelitian visual yang mencakup pembuatan gambar fotografi dan percakapan penelitian. Melalui interaksi dan pendekatan ini, para siswa dapat membuat koneksi dengan wacana lain dari kehidupan mereka dan mengembangkan rasa kapasitas dan kemampuannya. Hasil penelitian ini ini berpendapat bahwa, untuk mengatasi masalah transisi dan retensi dalam pendidikan, integrasi dan dukungan sosial yang efektif harus mencakup kesiapan akademis yang didukung dengan penggunaan pembelajaran menggunakan media cerita atau media bergambar.
4. Penelitian Blaiklock, (2008) menjelaskan fokus penelitian yang menyangkut penilaian disposisi anak-anak untuk belajar daripada menggambarkan pengetahuan dan keterampilan mereka menggunakan media cerita. Hasil penelitian membuktikan adanya keefektifan penggunaan media belajar dengan menggunakan cerita untuk menilai dan meningkatkan nilai pembelajaran anak-anak. Kekurangan atau kelemahan yang diperoleh dari penggunaan media ini adalah: kesulitan dalam menetapkan validitas atau akuntabilitas cerita; Masalah dengan membuat interpretasi subyektif berdasarkan observasi singkat yang memunculkan

persepsi dan pemahaman berbeda; serta kurangnya bimbingan di mana, kapan dan seberapa sering membuat dalam persiapan proses belajar.

5. Penelitian Saputro (2014) berjudul “pengembangan bahan ajar menulis berbasis nilai kearifan lokal”. Hasil penelitian menyimpulkan bahan ajar tersebut meningkatkan kualitas hasil belajar kualitas pembelajaran dan penanaman nilai-nilai kearifan lokal.
6. Abdul MuktaDir dan Agustrianto (2010) yang melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Model Mata Pelajaran Muatan Lokal Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Di Sekolah Dasar Provinsi Bengkulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa cerita rakyat Bengkulu masih ada yang belum dibukukan dan tersebar di wilayah Provinsi Bengkulu. Cerita rakyat tersebut memiliki banyak karakter baik yang lebih dominan yaitu religius, pekerja keras, demokratis, toleransi, hormat, peduli, cinta damai, dan bertanggung jawab.
7. Penelitian Arono (2010) tentang *Pengembangan Pembelajaran Keterampilan menyimak melalui Teknologi Informasi*. Hasil penelitian menyimpulkan Guru berperan membantu siswa mengembangkan keterampilan menyimak yang lebih baik dan mengeksplorasi teknologi lama atau teknologi baru dalam berbagai cara agar dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam menyikapi suatu perubahan dan perkembangan teknologi pembelajaran menyimak.
8. Lakhmita (2011) yang melakukan penelitian dengan judul *Development Of Student Worksheets (Lks) Based Learning Cycle 5e On Main Material Elasticity And Hooke's Law Class X High School* . Hasil pengembangan

penelitian lembar kerja siswa (LKS) menunjukkan bahwa hasil tahap validasi ulasan ahli, rata-rata peringkat validator 88,20 (kategori sangat valid), yang berarti produk lembar kerja siswa (LKS) yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam Kategori yang sangat valid Hasil tanggapan kuesioner siswa pada tahap satu-ke-satu menunjukkan persentase rata-rata 82,37% (kategori praktis), dan pada tahap kelompok kecil menunjukkan bahwa persentase rata-rata 90,88% (kategori sangat praktis ), Berarti lembar kerja siswa (LKS) produknya sangat praktis sesuai tanggapan siswa. Persentase rata-rata aktivitas siswa sebesar 90% (kategori sangat baik), artinya produk lembar kerja siswa (LKS) sangat bagus bila digunakan dalam pembelajaran fisika. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa siklus belajar produk kerja siswa (LKS) 5E berdasarkan materi pelajaran dan hukum kelas elastisitas Hooke X SMA yang dikembangkan valid dan praktis.

9. Hasil penelitian Toman (2013) diperoleh bahwa lembar kerja dikembangkan berdasarkan pendekatan konstruktivis memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran, membantu mereka belajar subjek yang lebih baik, dan meningkatkan keberhasilan siswa.
10. Novianti, dkk (2015) dalam penelitian yang berjudul "*Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berupa Cerita Rakyat sebagai Wujud Kearifan Lokal*" membuktikan bahwa: (1) terdapat 12 belas nilai karakter yang terkandung dalam cerita rakyat Lampung, (2) nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita rakyat Lampung memiliki relevansi terhadap

pembelajaran sejarah Indonesia, (3) pengembangan modul sejarah Indonesia berupa cerita rakyat Lampung sebagai wujud kearifan lokal dikembangkan berdasarkan hasil analisis need assesment, (4) hasil uji t, terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata prestasi belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan modul sejarah Indonesia hasil pengembangan lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

### **2.3 Kerangka Pikir**

Berdasarkan kajian-kajian teori tersebut di atas, maka peneliti merasa penting untuk mengembangkan bahan ajar yang berbentuk LKPD berbasis budaya lokal Provinsi Lampung. Sebagai salah satu cara dalam menyampaikan materi pelajaran tematik dalam meningkatkan hasil belajarnya. Dengan pengembangan bahan ajar ini dapat menimbulkan minat, kreativitas dan motivasi siswa dalam belajar khususnya tentang pengetahuan sosial dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kemampuan dan keterampilan dalam menjalankan kehidupan sosial siswa akan meningkat.

