

Artikel Penelitian

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS RENDAH

Peneliti : Ali Muhtadi, dkk.

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari permasalahan masih rendahnya kualitas proses pembelajaran tematik di kelas rendah dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran di kelas. Tujuan utama penelitian tahun I ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal di SD kelas rendah yang telah mendapatkan validasi ahli materi dan pembelajaran.

Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau “*Research and Development*” (R & D) dengan langkah-langkah sebagai berikut: a) melakukan penelitian pendahuluan, b) perencanaan, c) pengembangan prototipe model pembelajaran meliputi: pemetaan KI dan KD dengan tema yang dipilih, jaring-jaring tema, dan prototipe model pembelajaran, d) uji ahli Subjek penelitian diambil sebanyak 23 sekolah mencakup kabupaten Kotamadya Yogyakarta, Kabupaten Sleman, Kabupaten Bantul, Kabupaten Kulon Progo dan Kabupaten Gunung Kidul. Responden dari setiap sekolah melibatkan guru kelas III, murid kelas III, dan kepala sekolah SD. Subjek penelitian ini juga melibatkan 2 orang ahli materi, dan 2 orang ahli pembelajaran. Teknik pengambilan sampel secara *purposive sampling*. Sekolah yang dipilih adalah SD yang memang kondusif untuk berlangsungnya pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal. Pengumpulan data menggunakan teknik angket, wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif (statistik deskriptif).

Penelitian dan pengembangan pada tahun I ini telah menghasilkan rancangan pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal berupa pemetaan KI dan KD mata pelajaran sesuai dengan tema yang dipilih, jaring-jaring tema dan RPP, serta prototype pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal di SD kelas tiga menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik “think and Share”. Produk tersebut telah mendapat validasi ahli materi dan pembelajaran dengan hasil baik.

Kata kunci: Model pembelajaran tematik, nilai-nilai kearifan lokal, permainan tradisional

Pendahuluan

Pembelajaran tematik sebenarnya telah diisyaratkan sejak kurikulum 1994, dan sejak digulirkannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadikan model pembelajaran tematik sebagai hal yang mutlak dilakukan pada jenjang sekolah dasar kelas rendah (kelas 1 – 3). Pelaksanaan pembelajaran tematik ini memunculkan implikasi

yang tidak sederhana pada setiap komponen pembelajaran termasuk didalamnya terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan. Idealnya dalam pelaksanaan pembelajaran sangat perlu didukung oleh perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan lingkungan dimana jenjang pendidikan itu berlangsung.

Penelitian ini berangkat dari dua permasalahan utama, yaitu (1) terkait dengan masih rendahnya kemampuan guru Sekolah Dasar (SD) dalam merancang dan melaksanakan praktik pembelajaran tematik di SD kelas rendah; dan (2) terkait dengan masih rendahnya kemampuan guru SD dalam merancang dan mengimplementasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran di kelas saat ini.

Hasil penelitian Isniyatun Munawaroh (2010) tentang pelaksanaan pembelajaran tematik di Kecamatan Sewon Bantul Yogyakarta menunjukkan bahwa; 1) pelaksanaan pembelajaran tematik masih belum sesuai dengan konsep pembelajaran tematik seutuhnya. Pelaksanaan pembelajaran masih terpaku pada mata pelajaran yang terpisah-pisah tanpa sesuai dengan tema pembelajaran yang digunakan, 2) proses pembelajaran yang terjadi masih berpusat pada guru dan terkesan membosankan, dan 3) kendala utama yang dihadapi guru adalah belum tersedianya perangkat pembelajaran tematik yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik itu sendiri serta karakteristik lingkungan sekolah. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, hasil diskusi dan observasi terhadap para guru SD peserta PLPG sertifikasi guru di Daerah Istimewa Yogyakarta saat melaksanakan tugas untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tematik, diketahui bahwa: a) sebagian besar (95%) guru peserta PLG belum mampu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) model tematik, sesuai konsep teori yang ada, b) guru belum mampu mengembangkan model pembelajaran tematik secara kreatif, c) guru belum mampu menentukan tema yang tepat sebagai payung dari berbagai disiplin ilmu yang akan diajarkan, dan d) tema yang diangkat guru masih jauh dari kehidupan dan lingkungan siswa yang sesungguhnya, sehingga kurang bermakna bagi kehidupan siswa dan belum terintegrasi dengan pendidikan karakter sebagai dasar pembentukan kepribadian siswa. Padahal idealnya tema yang seharusnya diajarkan, selain dalam rangka mencapai kompetensi pembelajaran juga diarahkan pada pembentukan karakter positif siswa secara holistik yang sesuai dengan lingkungan sekolah dan nilai-nilai kearifan lokal di daerahnya. Sehingga siswa tidak hanya mampu mencapai kompetensi pembelajaran, tetapi juga terbentuk pribadi yang tangguh yang sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa serta mampu bersaing di era global.

Sementara, terkait dengan pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah dasar, hasil penelitian Ali Muhtadi (2011) tentang kesiapan guru SD di Kotamadya Yogyakarta dalam mengimplementasi kurikulum pendidikan karakter di Sekolah menunjukkan bahwa, sebagian besar (80%) guru SD di Kabupaten Kotamadya Yogyakarta belum siap melaksanakan kurikulum pendidikan karakter di Sekolah, yang disebabkan antara lain: masih rendahnya kemampuan guru dalam mengembangkan strategi pendidikan karakter di kelas, masih minimnya sosialisasi dari dinas pendidikan tentang kurikulum pendidikan karakter yang akan diterapkan, dan masih minimnya dukungan kepala sekolah sebagai top manager di sekolah dalam memahami dan menerapkan kebijakan penerapan kurikulum pendidikan karakter di dalam kelas.