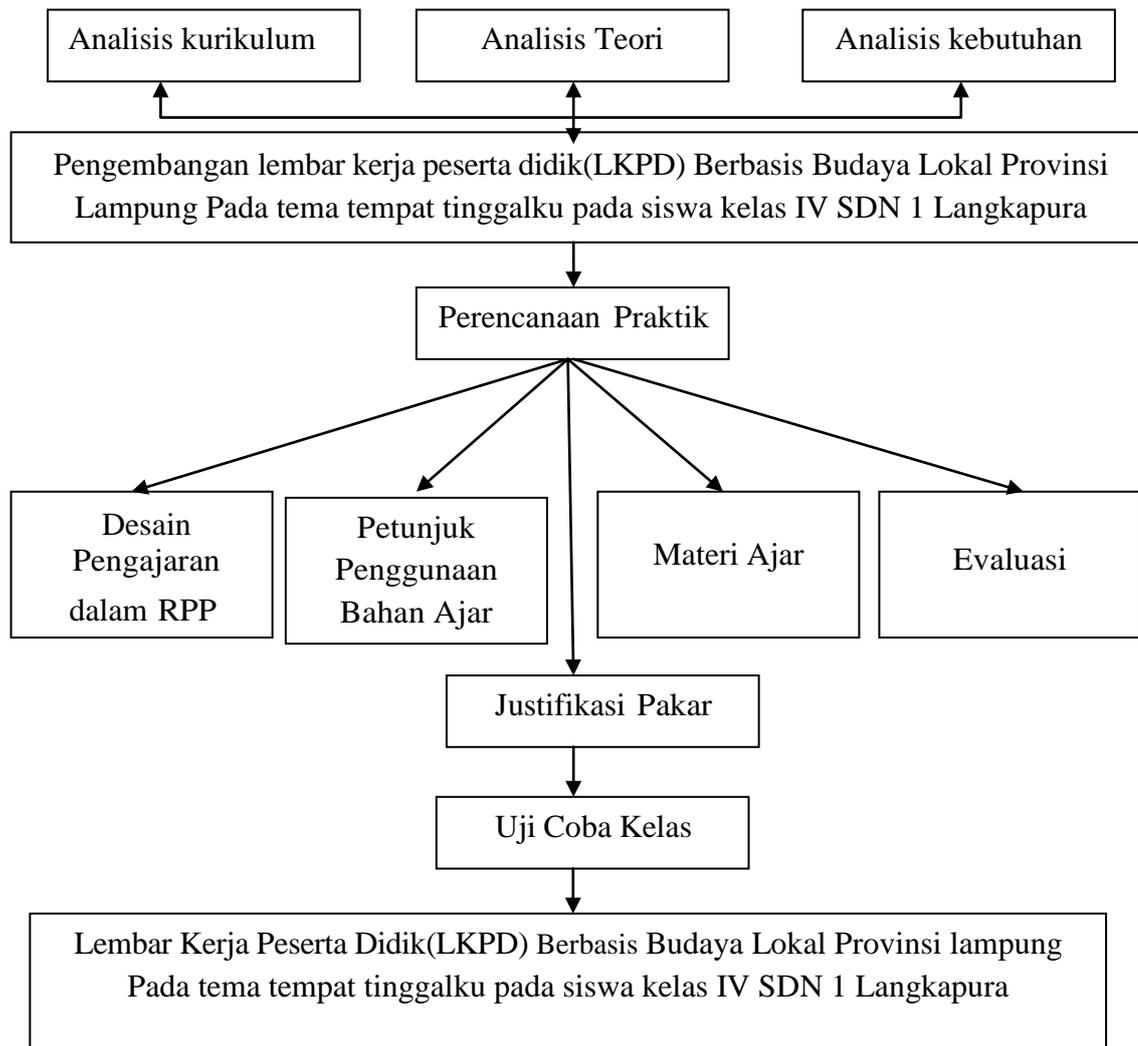
Kerangka pikir penelitian ini berdasarkan pada hakikat pembelajaran tematik yaitu tentang manusia dan lingkungan terdekatnya, sedangkan dalam kegiatan pembelajaran ketersediaan buku paket yang digunakan saat ini sebagai sumber belajar dibuat sama tanpa memahami kondisi lingkungan peserta didik pada kehidupan nyata, sehingga dalam proses pembelajaran siswa terlihat kurang aktif dan hasil belajar rendah tidak mencapai KKM

yang ditetapkan. Kondisi ini mengakibatkan tidak tercapainya tujuan mata pelajaran tematik.

Berdasarkan hal tersebut, maka dikembangkan bahan ajar berupa LKPD tematik sebagai sumber belajar dengan terlebih dahulu diujicobakan untuk melihat efektivitas dan kemenarikannya dalam pembelajaran dengan meneliti pada tema tempat tinggalku, sehingga aktivitas dan hasil belajar IPS dapat meningkat. Pengembangan LKPD ini melalui beberapa tahapan mulai dari menganalisis kurikulum, menganalisis teori yang mendukung kemudian menganalisis kebutuhan baik dari siswa maupun guru. Dari hasil analisis tersebut dapat diketahui LKPD yang dibutuhkan pada pembelajaran dan mulai direncanakan pembuatan prototipenya.

Pembuatan produk dimulai dengan membuat desain RPP, membuat petunjuk penggunaan bahan ajar, menganalisis materi ajar yang relevan, dan membuat soal evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Setelah produk dibuat dibutuhkan justifikasi pakar baik dari segi materi maupun dari desain media pembelajaran agar bahan ajar yang dibuat memiliki kelayakan untuk digunakan pada pembelajaran. Kemudian langkah selanjutnya yaitu mengujicobakannya pada siswa, untuk mendapatkan respon dan penilaian dari siswa sebagai pengguna. Respon berupa saran dan kritikan sangat diperlukan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Setelah semua tahap dilalui maka LKPD berbasis budaya lokal Provinsi Lampung untuk siswa kelas IV SD layak digunakan. Kerangka pikir digambarkan dengan bagan di bawah ini.



Bagan 1. Kerangka Pikir

#### 2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Dapat mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis budaya lokal Provinsi Lampung yang digunakan siswa SDN 1 Langkapura kelas IV pada tema tempat tinggal.

2. Terdapat efektivitas (perbedaan prestasi yang lebih baik) siswa kelas IV SDN 1 Langkapura pada tema tempat tinggalku setelah menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis budaya lokal Provinsi Lampung.

### **III. METODE PENELITIAN**

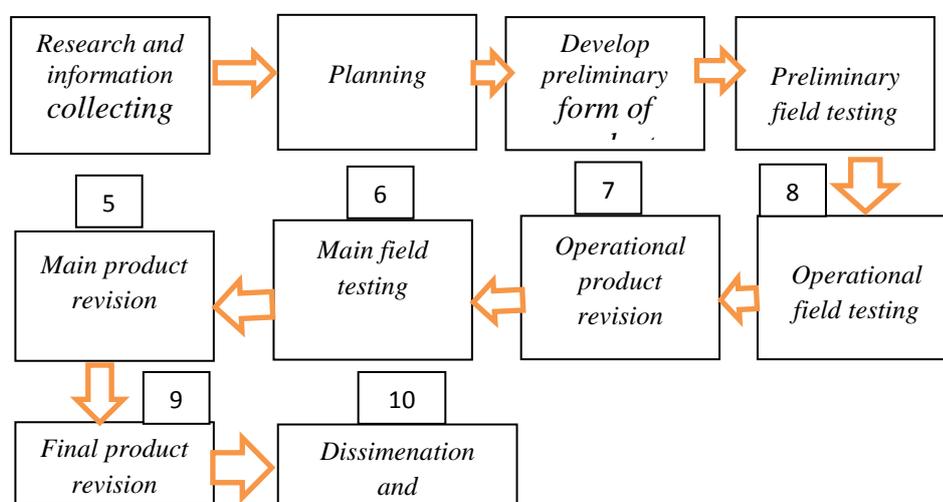
#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2011: 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sukmadinata (2006: 169) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut.

Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar berbentuk Lembar Kerja peserta Didik (LKPD) pada mata pelajaran IPS dengan materi tema tempat tinggalku. Tingkat kelayakan bahan ajar LKPD ini diketahui melalui validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, dan uji coba penggunaan oleh siswa.

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall (1983: 775). Prosedur ini dipilih karena memiliki langkah yang terperinci namun sederhana. Prosedur terdiri atas sepuluh langkah. Penjelasan dari tiap-tiap langkah pengembangan Borg and Gall adalah sebagai berikut.



Sumber: Borg & Gall dalam Sukmadinata (2007).

**Gambar 2.**  
**Bagan Tahapan Penelitian dan Pengembangan**

Keterangan:

1. *Research and information collecting*; termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian.
2. *Planning*; termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.

3. *Develop preliminary form of product*, yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.
4. *Preliminary field testing*, yaitu melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas dengan melibatkan subjek sebanyak 6-12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket.
5. *Main product revision*, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam ujicoba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap di uji coba lebih luas.
6. *Main field testing*, uji coba utama yang digunakan untuk mendapatkan evaluasi atas produk.
7. *Operational product revision*, yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi.
8. *Operational field testing*, yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.
9. *Final product revision*, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final).

10. *Dissemination and implementation*, yaitu langkah menyebar luaskan produk/model yang dikembangkan.

Dalam Penelitian tesis ini, menyesuaikan dengan tujuan penelitian yakni mengembangkan LKPD yang layak digunakan dalam pembelajaran IPS pada tema tempat tinggalku untuk kelas IV sekolah dasar, maka peneliti hanya menggunakan sembilan dari sepuluh langkah yang ada, kegiatan diseminasi dan implementasi tidak dilakukan karena keterbatasan dana dan waktu.

### **3.3 Langkah-Langkah Penelitian**

#### **1. Penelitian dan pengumpulan informasi**

*Tahap* ini bertujuan untuk membekali peneliti dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang produk cerita untuk merevitalisasi budaya lokal. Proses tahap ini disarankan mengikuti proses penelitian yang diteliti.

##### **a. Studi Literatur**

Selanjutnya studi literatur dalam tahap studi pendahuluan, digunakan untuk menemukan landasan teoritis yang memperkuat suatu produk pengembangan pembelajaran tematik berbasis budaya lokal Provinsi Lampung. Melalui studi literatur dikaji pula ruang lingkup suatu produk media pembelajaran dan keeluasaan penggunaan produk pengembangan pembelajaran tematik berbasis budaya lokal Provinsi Lampung dalam melaksanakan pembelajaran IPS. Melalui tahap studi literatur diketahui langkah-langkah yang paling tepat untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran tersebut dengan cara menganalisis kurikulum IPS yang berlaku. Dari kegiatan analisis tersebut, peneliti dapat menemukan

karakteristik dan prinsip dalam mengembangkan pembelajaran tematik berbasis budaya lokal Provinsi Lampung. Dari tahapan tersebut dapat menyesuaikan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada di kurikulum. Begitu juga dengan indikator, materi pokok dan evaluasi dapat di kembangkan yang sesuai dengan siswa Sekolah Dasar kelas IV.

Studi literatur juga memberikan gambaran hasil-hasil penelitian yang kompeten sebagai bahan perbandingan untuk mengembangkan suatu produk pengembangan pembelajaran tematik berbasis budaya lokal provinsi Lampung. Pada tahap ini juga perlu pengembangan dan pengkajian ulang penelitian dengan berkonsultasi dengan ahli yang bersangkutan.

#### **b. Studi Lapangan Tentang Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan sebagai awal perencanaan untuk menentukan ciri pengembangan pembelajaran tematik berbasis budaya lokal provinsi Lampung untuk anak, kemampuan dalam pendekatan anak dan pengalaman belajar anak (dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar) sebagai individu maupun sosial.

Data karakteristik guru dan siswa Sekolah Dasardi 1 Langkapura yang diperlukan antara lain informasi akademik, keaktifan kegiatan belajar mengajar, klasifikasi guru dan siswa yang dimiliki, kemampuan guru dalam proses pembelajaran, media dan evaluasi pembelajaran IPS.

Langkah ini bertujuan untuk mengetahui kendala dan hambatan guru Sekolah Dasar 1 Langkapura dalam melaksanakan pembelajaran IPS menggunakan pengembangan pembelajaran tematik berbasis budaya lokal Provinsi Lampung. Melalui pengumpulan informasi dari guru di SDN 1 Langkapura melalui instrumen kuesioner analisis kebutuhan, peneliti dapat diketahui kendala dan hambatan tersebut yang dijadikan pertimbangan dan kajian dalam produk pengembangan pembelajaran tematik berbasis budaya lokal Provinsi Lampung di SDN 1 Langkapura.

### **c. Studi Deskripsi dan Analisis Kebutuhan**

Tujuan pada tahap ini diperlukan untuk mendeskripsikan suatu konsep dari studiliteratur dan studi lapangan tentang analisis kebutuhan yang telah diperoleh dari identifikasi masalah di lapangan dengan kesesuaian teori atau kajian pustaka sehingga perlu adanya kegiatan konsultasi para ahli yang bersangkutan. Berdasarkan tahapan diatas, maka dibuat perencanaan atau rancangan produk sebagai acuan untuk pengembangan pembelajaran tematik berbasis budaya lokal Provinsi Lampung yang antara lain mencakup: pengembangan cerita, desain gambarnya yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa Sekolah Dasar.

## **1. *Planning***

### **a. Penyusunan Draft**

Langkah ini menjadi awal dalam membuat Bahan ajar IPS dengan memperhatikan isi, bahasa, format dan ilustrasi serta pendukung pengembangan pembelajaran tematik berbasis budaya lokal Provinsi Lampung. Rancangan dalam pengembangan pembelajaran tematik

berbasis budaya lokal Provinsi Lampung mengenai budaya lokal di Provinsi Lampung didasari kurikulum yang berlaku dengan konsep dan model pembelajaran yang disesuaikan sebagai berikut:

- 1) Psikologi pendidikan mencakup nilai-nilai kejiwaan pada siswa Sekolah Dasar. Hubungan psikologi siswa dan guru serta lingkungan Sekolah Dasar yang menjadi pertimbangan khusus dalam pengembangan produk bahan ajar IPS tersebut.
- 2) Pembelajaran IPS mencakup semua kompetensi yang dalam penelitian ini meliputi aspek pengenalan budaya lokal provinsi Lampung melalui pengembangan pembelajaran tematik yang disesuaikan siswa Sekolah Dasar.
- 3) Pengembangan pembelajaran tematik berbasis budaya lokal Provinsi Lampung mencakup prinsip yang menyenangkan dengan media berupa gambar budaya Lampung.

#### **b. Penyusunan Produk**

Peneliti melakukan sejumlah perencanaan pengembangan pembelajaran tematik berbasis budaya lokal Provinsi Lampung dalam sebuah produk yang dirasakan oleh peneliti sendiri untuk sementara sudah merasa cukup sehingga perlu adanya masukan dan saran dari pihak diluar peneliti (validator) dengan tujuan supaya dapat menjadikan perangkat tersebut baik dan sempurna.