Berangkat dari kedua permasalahan di atas, penelitian ini berusaha untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran tematik yang sarat dengan pendidikan karakter yang bersumber dari nilai-nilai kearifan lokal masyarakat di Daerah Istimewa Yogyakarta. Melalui pengembangan model pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan terkait dengan pelaksanaan pembelajaran tematik dan pendidikan karakter yang terjadi, sekaligus dapat memperbaiki pelaksanaan pembelajaran tematik yang masih belum bermakna bagi belajar siswa di SD kelas rendah saat ini.

II. Konsep Pembelajaran Tematik

Penetapan pembelajaran tematik dalam pembelajaran di kelas rendah SD tidak terlepas dari perkembangan akan konsep pendekatan terpadu itu sendiri. Karena pada dasarnya pembelajaran tematik merupakan terapan dari pembelajaran terpadu. Pendekatan terpadu berawal dari konsep interdisipliner dalam kurikulum terpadu yang dikemukakan oleh Jacob (1989). Kurikulum terpadu cenderung lebih memandang bahwa suatu pokok bahasan harus terpadu (*integrated*) secara menyeluruh. Keterpaduan ini dapat dicapai melalui pemasukan pelajaran pada satu masalah tertentu dengan alternatif pemecahan melalui berbagai disiplin ilmu atau mata pelajaran yang diperlukan. Sehingga batas-batas antara mata pelajaran dapat ditiadakan. Kurikulum terpadu memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kelompok maupun individu dengan lebih memberdayakan masyarakat sebagai sumber belajar, memungkinkan pembelajaran bersifat individu terpenuhi.

Model pembelajaran tematik yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model jaring laba-laba (*webbed*) dimana pengembangannya dimulai dengan menentukan tema terlebih dahulu. Tema yang telah ditetapkan selanjutnya dijadikan dasar untuk menentukan sub-sub tema lain yang terkait dengan berbagai bidang studi. Tema yang ditetapkan disesuaikan dengan minat, kebutuhan dan perkembangan siswa. Penetapan tema dapat juga dilakukan sebagai hasil diskusi antara guru dan siswa. Selanjutnya dilakukan analisa terhadap setiap pilihan tema untuk mengetahui kekuatan dan kelemahannya sehingga didapatkan tema yang paling cocok. Setelah ditentukan tema kemudian ditentukan tematik unit atau sub tema yang akan digunakan sebagai topic dalam pembelajaran.

II. Pengertian Model Pembelajaran Tematik

Dengan mendasarkan pendapat dari beberapa ahli, yang dimaksud pembelajaran tematik dalam penelitian ini adalah Pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar bermakna kepada peserta didik di SD kelas rendah. Pembelajaran tematik akan terjadi jika eksplorasi dari suatu tema yang merupakan inti dalam pembelajaran berjalan secara wajar. Selain itu dibutuhkan juga peran aktif siswa dalam eksplorasi tema tersebut agar dapat dipelajari dengan mudah. Kegiatan pembelajaran akan berlangsung diseputaran tema kemudian akan membahas konsep-konsep pokok yang terkait dengan tema yang diusung.

III. Langkah-langkah (Sintak) Model Pembelajaran Tematik di SD

Pada dasarnya langkah-langkah (sintak) model pembelajaran tematik sama dengan sintak dalam setiap model pembelajaran pada umumnya. Menurut Trianto (2007:15) model pembelajaran tematik memiliki tiga langkah atau tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Hal ini senada dengan apa yang dikemukakan oleh Tim Puskur (2007:10) yang menyatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran tematik di SD meliputi tiga tahap, yaitu tahap persiapan pelaksanaan/perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap penilaian atau evaluasi. Adapun kelebihan dari sintak model pembelajaran terpadu adalah bersifat luwes dan fleksibel. Artinya, bahwa sintak dalam pembelajaran terpadu dapat diakomodasikan dari berbagai model pembelajaran yang dikenal dengan istilah setting atau merekonstruksi.

Tahap Perencanaan

Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam tahap perencanaan, yaitu pemetaan kompetensi dasar, pengembangan jaringan tema, pengembangan silabus dan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan model pembelajaran tematik secara umum terbagi dalam tiga tahapan, yaitu pembukaan atau pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Prinsip utama dalam pelaksanaan pembelajaran tematik meliputi: *Pertama*, guru tidak mendominasi dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran memungkinkan siswa menjadi pembelajar mandiri. *Kedua*, pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara individu dan kelompok yang di dalamnya menuntut adanya tanggung jawab dan kerja sama, dan *ketiga*, guru perlu akomodatif terhadap ide-ide yang terkadang sama sekali tidak terpikirkan dalam proses perencanaan Depdiknas (1996:6).

Tahap evaluasi

Menurut Tim Puskur (2007:14) evaluasi dalam pembelajaran tematik adalah usaha untuk mendapatkan berbagai informasi secara berkala, berkesinambungan dan menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh siswa melalui pembelajaran. Tujuan dari tahap evaluasi ini adalah untuk mengetahui pencapaian indikator yang telah ditetapkan, memperoleh umpan balik bagi guru untuk mengetahui hambatan yang terjadi dalam pembelajaran maupun efektivitas pembelajaran, memperoleh gambaran yang jelas tentang perkembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa, sebagian acuan dalam menentukan rencana tindak lanjut.

Tahap evaluasi dapat berupa evaluasi proses pembelajaran dan evaluasi hasil pembelajaran. Adapun alat penilaian yang yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik dapat berupa tes dan non tes. Tes mencakup tertulis, lisan atau perbuatan, catatan harian perkembangan siswa dan portofolio. Pada pembelajaran tematik penilaian dilakukan untuk mengkaji ketercapaian kompetensi dasar dan indikator pada tiap mata pelajaran yang terdapat pada tema yang diajarkan. Dengan demikian penilaian tidak lagi terpadu melalui tema, melainkan sudah terpisah-pisah sesuai dengan kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator mata pelajaran.