## **2. *Develop preliminary form of product (pengembangan format produk awal)***

Pada langkah ini peneliti lakukan dengan memperhatikan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik ini dilakukan sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan materi yang sesuai dengan Permendikbud yang berlaku saat ini. Dalam langkah ini juga terdapat dua kegiatan yang dilakukan yakni melakukan pengembangan produk dan validasi ahli (*expert judgement*) baik dari segi media maupun materi. Langkah ini dilakukan agar produk LKPD yang dikembangkan peneliti siap diuji cobakan dalam uji lapangan.

Uji ahli dilakukan oleh beberapa ahli yang berkualifikasi akademik minimal S3, yaitu 1) ahli materi bidang IPS (*material review*), dan 2) ahli media untuk menilai kriteria penampilan (*presentation criteria*).

Uji ahli dilakukan menggunakan instrumen observasi, data hasil observasi dapat berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan produk yang dituangkan dalam lembar observasi, maupun diskusi bersama. Kisi-kisi dan instrument dapat dilihat pada lampiran.

## **3. *Preliminary field testing (uji coba lapangan awal)***

Produk awal yang telah diuji ahli diujikan lagi melalui uji perorangan. Uji perorangan bertujuan untuk mengetahui kemenarikan bahan ajar secara perorangan atau individu. Uji kemenarikan dilakukan dengan pengisian angket. Adapun aspek pada angket adalah kemenarikan, kemudahan dan

kemanfaatan bahan ajar . Selain itu, pada angket ini pula responden diberi ruang untuk memberikan saran dan kritik bagi pengembangan bahan ajar agar apa yang dikembangkan memenuhi kriteria produk yang baik Subjek tindakan uji lapangan awal adalah satu kelas VI di SDN 1 Langkapura Bandar Lampung. Sampel ujinya adalah 3 siswa untuk masing-masing kelas yang ditetapkan dengan teknik *sample random sampling* (Sugiyono, 2011: 82).

**4. *Main product revision (revisi produk utama)***

Revisi produk awal dilakukan setelah mengetahui respon dari tahap sebelumnya. Kegiatan ini dilakukan sebagai langkah penyempurnaan produk LKPD.

**5. *Main field testing (uji coba lapangan utama)***

Tahap uji coba lapangan utama dilakukan setelah produk disempurnakan. Pada tahap ini, peneliti kembali menguji cobakan produk dengan sasaran yang lebih besar yaitu 12 orang.

**6. *Operational product revision (revisi produk operasional)***

Tahap revisi produk ini dilakukan berdasarkan pengamatan dan respon siswa yang diperoleh dari angket.

**7. *Operational field testing (uji coba lapangan operasional)***

Pada langkah ini, bahan ajar hasil revisi sebelumnya diujikan kembali dengan subjek uji yang lebih luas dari sebelumnya. Subjek pada uji ini dilakukan di salah satu kelas yaitu kelas IV A SDN 1 Langkapura Bandar Lampung yang berjumlah 40 orang. Desain eksperimen yang digunakan pada uji lapangan maupun pada uji perorangan dan uji kelompok kecil

adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, yang terdiri dari satu kelompok eksperimen tanpa ada kelompok kontrol (Sugiyono, 2011:74). Desain ini membandingkan nilai *pretest* (tes sebelum menggunakan bahan ajar) dengan nilai *posttest* (tes sesudah menggunakan bahan ajar). Model eksperimen yang digunakan dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Desain Penelitian.

<i>Pengukuran</i>	<i>Perlakuan (treatmen)</i>	<i>Pengukuran</i>
$O_1$	X	$O_2$

Keterangan:

$O_1$  : Tes awal (pretes) sebelum perlakuan diberikan

$O_2$  : Tes akhir (postes) setelah diberikan perlakuan

Dalam perlakuan *post-test*, guru menggunakan produk pengembangan pembelajaran tematik berbasis budaya lokal Provinsi Lampung untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang telah dirancang oleh peneliti. Produk tersebut digunakan guru kelas yang diterapkan kepada siswanya dengan panduan dan arahan peneliti sebelumnya.

Secara garis besar tahap uji coba penelitian produk pembelajaran ini dibagi menjadi 4 bagian yaitu: (a) Kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran konvensional (tanpa produk) beserta analisis hasil pembelajarannya, (b) Kegiatan pembelajaran dengan produk media pembelajaran beserta analisis hasil pembelajarannya (c) Kegiatan perbandingan hasil analisis tanpa produk (*pre-test*) dan hasil analisis menggunakan produk (*post-test*) yang bertujuan melihat perbedaan hasil kelayakan pengembangan pembelajaran tematik berbasis budaya lokal Provinsi Lampung dalam pembelajaran IPS untuk melestarikan identitas

budaya lokal di Provinsi Lampung. Hasil eksperimen ini selanjutnya dilakukan revisi untuk menghasilkan model pengembangan media pembelajaran yang teruji.

Revisi hasil tidak cukup hanya membandingkan *pre-test* dan *post-test* saja, akan tetapi juga aktifitas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Diantaranya seperti kinerja dan kemampuan guru sebagai fasilitator pembelajaran, keaktifan siswa dalam pembelajaran serta partisipasi pihak sekolah selama pembelajaran tersebut.

#### **8. *Final product revision* (revisi produk akhir)**

Hasil uji coba lapangan selanjutnya ditindak lanjuti apabila masih terdapat kekurangan, kemudian diperbaiki. Apabila telah dikatakan layak maka LKPD berbasis kebudayaan lokal yang dikembangkan peneliti telah berhasil.

### **3.4 Populasi dan Sampel**

#### **a. Populasi**

Menurut Sugiyono, (2008:117) populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sebagai populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 1 Langkapura Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

## **b. Sampel**

Menurut Sugiyono (2008:56) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Menurut Arikunto (2010:124) jika populasi kurang dari 100 lebih baik diambil sebagai penelitian populasi. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV A SD Negeri 1 Langkapura Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017 yaitu sebanyak 40 orang siswa.

## **3.5 Sumber Data**

Salah satu langkah penting dalam kegiatan penelitian adalah menentukan informasi berupa data yang berharga untuk instrumen-instrumen yang cocok atau sesuai dengan kebutuhan penelitian tersebut. Tahap tersebut sangat penting untuk merumuskan dan menyusun teknik pengumpulan data, instrmen penelitian dan analisis data. Data dalam penelitian ini berupa kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah merupakan data tambahan seperti dokumen dan foto-foto serta data statistik (Sumaryanto, 2007:100). Adapun sumber data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **a. Data hasil Penilaian Ahli**

Data berupa pernyataan tentang kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Sumber data beberapa orang ahli yang kompeten dalam bidang materi pembelajaran dan pengembangan pembelajaran tematik berbasis budaya lokal.

### **b. Data hasil Uji Coba**

Data berupa hasil pengembangan pembelajaran tematik berbasis budaya lokal Provinsi Lampung antara lain respon siswa dan guru yang

bersangkutan dalam melaksanakan pengembangan pembelajaran tematik berbasis budaya lokal tersebut.

### **3.6 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional**

#### **3.6.1 Definisi Konseptual**

##### **1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) atau biasa disebut dengan Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan sebuah perangkat pembelajaran yang berperan penting dalam pembelajaran. LKPD dan LKS merupakan dua hal yang sama yaitu berupa lembar kerja yang harus dikerjakan oleh peserta didik atau siswa

Dalam hal ini tugas-tugas tersebut sudah disesuaikan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai.

##### **2. Efektivitas Pembelajaran**

Efektivitas pembelajaran berkaitan dengan sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, yaitu sekolah, perguruan tinggi, atau pusat pelatihan mempersiapkan peserta didik dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diinginkan oleh para *stakeholder*.

##### **3. Daya Tarik Pembelajaran**

Daya tarik pembelajaran adalah suatu upaya meningkatkan motivasi siswa untuk tetap belajar sehingga membentuk pembelajaran yang berpusat pada siswa. Kemenarikan pembelajaran diukur dengan mengamati kecenderungan siswa

untuk tetap/terus belajar dimana kualitas pembelajaran akan mempengaruhinya.

#### 4. Budaya Lokal

Kebiasaan yang dilakukan oleh masyarakat disuatu daerah atau yang dipelajari dari sebuah masyarakat atau sub kelompok.

Berdasarkan sebuah skema sosial budaya yang ada di Indonesia dimana terdiri dari masyarakat yang bersifat majemuk dalam stuktur sosial, budaya (*multikultural*) maupun ekonomi. Luasnya kajian budaya dalam kehidupan bermasyarakat dapat dikelompokkan berdasarkan asal usul dan geografis kewilayahan.

### 3.6.2 Definisi Operasional

#### 1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan siswa baik secara klasikal ataupun mandiri dengan mengintegrasikan budaya lokal Provinsi Lampung dalam pembelajaran.

#### 2. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran pada penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan LKPD berbasis budaya lokal Provinsi Lampung.

#### 3. Daya Tarik Pembelajaran

Daya tarik pembelajaran pada penelitian ini di lihat dari aspek kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan penggunaan yang

ditetapkan dengan rentang sebagai berikut:

4 = Sangat Menarik

3 = Menarik

2 = Cukup Menarik

1 = Tidak Menarik

#### 4. Budaya Lokal

Budaya lokal yang dibahas dalam penelitian ini, adalah budaya lokal Provinsi Lampung yang diintegrasikan dalam pembelajaran.

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Riduwan (2010:24), Metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data menggunakan :

#### a. Metode Angket

Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang respon siswa terhadap perangkat pembelajaran. Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data tersebut dengan memberikan LARS (Lembar Angket Respon Siswa) dan LARG (Lembar Angket Respon Guru) setelah proses pembelajaran penerapan media pembelajaran tersebut.

#### b. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih dalam. Hal tersebut juga dinyatakan oleh Riduwan (2010:102), bahwa wawancara suatu cara pengumpulan data yang

digunakan untuk memperoleh langsung dari sumbernya. Wawancara ini digunakan jika ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam serta jumlah respondennya sedikit. Untuk mendapatkan informasi dalam penelitian pengembangan melalui bahan ajar IPS ini, maka peneliti menggunakan wawancara tak berstruktur (*unstructured interview*). Dalam wawancara tidak berstruktur, peneliti belum mengetahui secara pasti data apa yang diperoleh, sehingga peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh responden yaitu siswa dan guru. Hal senada dikemukakan Sugiyono (2011:320), wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang ditanyakan.

#### c. Metode Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Apabila objek penelitian bersifat perilaku dan tindakan manusia, fenomena alam (kejadian-kejadian yang ada di alam sekitar), proses kerja dan penggunaan responden kecil (Riduwan, 2010:104). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi langsung ke objek penelitian yaitu dengan guru dengan kata lain observasi partisipan dengan asumsi bahwa data penelitian ini diperoleh lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari perilaku siswa sekolah dasar yang tampak. Peneliti dapat bertindak sebagai guru sekolah dasar dalam pembelajaran IPS

terhadap siswa. Tujuannya agar mengetahui kendala dan hambatan yang dialami oleh guru kelas sekolah dasar.

Menurut Susan Stainback (dalam Sugiyono, 2011:311), menyatakan “*Inpartisipant observation, there searcher observer what people do, listent to what they say,and participates in their activites*”. Dalam observasi partisipatif peneliti mengamati apa yang dikerjakan guru dan siswa, mendengarkan apa yang mereka ucapkan, dan berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran IPS untuk siswa. Adapun observasi penelitian ini juga menggunakan partisipasi moderat yang mana peneliti menjadi orang dalam dan orang luar. Peneliti melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk menganalisis kebutuhan siswa akan suatu media pembelajaran berupa pengembangan pembelajaran tematik berbasis budaya lokal Provinsi Lampung dan ikut dalam beberapa kegiatan tatap muka proses kegiatan pembelajaran.

Observasi penelitian ini tahap pertama dilakukan dengan observasi deskriptif, peneliti melakukan penjelajahan umum dan menyeluruh, melakukan deskripsi terhadap semua yang dilihat, didengar dan dirasakan dalam proses pembelajaran seni rupa tersebut. Semua data direkam berupa visual, teks, lisan dan hasil dari itu disimpulkan dalam keadaan yang belum ditata. Tahap kedua observasi terfokus, artinya bahwa tahapan ini peneliti melakukan analisis taksonomi sehingga dapat menemukan fokus mengenai permasalahan yang dialami siswa dan guru sekolah dasar dalam melaksanakan pembelajaran IPS. Selanjutnya tahapan observasi terseleksi

yaitu peneliti menguraikan fokus yang ditemukan sehingga datanya lebih terperinci. Harapan pada tahapan ini dapat menemukan pemahaman yang mendalam atau hipotesis tentang pembelajaran IPS melalui pengembangan pembelajaran tematik berbasis budaya lokal Provinsi Lampung yang dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran berupa media pembelajaran.

#### d. Metode Test

Untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran IPS menggunakan tes. Penyusunan alat ukur bertolak pada indikator masing-masing kompetensi yang ingin dicapai.

#### e. Dokumentasi

Penggunaan teknik dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, gambar, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2006:231). Hasil penelitian semakin kredibel apabila didukung oleh foto-foto atau hasil akademik yang telah ada. Tetapi dokumentasi tidak semua memiliki kredibilitas tinggi. Dokumentasi yang tidak mencerminkan keadaan aslinya, karena diambil untuk kepentingan tertentu.