IV. Kearifan Lokal

Dalam bahasa Inggris, kearifan lokal diterjemahkan menjadi *local wisdom*. Dalam bahasa Indonesia, kata *kearifan* berasal dari kata *arif* yang berasal dari bahasa Arab, yang artinya adalah 'tahu' dan 'mengetahui'. Dari kata ini dalam bahasa Indonesia diperoleh kata 'mengarifi' yang berarti 'mengetahui', 'memahami'. Jadi *kearifan* dapat diartikan sebagai 'pengetahuan'. Selain itu, dalam bahasa Indonesia kata *arif* juga memiliki makna yang lebih luas, yang mencakup pengertian 'bijaksana', 'berilmu'. *Bijaksana* dalam bahasa Indonesia berarti 'selalu menggunakan budinya (pengalaman dan pengetahuannya)'. Makna *bijaksana* juga dapat diketahui dari kata turunannya, *kebijaksanaan*. Kata ini diartikan antara lain sebagai 'kepandaian menggunakan akal budi', 'pimpinan dan cara bertindak', dan 'kecakapan bertindak bila menghadapi orang lain(kesulitan, dsb.)' (Poerwadarminta, 1985: 138). Dengan demikian, *kearifan* dapat didefinisikan sebagai *perangkat pengetahuan dan praktik-praktik untuk menyelesaikan persoalan dan/atau kesulitan yang dihadapi dengan cara yang baik, benar, dan bagus*" (Ahimsa-Putra, t.t.: 7).

V. Permainan Tradisional

Bermain dan mainan merupakan komponen mendasar bagi kehidupan manusia, terutama bagi kehidupan anak-anak. Manusia merupakan *Homo Ludens*, yang berarti manusia yang bermain (Huizinga, 1990 dalam Bagus Indrayana, 2013:1). Oleh karena, kehidupan manusia sejak kecil hingga dewasa tidak pernah lepas dari hadirnya berbagai bentuk permainan dan model mainan.

Kegiatan bermain dengan benda mainan telah membawa implikasi pada munculnya dorongan anak-anak untuk membentuk komunitas sendiri. Melalui permainan mereka membangun kesadaran kolektif dalam bersosialisasi, meskipun pikirannya belum menyadari penuh apa yang mereka lakukan. Hal itu sesuai dengan yang diutarakan oleh Bagus Indrayana, (2013:9), bahwa mainan tradisional sebagai produk budaya fisik, berhubungan dengan kegiatan anak dalam bermain berdasarkan cara dan aturan yang dibuat sendiri, sesuai dengan pemikiran dan mentalitas mereka dalam bersosialisasi. Proses sosialisasi tersebut dapat menjadi ajang penanaman kesadaran kolektif dalam kehidupan bersama berdasarkan nilai yang melandasi perilaku dan kegiatan bermain. Kondisi sosial dan kultural yang melingkupinya itu telah berpengaruh kuat sebagai suatu

sistem nilai moral, etika, dan estetika yang bermakna dalam bersosialisasi di kalangan anak-anak.

Perkembangan ilmu dan teknologi telah membawa dampak pada perkembangan bentuk dan fungsi mainan dimulai dari lingkup kehidupan yang sederhana (tradisional) sampai kepada kehidupan modern., beberapa mainan tradisional yang sering dimainkan anak-anak di Yogyakarta, antara lain yaitu: *gangsingan*, *dhakon*, *umbul wayang* dan *kudha lumping*. Permainan *gasingan*, *dhakon*, dan *umbul wayang* sangat digemari anak-anak, sedang permainan *kudha lumping* merupakan permainan komunitas elit karena dibuat dengan teknik anyam yang harganya mahal (Joko Soekiman, 2012).

Gangsingan merupakan salah satu sarana bermain yang memiliki peran penting dalam proses sosialisasi yang mampu mengikat jiwa keakraban dan kebersamaan. Melalui permainan *gangsingan*, para pemain akan dapat memperoleh kesenangan, kegembiraan, dan kepuasan batin. Pada umumnya *gangsingan* ada yang dibuat dari kayu padat dan bambu yang memiliki rongga ruang didalamnya. Jika berputar *gangsingan* kayu mengeluarkan bunyi desing, sedangkan *gangsingan* bambu mengeluarkan bunyi dengung. Hiasan yang sering diterapkan pada *gangsingan* kayu ialah unsur geometrik, antara lain garis, bidang, dan warna. Sedangkan, hiasan yang sering ditampilkan pada *gangsingan* bambu, antara lain berupa dua garis melingkar sejajar pada bagian atas dan bawah *body* *gangsingan*.

Dhakon merupakan permainan yang menggambarkan perilaku para petani, sejak mereka melakukan kegiatan menanam benih dipersawahan sampai memetik dan menyimpan hasilnya di dalam lumbung penyimpanan. Munculnya permainan *dhakon* merupakan refleksi dari kehidupan keluarga keraton Yogyakarta yang semula pada awal berdirinya menyandarkan hidupnya di atas pemilikan lahan pertanian, sedangkan masyarakat di luar keraton menyandarkan hidupnya dari hasil pengolahan sawah dan ladang (Sularto dalam Bagus Indrayana, 2013:6).

Umumnya permainan *dakon* pada zaman dulu dilakukan di pendapa, beranda rumah, atau di bawah pohon yang rindang dengan terlebih dulu menggelar tikar. Untuk memulai permainan yang melibatkan dua orang ini, keduanya akan mengundi atau *ping sut* untuk menentukan siapa yang jalan duluan.

Lubang kecil pada papan *dakon* umumnya pada satu sisinya berjumlah 5 atau 7 atau 9, dan di masing-masing pojokan/ujung papannya terdapat 2 buah lubang besar yang disebut dengan lumbung. Dalam pasaran jawa ditemukan penggunaan angka jumlah lima

terkait dengan nama pasaran untuk memasarkan hasil pertanian, yaitu: pon, wage, kliwon, legi dan paing. Jumlah angka tujuh, dalam bidang pertanian berhubungan dengan sifat hari tumbuhnya tanaman. Sedangkan jumlah angka Sembilan berkaitan dengan adanya upacara ritual penebaran bulir padi sebagai awal pekerjaan penebaran benih, yaitu nini pantun lambing Dewi Sri dan Sadana (Subroto dalam Bagus Indrayana, 2013).