Data-data yang dikumpulkan dengan teknik dokumentasi cenderung merupakan data sekunder, sedangkan data-data yang dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara dan angket cenderung merupakan data primer atau data yang langsung didapat dari pihak pertama. Bentuk dokumentasi dalam penelitian ini antara lain catatan mengenai perkembangan siswa, buku raport siswa, foto kegiatan pembelajaran IPS sekolah dasar di Provinsi

Lampung. Dalam mendokumentasikan catatan berupa perkembangan siswa bertujuan untuk mengetahui secara psikologi siswa sebab dapat pula antara individu berbeda-beda. Buku rapot menjelaskan tingkat prestasi pembelajaran IPS maupun pelajaran lainnya yang dapat membantu peneliti melihat perkembangan akademik siswa selama ini. Dokumentasi berupa foto di ambil untuk melihat aktivitas yang dilakukan siswa sekolah dasar di Provinsi Lampung.

f. Metode Check List

Instrumen yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Bahan ajar IPS adalah: (1) lembar validasi media, (2) lembar validasi bacaan (3) lembar validasi kegiatan pembelajaran (4) lembar validasi pembelajaran IPS, (5) lembar validasi angket respon siswa (6) lembar validasi angket guru dan budayawan. Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data ini adalah dengan memberikan perangkat pembelajaran beserta lembar validasi kepada validator. Kemudian validator diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang sesuai.

### **3.8 Instrumen Penelitian**

Instrumen untuk pengembangan media Bahan ajar IPS terdiri dari: (1) lembar validasi media, (2) lembar validasi materi, (3) lembar validasi LARS (Lembar Angket Respon Siswa, (4) LARG (Lembar Angket Respon Guru).

a. Lembar Validasi

Berdasarkan target yang dicapai dalam mengembangkan media pembelajaran berupa bahan ajar IPS dalam pembelajaran tematik, perlu adanya instrumen validasi dari para ahli. Adapun indikator instrumen validasi dalam Pembelajaran IPS yaitu sebagai berikut.

(1) Uji Ahli

Pada lembar validasi, validator diminta untuk menganalisis dan menilai (1) kesesuaian butir pertanyaan dengan tujuannya, (2) aspek penggunaan bahasa, (3) aspek penggunaan gambar, kisi-kisi uji ahli dan instrument secara lengkap terdapat pada lampiran.

(2) Lembar Angket Respon

Lembar angket respon ini digunakan untuk menjangring pendapat dan penilaian siswa serta guru terhadap media pembelajaran IPS. Pada lembar angket ini, guru dan siswa diminta untuk menganalisa dan menilai (1) kesesuaian butir pertanyaan dengan tujuannya, (2) aspek penggunaan bahasa, (3) aspek penggunaan gambar. Angket respon secara lengkap terdapat pada lampiran.

(3) Test Hasil Pembelajaran IPS

Penyusunan test hasil belajar dimaksudkan untuk mendapatkan seperangkat alat test yang dapat digunakan untuk menilai hasil pembelajaran mata pelajaran IPS pada tema tempat tinggalku. Dalam menyusun test hasil tersebut diperlukan adanya langkah-langkah yang harus ditempuh secara sistematis agar diperoleh test yang betul-betul valid sesuai dengan yang diharapkan. Langkah-langkah penulisan test

yang ditempuh adalah: (1) analisis kurikulum, (2) analisis sumber, (3) menentukan tujuan pembelajaran khusus (4) merencanakan kisi-kisi soal (5) penulisan soal (6) penvalidasian oleh pakar (7) reproduksi soal dan (8) pelaksanaan test. Soal tes hasil pembelajaran IPS secara lengkap terdapat pada lampiran.

### **3.9 Validitas dan Realibilitas Instrumen**

#### **3.9.1 Validitas Instrument Tes**

Instrumen yang akan digunakan sebagai alat ukur bahan ajar, terlebih dahulu diuji validitasnya kepada responden di luar subjek uji coba. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Dengan kata lain, validitas berkaitan dengan ketepatan dengan alat ukur. Instrumen yang valid akan menghasilkan data yang valid. Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi. Validitas isi adalah sejauh mana kelayakan suatu tes sebagai sampel dari domain item yang hendak diukur. Dalam pengujian validitas digunakan validitas logis. Penilaian ini bersifat kualitatif dan *judgement* serta dilakukan oleh panel *expert*, bukan oleh penulis atau perancang tes itu sendiri. Inilah prosedur yang menghasilkan validitas logis. Seberapa tinggi kesepakatan antara *experts* yang dilakukan penilaian kelayakan suatu item akan dapat diestimasi dan dikuantifikasikan, kemudian statistiknya dijadikan indikator validitas isi item dan validitas isi tes. Hasil pengujian validitas soal *pretest dan posttest* sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Uji Validitas Hasil Uji Coba

No	Uji Validitas	Frekuensi	Persentase (%)
1	Jumlah Soal Valid	20	80
2	Jumlah Soal Tidak Valid	5	20
Jumlah		25	100

Sumber: Data Hasil Penelitian

Dalam uji validitas ini menggunakan taraf signifikan 0,05 dengan  $n = 25$ . Berdasarkan hasil perhitungan, dari 25 butir pertanyaan yang diujicobakan, ternyata ada 5 butir yang tidak valid karena nilai  $r$  hitung  $< r$  tabel yaitu butir no 2, 3, 8,9 dan 12 sehingga terdapat 20 butir pertanyaan yang valid digunakan untuk mendapat data penelitian. Hasil perhitungan validitas butir pertanyaan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

### 3.9.2 Reliabilitas

Instrumen tes dikatakan *reliable* (dapat dipercaya) jika memberikan hasil yang tetap atau konsisten apabila diteskan berkali-kali. Jika kepada responden diberikan tes yang sama pada waktu yang berlainan, maka setiap responden akan tetap berada dalam urutan yang sama dalam kelompoknya. Uji reliabilitas yang dilakukan menggunakan program komputer dengan melihat pada nilai *Cronbach's Alpha* berarti *item* soal tersebut reliabel. Pada program ini digunakan metode *Cronbach's Alpha* yang diukur berdasarkan skala *Cronbach's Alpha* 0 sampai 1. Menurut Nunnally (dalam Gulo 2012: 26), suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60.

Setelah dilakukan perhitungan reliabilitas bahan ajar menyimak berbasis multimedia interaktif, diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,72. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tes yang digunakan memiliki kriteria reliabilitas yang tinggi. Dengan demikian, bahan ajar dalam bentuk LKPD berbasis budaya lokal Provinsi Lampung dapat digunakan dalam pembelajaran. Hasil perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran.

### **3.10 Teknik Analisa Data**

Setelah memperoleh data, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Data hasil angket analisis kebutuhan yang diperoleh dari guru dan siswa digunakan untuk menyusun latar belakang. Data kesesuaian desain dan isi/materi pembelajaran pada produk diperoleh dari ahli desain dan ahli isi/materi pembelajaran melalui uji validasi ahli. Data yang diperoleh dari hasil validasi tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Analisis data berdasarkan instrumen uji satu lawan satu dilakukan untuk mengetahui respon dari siswa terhadap media yang sudah dibuat. Pada instrumen angket untuk memperoleh data kemenarikan produk memiliki 4 pilihan jawaban yang sesuai dengan konten pertanyaan, yaitu: “tidak menarik”, “cukup menarik”, “menarik”, dan “sangat menarik”. Pada instrumen angket untuk memperoleh data kemudahan produk memiliki 4 pilihan jawaban, yaitu: “tidak mudah”, “cukup mudah”, “mudah”, dan “sangat mudah”. Dan untuk memperoleh data kemanfaatan produk juga memiliki 4

pilihan jawaban, yaitu: “tidak bermanfaat”, “cukup bermanfaat”, “bermanfaat”, dan “sangat bermanfaat”. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat kesesuaian produk bagi pengguna. Penilaian instrumen total dilakukan dari jumlah skor yang diperoleh kemudian dibagi dengan jumlah total skor, selanjutnya hasilnya dikalikan dengan banyaknya pilihan jawaban. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban ini dapat dilihat dalam tabel 4.

Tabel 4. Skor Penilaian Uji Kemenarikan, Kemudahan dan Kemanfaatan.

<b>Uji Kemenarikan</b>		Keterangan
<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>Skor</b>	
Sangat Menarik	4	
Menarik	3	
Cukup Manarik	2	
Tidak Menarik	1	

<b>Uji Kemudahan</b>		Keterangan
<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>Skor</b>	
Sangat Mudah	4	
Mudah	3	
Cukup Mudah	2	
Tidak Mudah	1	

<b>Uji Kemanfaatan</b>		Keterangan
<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>Skor</b>	
Sangat Efektif	4	
Efektif	3	
Cukup Efektif	2	
Tidak Efektif	1	

Sumber: Suyanto dan Sartinem (2009: 227)

Instrumen yang digunakan memiliki 4 pilihan jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor penilaian} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai total skor tertinggi}} \times 4$$

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah sampel uji coba dan dikonversikan ke pernyataan penilaian untuk menentukan kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Pengkonversian skor dapat dilihat dalam Tabel 5.

Tabel 5 Konversi Skor Penilaian Menjadi Pernyataan Nilai Kualitas.

Skor Penilaian	Rerata Skor	Klasifikasi
4	3,26 - 4,00	Sangat Baik
3	2,51 - 3,25	Baik
2	1,76 - 2,50	Kurang Baik
1	1,01 - 1,75	Tidak Baik

Sumber: Suyanto dan Sartinem (2009:227)

Data hasil *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas media. Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis *pre-test* dan *post-test* adalah uji N Gain. Rumus Gain Ternormalisasi (*Normalized Gain*) = *N.G*, yaitu:

$$N.G = \frac{\text{posttest score} - \text{pretest score}}{\text{maximum possible score} - \text{pretest score}}$$

Hasil perhitungan Gain kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi dari Hake dalam Noer (2010: 105) seperti yang terdapat dalam Tabel 6

Tabel 6. Klasifikasi Gain (g)

Besarnya Gain	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Sumber: Hake dalam Noer (2010: 105)

Setelah dilakukan analisis dengan menggunakan uji N Gain, produk pengembangan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran apabila 70% nilai hasil perhitungan Gain mencapai rata-rata skor  $0,3 < g \leq 0,7$  yang termasuk dalam klasifikasi Gain Ternormalisasi sedang maka produk dianggap berhasil.

## V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti dapat menyimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. LKPD berbasis Budaya Lokal Provinsi Lampung pada tema tempat tinggalku disusun dan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan merujuk kepada kompetensi dasar yang harus dicapai siswa serta mengembangkan indikator. LKPD ini dikemas sedemikian rupa dan dilengkapi dengan petunjuk dan langkah-langkah kegiatan untuk mempermudah siswa, serta soal evaluasi dan uji kompetensi untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. LKPD ini dibuat dengan menggunakan program *Microsoft Word* untuk pengetikan naskah, *Adobe Flash CS* dan *Corel Draw* untuk membuat ilustrasi dan layout, serta *Adobe Acrobat DC* untuk membuat format dalam bentuk PDF.
2. LKPD berbasis Budaya Lokal Provinsi Lampung pada tema tempat tinggalku yang dihasilkan efektif digunakan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji ahli materi mendapatkan nilai 3,21 dan uji ahli desain mendapatkan nilai 3,00 artinya LKPD baik untuk dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan. LKPD juga efektif dilihat dari hasil uji lapangan

operasional, mengalami peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan LKPD yaitu dengan nilai rata-rata N-Gain siswa sebesar 0,57 (sedang).

## **5.2 Implikasi**

Implikasi dari penelitian ini yaitu :

LKPD berbasis Budaya Lokal Provinsi Lampung pada tema tempat tinggalku dapat digunakan pada saat pembelajaran di kelas IV sebagai suplemen dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta sebagai sumber belajar mandiri di semester genap serta dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif bahan ajar di sekolah. LKPD dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya yang sejenis sesuai dengan kurikulum 2013.

## **5.3 Saran**

1. Kepada siswa, dalam penggunaan LKPD berbasis Budaya Lokal Provinsi Lampung pada tema tempat tinggalku ini diharapkan siswa dapat memahami prosedur dalam menggunakan LKPD, selalu aktif dalam proses pencarian informasi dan dalam menemukan konsep.
2. Kepada guru, penggunaan LKPD berbasis Budaya Lokal Provinsi Lampung pada tema tempat tinggalku ini dapat dijadikan sebagai salah satu media dalam pengembangan indikator di dukung dengan sumber belajar lain. Guru juga diharapkan mampu mengembangkan bahan ajar sendiri yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

3. Kepada pihak sekolah, agar mendukung penggunaan LKPD berbasis Budaya Lokal Provinsi Lampung pada tema tempat tinggalku, serta diharapkan memberikan pelatihan kepada guru untuk dapat mengembangkan bahan ajar lain sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.
4. Kepada peneliti selanjutnya, penelitian ini menggunakan *Pretest-Posttest One Group Desain* tetapi ditambah dengan kelompok kontrol. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan dengan desain, objek dan subjek lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Taufik. 2010. *Sejarah Lokal di Indonesia*. Gajahmada Press. Yogyakarta.
- Abdul Muktedir dan Agustrianto. 2010 Pengembangan Model Mata Pelajaran Muatan Lokal Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Di Sekolah Dasar Provinsi Bengkulu. *Jurnal Pendidikan, FKIP Bengkulu*. Vol II. Hal 21-32
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. BumiAksara Jakarta.
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Ed Revisi VI,. Penerbit PT Rineka Cipta, Jakarta
- Arono. 2010 Pengembangan Pembelajaran Keterampilan menyimak melalui Teknologi Informasi Jurnal Pendidikan, *FKIP Bengkulu*. Vol II. Hal 41-52
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. PT.Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Blaiklock. Ken E., 2008. Journal Critical Analysis: Original Paper A Critique of the Use of Learning Stories to Assess the Learning Dispositions of Young Children. *Unitec Institute of Technology. NZ Research in ECE Journal*, Vol. 11, 2008
- Borg, Walter R. & Gall, Meredith D. 1983. *Educational Research. An introduction* (4th ed.). Longman Inc. New York.
- Concise Oxford Dictionary New Edition.2001 New York Inc.
- Depdiknas. 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas. Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Darlia, Tatik. 2010. Penerapan Model Pembelajaran *Talking Stick* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SDN Blitar Kecamatan Sukorejo Kota Blitar.