Untuk memainkan dhakon biasanya diperlukan biji-bijian untuk isian lubang-lubangnya. Umumnya biji yang digunakan untuk permainan ini adalah biji buah sawo karena tanaman sawo umumnya terdapat di hampir semua pekarangan (depan) rumah-rumah Jawa di masa lalu, khususnya rumah-rumah orang yang cukup mampu. Lebih-lebih rumah ningrat yang memiliki pendapa. Kecuali itu butiran biji sawo tidak terlalu kecil untuk dicomot. Permukaannya licin sehingga cukup mudah untuk diluncurkan dari genggaman sekaligus cukup mudah juga untuk digenggam telapak tangan. Selain itu, biji buah sawo yang dinamakan kecil itu secara visual memang tampak lebih eksotik (barangkali). Untuk permainan dakon yang juga dinamakan congklak itu diperlukan 98 buah biji sawo. Masing-masing sisi dakon yang memiliki 7 buah lubang itu diisi 7 buah biji untuk masing-masing lubangnya. Jadi, masing-masing pemain memiliki 49 buah biji kecil yang siap dijalankan. Sedangkan lubang di bagian ujung (pojok) dakon dikosongkan untuk menampung sisa biji ketika permainan dijalankan (Sartono, 2013. www.tembi.org).

Permainan umbul merupakan permainan anak-anak yang umum di Jawa pada tahun-tahun 1970-1980-an. Permainan ini menggunakan gambar-gambar yang dicetak di atas selembar kertas. Gambar-gambar tersebut umumnya dibingkai dalam bidang-bidang kecil berwujud persegi dengan ukuran 2,5cm x 3cm atau 2cm x 3cm. Gambar-gambar tersebut umumnya dicetak dalam tiga warna yang sederhana. Dalam satu lembar kertas umumnya terdapat 25-100an gambar berbingkai garis persegi. Gambar-gambar biasanya diambilkan dari tokoh-tokoh wayang, baik wayang kulit maupun wayang orang. Ada pula gambar-gambar artis atau aktor yang sedang terkenal di zaman itu, gambar aneka satwa, dan aneka kartun. Selain itu, gambar-gambar yang mengisahkan adegan atau peristiwa tertentu dari cerita wayang, film, komik, atau yang lain. Permainan gambar umbul sebenarnya lebih mengacu pada permainan dengan “ngumbulke” atau menerbangkan/menyebarkan beberapa gambar ke udara. Setelah gambar-gambar tersebut jatuh ke tanah maka akan dilihat gambar siapakah yang *mlumah* atau telentang dan *mengkurep* atau tengkurap/menelungkup. Gambar yang dinyatakan sebagai pemenangnya

adalah gambar yang telentang. Jika dalam permainan itu terdapat dua gambar yang sama-sama telentang maka kedua gambar tersebut harus *diambil kembali* sehingga akhirnya akan diperoleh hanya 1 gambar saja yang telentang. Gambar telentang yang terakhir inilah yang dianggap sebagai pemenangnya. Umumnya dalam permainan ini semua anak 'setor' sejumlah gambar sesuai kesepakatan. Anak yang menang dalam permainan umbul akan mendapatkan sejumlah gambar dari teman-temannya yang setor gambar (www.tembi.org)

VI. Model Pembelajaran Kooperatif Teknik "Think and Share"

Model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran yang menekankan pada kerjasama kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, rendah). Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Ada beberapa ciri model pembelajaran kooperatif. Stahl, 1994 menyebutkan ciri-ciri model pembelajaran kooperatif sebagai berikut; (1) belajar bersama dengan teman, (2) selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman, (3) saling mendengarkan pendapat di antara anggota kelompok, (4) belajar dari teman sendiri dalam kelompok, (5) belajar dalam kelompok kecil, (6) produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat, (7) keputusan tergantung pada mahasiswa sendiri, (8) mahasiswa aktif). Hal senada juga diutarakan oleh Johnson dan Johnson (1984) serta Hilke (1990) yang mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai; (1) terdapat saling ketergantungan yang positif di antar anggota kelompok, (2) dapat dipertanggungjawabkan secara individu, (3) heterogen, (4) berbagi kepemimpinan, (5) berbagi tanggung jawab, (6) menekankan pada tugas dan kebersamaan, (7) membentuk keterampilan sosial, (8) peran guru/dosen mengamati proses belajar mahasiswa, (9) efektivitas belajar tergantung pada kelompok. Proses belajar terjadi dalam kelompok-kelompok kecil (3-4 orang anggota), bersifat heterogen tanpa memperhatikan perbedaan kemampuan akademik, jender, suku, maupun lainnya.

Menurut Johnson & Johnson, prinsip dasar dalam model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut: setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya, setiap anggota kelompok (siswa) harus

mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama, setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya, setiap anggota kelompok (siswa) akan dikenai evaluasi, setiap anggota kelompok (siswa) berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya, dan setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Terdapat tipe-tipe pembelajaran kooperatif diantaranya, yaitu: “Think and Share”. Model pembelajaran Think and Share memiliki 5 tahap pembelajaran, yaitu: Tahap I: Guru menyampaikan inti materi, Tahap II: Siswa berdiskusi dengan teman kelompok, Tahap III: Guru memimpin pleno dan tiap kelompok mengemukakan hasilnya, Tahap IV: Guru mengarahkan pembicaraan pada materi atau permasalahan yang belum terungkap, dan Tahap V: Kesimpulan.

VII. Hasil dan pembahasan Penelitian

A. Hasil Studi Pendahuluan

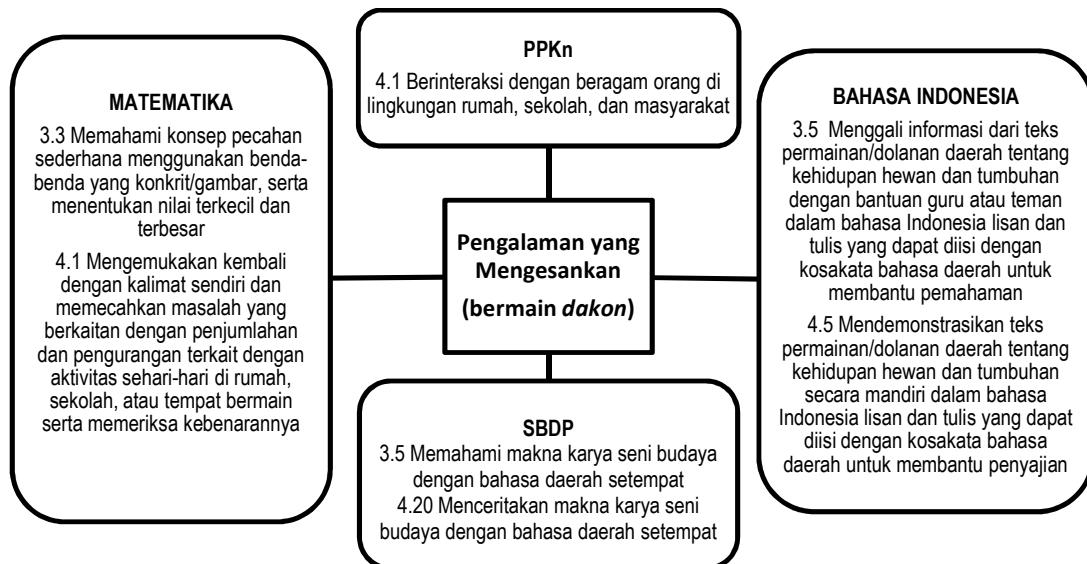
Berdasarkan hasil pra-survey melalui angket, wawancara, dan observasi yang disebarluaskan pada 23 sekolah yang tersebar di 5 kabupaten, yaitu kabupaten: Kotamadya Yogyakarta, Sleman, Bantul, Gunung Kidul dan Kulon Progo, dilengkapi dengan analisis dokumen diperoleh temuan-temuan sebagai berikut: *pertama*, secara umum, sebagian besar guru SD di Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki dokumen kurikulum pembelajaran tematik, yaitu silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), namun mereka belum mampu mengembangkan sendiri dokumen tersebut. Mereka memiliki dokumen tersebut secara umum dari hasil mendownload di internet. Maka tak heran, jika apa yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas pada umumnya tidak sesuai dengan yang ada di dalam dokumen RPP yang mereka miliki. *Kedua*, secara umum, guru masih menganggap bahwa pembelajaran tematik itu sulit pelaksanaannya. Oleh karena itu, pembelajaran yang mereka laksanakan sebagian besar belum tematik. Hanya baru sekitar 20% guru yang telah melaksanakan pembelajaran tematik, itu pun pembelajarannya masih urut permata pelajaran. *Ketiga*, secara umum pola pembelajaran yang guru laksanakan adalah ceramah, pengajaran latihan (mandiri atau terkadang berkelompok), diperiksa hasil pengajaran (kadang dicocokkan di kelas, atau langsung dinilai oleh guru), dan diakhiri pemberian pekerjaan rumah. *Keempat*, secara umum,

guru belum secara kreatif untuk mencoba menghubungkan tema/materi pembelajaran dengan budaya lokal yang ada. *Kelima*. ditinjau dari pemanfaatan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran, para guru jarang memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia secara optimal di Sekolah, dikarenakan mereka tidak bisa menggunakannya, misalnya laboratorium Teknologi Informasi dan Komunikasi.

B. Penyusunan Jaring-Jaring Tema

Setelah mengidentifikasi kompetensi dasar mana saja dari setiap mata pelajaran yang dapat diajarkan secara holistik berdasarkan tema-tema yang telah ditetapkan dengan cara memberi tanda centang pada matrik, langkah selanjutnya adalah membuat jaring-jaring tema berdasarkan matrik pada tabel 7.

Berikut merupakan jaring-jaring pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta.



C. Menentukan Model Pembelajaran Yang tepat untuk Pembelajaran Tematik berbasis Kearifan Lokal

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dan temuan hasil pra-survey menunjukkan bahwa salah satu hal mendasar yang perlu dikembangkan lebih lanjut untuk menciptakan pembelajaran secara lebih bermakna bagi belajar dan pembentukan kepribadian siswa sedini mungkin adalah dengan menyediakan perangkat pembelajaran tematik yang menghubungkan tema/materi pembelajaran dengan nilai-nilai kearifan lokal yang bersumber dari budaya lokal. Berkaitan dengan hal tersebut diperlukan pengembangan model pembelajaran yang tepat untuk melaksanakan pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal di sekolah dasar.

Model pembelajaran yang diharapkan tidak hanya menekankan pada transformasi pengetahuan dari materi disiplin ilmu, tetapi juga mampu mengangkat budaya lokal sebagai isi materi (nilai-nilai yang perlu diteladani), metode dan sekaligus media pembelajaran, sehingga selain berkembang kemampuan intelektual siswa juga berkembang karakter siswa. Model pembelajaran untuk pembelajaran tematik yang mampu menjawab kebutuhan pembelajaran secara lebih bermakna bagi belajar dan pembentukan karakter siswa tersebut adalah model pembelajaran kooperatif. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat menjawab kebutuhan pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran kooperatif teknik "think and share".

Model pembelajaran kooperatif teknik "think and share" yang dikembangkan dalam penelitian ini mengadopsi 5 langkah model pembelajaran kooperatif tipe *think and share* sebagai berikut: (1) guru menyampaikan inti materi, (2) siswa berdiskusi dengan teman kelompok, (3) guru memimpin pleno dan tiap kelompok mengemukakan hasilnya, (4) guru mengarahkan pembicaraan pada materi atau permasalahan yang belum terungkap, dan (5) kesimpulan.