- Edi Sedyawati, 2007 *Kebudayaan Sebagai Suatu Pendekatan Sejarah Jilid I* Dunia Pustaka Jaya. Jakarta
- Gulo. 2008. *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo
- Hake, Richard R. 1999. *Analyzing Change/Gain Scores*. [online]. Tersedia pada: <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/ajpv3i.pdf>.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- \_\_\_\_\_ 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hakiim, Lukmanul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. CV Wacana Prima: Bandung.
- Hayashi Tyas. 2011. Hakikat Kebudayaan. Tersedia pada <http://aphroditekekasihlangit.blogspot.co.id/2011/05/hakikat-kebudayaan.html> diakses tanggal 20 Januari 2016.
- Isjoni, 2011. *Pembelajaran Kooperatif, Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Januszewski & Molenda. 2008. *Educational Technology A Definition with Commentary*. Taylor & Francis Group, LLC. USA.
- Judistira, K. Garna. 2008. *Budaya Sunda : Melintasi Waktu Menantang Masa Depan.*: Lemlit Unpad. Bandung
- Kamus Besar Bahasa Indonesia 2002. Departemen Pendidikan Nasional Edisi ke-3. Balai. Pustaka, Jakarta
- Koentjaraningrat. 2000. *Masalah Kesukubangsaan dan Integrasi Nasional*,: UIP. Jakarta.
- Koentjaraningrat. 1986. *Pengantar Ilmu Antropologi* . PT. Rineka Cipta, Jakarta
- Koentjaraningrat. 2005. *Kebudayaan, Melintas, dan Pembangunan*: Gramedia. Jakarta.
- Konjo. Ian 2011. Definisi Bahan Ajar. <http://jaririndu.blogspot.co.id/2011/09/definisi-bahan-ajar.html>
- Kemendikbud. 2013. *Kerangka Dasar Kurikulum 2013*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar . Jakarta
- Lakhmita Kurnia Putri 2011 Development Of Student Worksheets (Lks) Based Learning Cycle 5e On Main Material Elasticity And Hooke's Law Class X

High School. *Proceedings of the 2nd SULE – IC 2016, FKIP, Unsri, Palembang*. Vol 2. Oktober 2011

- Majid, Abdul. 2012. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. PT.Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Mulyasa, E. 2006. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Muhibbin Syah.2010.*Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru*.Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.
- Noble. Karen. Robyn Henderson, 2008. Journal. Engaging with Images and Stories : Using a Learning Approach to Develop Agency of Beginning " At-Risk" Pre-Service Teachers University of Southern Queensland. *Australian Journal of Teacher Education* .Volume 33.
- Novianti, Sudjarwo dan Pargito, 2015. Jurnal Penelitian. Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berupa Cerita Rakyat Sebagai Wujud Kearifan Lokal. *Tesis Pascasarjana Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung*
- Pemerintah Republik Indonesia. 2006. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi. Jakarta.
- Permendikbud. 2013. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Kemendikbud: Jakarta
- \_\_\_\_\_. 2013. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI*. Kemendikbud: Jakarta.
- Prastowo. Andi 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press. Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Diva Press. Yogyakarta.
- Ratumanan. 2002. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Reigeluth, C.M & Chellman, A.C. 2009. Instructional-Design Theories and Models Volume III, *Building a Common Knowledge Base*. Taylor & Francis. New York.
- Riduwan. 2010. *Dasar-dasar Statistika*. Alfabeta. Bandung.

- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Kencana. Jakarta.
- Rohaeti, E. E. 2008. *Pembelajaran dengan Pendekatan Eksplorasi untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Disertasi Sekolah Pascasarjana. UPI. Bandung
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada. Depok.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada. Jakarta.
- Sartini. 2006. Menggali kearifan lokal nusantara sebuah kajian filsafat. Dalam: *Jurnal Filsafat*. [Internet]. [dikutip 25 November 2013]; 37(2): 111-120. Dapat diunduh dari: <http://www.search-document.com/pdf/1/1/Menggali-Kearifan-Lokal-Nusantara-Sebuah-Kajian-Filsafati.html>.
- Sapriya, dkk. 2006. *Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar IPS*. UPI PRESS. Bandung.
- Saputro Edi. 2014 pengembangan bahan ajar menulis berbasis nilai kearifan lokal. *Jurnal J-Symbol FKIP Universitas Lampung*.
- Sardjiyo, dkk. 2008. *Pendidikan IPS di SD*. UT. Jakarta.
- Siagian, Sondang P. 2001. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta Jakarta.
- Solihatin, E dan Raharjo. 2007. *Cooperative Learning*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Sutarno. 2008. *Pendidikan Multikultural*. Jakarta : Depdiknas
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA. Bandung
- Sukmadinata, Nana S. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sukmadinata . 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung, Pedagogiana Press

- Sukmadinata, Nana Syaodih dan Alexon. 2010. *Jurnal Penelitian; Pengembangan model pembelajaran terpadu berbasis budaya untuk meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal*. FKIP Universitas Bengkulu dan Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia
- Suyanto, Eko dan Sartinem. 2009. Pengembangan Contoh Lembar Kerja Fisika Siswa dengan Latar Penuntasan Bekal Awal Ajar Tugas Studi Pustaka dan Keterampilan Proses untuk SMA Negeri 3 Bandar Lampung. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2009*. Bandarlampung: Unila.
- Sumaryanto F, Totok. 2007. *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Seni*. Unnes Press.Semarang.
- Toman, Ufuk. 2013. Extended Worksheet Developed According To 5e Model Based On Constructivist Learning Approach. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*. Vol. 4, Issue 4, Hal 173-183.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif*. Kencana Prenada Group. Jakarta.
- .2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Uno, B. Hamzah. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Widjajanti, Endang. 2008. *Kualitas Lembar Kerja Siswa* Bumi Aksara. Jakarta
- Yildirim, Nagihan. 2011. The Effect Of The Worksheets On Students' Achievement In Chemical Equilibrium. *Journal of Turkish Science Education*. Vol. 8, Issue 3. Hal 44-58.
- Yusuf & Anwar. 2005. *Motivasi Dalam Belajar*. P2LPTK. Jakarta.
- Yusri Eka pratama 2008 Penerapan Pembelajaran Berbicara Bahasa Indonesia Menggunakan Dongeng dengan Kearifan Lokal di Kelas 2 SD Negeri 3 Yehembang Kangin".*Jurnal Pesona PAUD*, Vol. 1 No. 1