D. Penyusunan Desain Awal Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif teknik "Think and Sare".

Sesuai dengan prosedur penelitian, serta mencermati hasil kajian pustaka dan pra-survey terhadap kondisi dan situasi empiris pembelajaran tematik saat ini serta mengkaji KI dan KD kurikulum 2013 SD kelas III, maka proses penyusunan desain awal model pembelajaran dimulai dengan melakukan diskusi. Diskusi ini bertujuan untuk menyamakan persepsi tentang jenis permainan tradisional yang bersumber dari budaya

lokal Daerah Istimewa Yogyakarta yang dapat diintegrasikan ke dalam model pembelajaran kooperatif teknik “think and share” yang sekaligus dapat diangkat sebagai sub tema dalam pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal.

Setelah dilakukan diskusi, kemudian penulis bersama dengan tim peneliti melakukan pengkajian dan review terhadap desain awal (draft) Model Pembelajaran kooperatif teknik “think and share” yang telah disusun sebelumnya. Hasil review terhadap desain awal model pembelajaran kooperatif teknik “think and share” tersebut, kemudian menghasilkan model awal pembelajaran kooperatif teknik “think and share” berbasis permainan tradisional yang siap divalidasikan kepada ahli intruksional, ahli materi kurikulum SD, dan ahli yang mengerti tentang makna dan berbagai permainan tradisional yang bersumber dari budaya lokal Daerah Istimewa Yogyakarta. Dari hasil review bersama tim peneliti, di bawah ini disajikan ketiga jenis desain sebagai model awal pembelajaran kooperatif teknik ‘think and share’, yaitu model perencanaan, model implementasi, dan model evaluasi.

1. Desain Awal Model Perencanaan Pembelajaran

Desain model perencanaan pembelajaran kooperatif teknik ‘think and share’ seperti desain model perencanaan pada umumnya terdiri dari 5 komponen, yaitu komponen tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, media dan sumber belajar dan komponen evaluasi pembelajaran. Masing-masing komponen pembelajaran tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Tujuan Pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang terdapat pada RPP. Perumusan tujuan pembelajaran tidak hanya berorientasi kepada hasil belajar, tetapi juga berkaitan dengan proses pengenalan dan penanaman nilai-nilai permainan tradisional budaya Daerah Istimewa Yogyakarta.

b. Materi Pembelajaran. Materi pembelajaran ditentukan secara holistic berbasis payung tema permainan tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta menurut kompetensi inti dan kompetensi dasar beberapa mata pelajaran yang akan dipelajari berdasarkan pada jaring-jaring tema yang telah disusun.

c. Kegiatan Pembelajaran. Komponen kegiatan pembelajaran dirumuskan dengan menggunakan tahap pembelajaran kooperatif teknik “think and share”, mencakup

kegiatan: (1) guru menyampaikan inti materi, (2) siswa berdiskusi dengan teman kelompok, (3) guru memimpin pleno dan tiap kelompok mengemukakan hasilnya, (4) guru mengarahkan pembicaraan pada materi atau permasalahan yang belum terungkap, dan (5) kesimpulan.

d. Media/alat dan Sumber Belajar. Komponen ini berisi tentang media yang akan digunakan, baik yang berhubungan dengan media/alat permainan tradisional seperti alat permainan *dakon*, *gangsingan*, gambar, bagan, dan white board, maupun yang berhubungan dengan buku literatur, dan lain sebagainya.

e. Evaluasi

1). Evaluasi Proses

Evaluasi proses dilakukan guna melihat keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik “think and share”. Alat evaluasi yang digunakan diantaranya yaitu: pedoman observasi dan catatan lapangan. Aspek yang dinilai antara lain: keterlibatan aktif siswa dalam permainan dan dalam keseluruhan proses pembelajaran di kelas.

2. Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil dilakukan untuk melihat keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik “think and share”. Alat evaluasi yang digunakan yaitu tes. Aspek yang dinilai yaitu kemampuan siswa dalam mengerjakan semua soal dalam evaluasi sumatif.

2. Desain Awal Model Implementasi Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dalam model implementasi pembelajaran kooperatif teknik “think and share” dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Guru menyampaikan inti materi

Penyampaian materi dilaksanakan melalui kegiatan siswa mengamati gambar 2 orang anak yang sedang bermain *dhakon* yang telah disiapkan guru. Guru bertanya kepada siswa, tentang alat permainan tradisional apakah yang sedang dimainkan oleh kedua orang anak yang terlihat pada gambar. Guru menjelaskan kepada siswa tentang beberapa jenis *dhakon*, manfaat permainan dan makna simbolik dari permainan *dhakon*. Selanjutnya guru menempelkan teks yang berisi peraturan permainan *dhakon*.

dan meminta salah satu siswa untuk maju membacakan teks tentang peraturan permainan *dhakon*. Setelah itu, Siswa diminta menceritakan secara lisan langkah-langkah permainan *dhakon* dengan dipandu guru. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya jawab dengan guru tentang langkah-langkah permainan yang belum dipahami. Setelah semua siswa memahami peraturan dan langkah-langkah permainan *dhakon*, guru menjelaskan bahwa permainan *dhakon* memiliki norma dan tata-cara atau aturan yang harus ditaati oleh mereka yang bermain. Norma tersebut berkaitan dengan sikap dan perilaku anak yang harus jujur, sabar, dan berbudi pekerti yang baik. Jika salah seorang siswa sedang memainkan permainannya, maka pemain lain harus sabar dan dengan ketulusan hati menunggu gilirannya untuk bermain. Menunggu sampai lawannya kehabisan biji dan biji miliknya itu jatuh di tempat yang kosong.

Selanjutnya, siswa diminta untuk mempraktikkan permainan *dhakon* secara berkelompok. Kemudian guru menjelaskan makna simbolik yang terkandung dalam permainan *dakon* sebagai berikut: Permainan *dhakon* erat hubungannya dengan pola hidup masyarakat petani dalam proses penggarapan lahan pertanian. Jumlah lubang kecil pada tiap sisi *dhakon* umumnya berjumlah 5 atau 7 atau 9, masing-masing tambah dua lubang besar (lumbung). Dalam budaya jawa, jumlah lubang 5 menggambarkan *pasaran dina* (hari pasaran) untuk menjual hasil pertaniannya, yaitu: *pon*, *wagé*, *kliwon*, *legi*, dan *pahing*. Sementara, jumlah angka tujuh berhubungan dengan sifat hari tumbuhnya tanaman, sedangkan jumlah angka sembilan berkaitan dengan adanya upacara ritual penebaran bulir padi sebagai awal pekerjaan penebaran benih, yaitu *nini pantun* lambang dewi Sri dan Sadana.

b. Siswa berdiskusi dengan teman kelompok

Setelah mahasiswa mengerti makna simbolik permainan *dhakon*, setiap siswa diminta untuk mengambil satu kartu gambar *dakon* dari beberapa bentuk tampilan *dakon* dengan warna yang berbeda-beda. Kemudian setiap siswa diminta mencari gambar yang sama yang dipegang temannya. Siswa yang memegang kartu gambar *dakon* yang sama menjadi satu kelompok.

Setelah siswa menemukan pasangan kelompoknya (4 orang), selanjutnya siswa berdiskusi bersama kelompoknya masing-masing untuk mengisi LKS tentang **keberagaman sifat teman kelompok mereka** di sekolah, mulai dari kesukaan, bentuk rambut, warna kulit, tinggi badan, berat badan, dan lain sebagainya, sehingga

mereka memahami bahwa manusia itu beragam sifatnya atau berbeda-beda sifatnya. Dan mereka harus saling menghargai perbedaan tersebut. Setelah mereka memahami bahwa mereka memiliki perbedaan sifat dan harus saling menghargai, selanjutnya tiap kelompok diminta untuk merancang dan mengkreasikan *dhakon* dengan hiasan gambar yang memiliki arti tertentu yang berkaitan dunia pertanian, misalnya gambar ular yang berart binatang yang bermanfaat bagi petani memberantas hama tikus di sawah.

c. Guru memimpin pleno dan tiap kelompok mengemukakan hasilnya.

Setelah Siswa bersama kelompoknya merancang dan mengkreasi *dhakon* selesai, selanjutnya wakil dari setiap kelompok diminta untuk maju di depan kelas guna mengkomunikasikan makna gambar hiasan yang ada pada *dhakonnya* tersebut.

d. Guru mengarahkan pembicaraan pada materi atau permasalahan yang belum terungkap.

Guru menjelaskan penjumlahan dan pengurangan terkait dengan biji yang digunakan untuk mengisi lumbung *dhakon*. Selanjutnya siswa diminta untuk berdiskusi mengerjakan soal-soal tentang **penjumlahan dan pengurangan** yang berhubungan dengan permainan dakon pada LKS.

Guru mengulas kembali tentang keberagaman jenis-jenis *dhakon* yang kemudian dikaitkan dengan keberagaman bentuk rumah, kebiasaan manusia di lingkungan rumah dan sekolah. Selanjutnya menggiring siswa untuk bertanya jawab dengan guru tentang sikap positif yang harus dilakukan berkaitan dengan keberagaman yang ada di lingkungan rumah dan sekolah.

e. Kesimpulan

Guru mengulang kembali inti materi yang telah dipelajari melalui permainan *dhakon* dari awal pembelajaran hingga akhir.

3. Desain Awal Model Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi Pembelajaran mencakup :

- a. *Evaluasi Proses.* Evaluasi proses dilihat dari keaktifan setiap siswa di dalam kerja kelompok dan kelas. Aspek Penilaian keaktifan individu dalam keseluruhan proses interaksi perkuliahan mencakup: (1) Keaktifan siswa

dalam berdiskusi dan mengisi LKS dalam kerja kelompok, (2) Keikutsertaan dan ketertiban siswa dalam permainan tradisional, (3) Keaktifan bertanya, berpendapat, atau merespon pertanyaan dalam diskusi kelas.

b. *Evaluasi Produk*

Evaluasi produk dilihat dari produk siswa dalam merancang dan mengkreasi hiasan untuk alat permainan tradisional (*dhakon*).

c. *Evaluasi Hasil:*

Evaluasi hasil dilihat dari kemampuan siswa dalam mengerjakan semua soal dalam tes yang diberikan.

E. Hasil Validasi Ahli

1. Hasil Validasi Ahli Instruksional

Untuk menghasilkan draft pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik “think and share” yang memiliki kelayakan dari *aspek desain pembelajaran*, maka draft model pembelajaran yang telah disusun kemudian divalidasikan terlebih dahulu kepada ahli instruksional sebelum diujicobakan di lapangan. Berikut merupakan skor hasil validasi ahli instruksional menggunakan angket tertutup skala 1 - 5.

Tabel 1 Skor nilai model pembelajaran menurut ahli instruksional

No	Aspek Desain Pembelajaran	Skor
1	Kejelasan tujuan pembelajaran (operasional, spesifik, realistik).	4
2	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KI/KD/Kurikulum.	4
3	Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran.	4
4	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.	4
5	Kemampuan model pembelajaran untuk mengaktifkan belajar siswa	5
6	Kemampuan model pembelajaran untuk memotivasi belajar siswa	5
7	Kemampuan model pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi sesuai dengan tema pembelajaran.	4
8	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
9	Kejelasan dan kerincian langkah-langkah pembelajaran	4
10	Kesesuaian semua materi yang dibahas dengan tema pembelajaran.	4
11	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	3
12	Kesesuaian alat (instrument) evaluasi dengan ranah hasil belajar yang diukur.	3
Skor total		48
Rerata Skor		4

Skor nilai hasil validasi ahli pembelajaran yang berupa data kuantitatif pada tabel 7 di atas kemudian dikonversikan ke dalam data kualitatif dengan mengacu pada tabel 5 hal 43. Sehingga hasil validasi ahli instruksional dengan rerata skor 4 menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dihasilkan secara keseluruhan termasuk dalam kategori baik. Namun demikian, masih terdapat dua aspek yang perlu diperbaiki yaitu aspek kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran, dan aspek kesesuaian alat (instrument) evaluasi dengan ranah hasil belajar yang hendak diukur.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Untuk menghasilkan draft pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik “think and share” yang memiliki kelayakan dari *aspek desain isi materi pembelajaran*, maka draft model pembelajaran yang telah disusun kemudian divalidasikan terlebih dahulu kepada ahli materi pembelajaran sebelum diujicobakan di lapangan. Berikut merupakan skor hasil validasi ahli materi menggunakan angket tertutup skala 1 - 5.

Tabel 2. Skor penilaian model pembelajaran dari aspek isi materi

No	Aspek Desain Isi Materi Pembelajaran	Skor
1	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	4
2	Kesesuaian isi materi dengan KI/KD/Kurikulum.	4
3	Keluasan dan kedalaman cakupan isi materi pembelajaran.	4
4	Keruntutan dan kelogisan isi materi yang disampaikan	4
5	Kejelasan uraian isi materi.	3
6	Kemudahan uraian isi materi untuk dipahami siswa.	4
7	Kebenaran dan keakuratan uraian isi materi.	4
8	Kesesuaian isi materi yang dibahas dengan tema pembelajaran.	5
9	Kemampuan isi materi untuk menanamkan nilai-nilai kearifan lokal	4
10	Kemenarikan isi materi yang disampaikan	4
Skor total		40
Rerata Skor		4

Skor nilai hasil validasi ahli materi yang berupa data kuantitatif pada tabel 8 di atas kemudian dikonversikan ke dalam data kualitatif dengan mengacu pada tabel 5 hal 43. Sehingga hasil validasi ahli materi dengan rerata skor 4 menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dihasilkan secara keseluruhan termasuk dalam kategori baik. Namun demikian, masih terdapat satu aspek yang masih perlu diperbaiki yaitu aspek kejelasan uraian isi materi.

VIII. Simpulan dan Saran

A. Simpulan

Berdasarkan tujuan, hasil dan pembahasan penelitian pada bab IV, penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini telah menghasilkan produk perangkat pembelajaran tematik model Jaring Laba-laba berupa pemetaan tema, Jaring-jaring tema dan RPP tematik berbasis kearifan lokal serta prototype pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal di SD kelas tiga menggunakan model kooperatif learning teknik think and Share. Adapun langkah-langkah pembelajaran tematik menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik think and share tema “bermain dhakon” yang telah dihasilkan adalah sebagai berikut:

Tahap I, Guru menyampaikan inti materi, mencakup kegiatan : a) siswa mengamati gambar 2 orang anak sedang bermain *dhakon* yang telah disiapkan guru; b) siswa membaca teks peraturan permainan *dhakon*; c) siswa menceritakan secara lisan langkah-langkah permainan *dhakon* dengan dipandu guru; d) siswa bertanya jawab dengan guru tentang langkah-langkah permainan yang belum dipahami; e) siswa mempraktikkan permainan *dhakon* secara berkelompok; f) guru menjelaskan makna simbolik yang terkandung dalam permainan dakon.

Tahap II, Siswa berdiskusi dengan teman kelompok, mencakup kegiatan: a) siswa mengambil satu kartu gambar dakon dari beberapa bentuk tampilan dakon dengan warna yang berbeda-beda. Kemudian siswa mencari gambar yang sama yang dipegang temannya. Siswa yang memegang kartu gambar dakon yang sama menjadi satu kelompok; b) siswa berdiskusi di dalam kelompok tentang keberagaman sifat teman ketika bermain dakon di sekolah; c) siswa merancang dan mengkreasikan gambar hiasan yang ada di *lumbung dhakon*.

Tahap III, Guru memimpin pleno dan tiap kelompok mengemukakan hasilnya, dengan kegiatan: siswa mampu mengkomunikasikan makna gambar hiasan tersebut di depan kelas.

Tahap IV, Guru mengarahkan pembicaraan pada materi atau permasalahan yang belum terungkap, mencakup kegiatan: a) siswa berdiskusi mengerjakan soal-soal tentang penjumlahan dan pengurangan yang berhubungan dengan permainan dakon; b) siswa bertanya jawab dengan guru tentang sikap positif yang harus dilakukan berkaitan dengan keberagaman yang ada di lingkungan rumah dan sekolah.

Tahap V, Kesimpulan, dengan kegiatan: guru mengulang kembali inti materi yang telah dipelajari lewat permainan dakon.

2. Hasil validasi Ahli pembelajaran, model pembelajaran yang dihasilkan dinyatakan baik dan hasil validasi ahli materi juga menyatakan bahwa produk tersebut dalam kategori baik.

B. Saran

1. Untuk membangun identitas dan karakter anak sedini mungkin, sebaiknya guru menggali dan menanamkan kembali nilai-nilai kearifan lokal secara inheren kepada peserta didik melalui kegiatan pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal (misalnya dengan mengangkat permainan tradisional sebagai tema, isi, dan metode pembelajaran).
2. Untuk meningkatkan proses pembelajaran tematik di SD kelas rendah yang lebih bermakna bagi siswa guru sebaiknya menghubungkan pengalaman belajar yang akan dipelajari siswa dengan pengalaman hidup keseharian siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. 1997. *Classroom Instructional Management*. New York: The Mc Graw-Hill Company.
- Ahimsa-Putra, H.S. (2007a). "Etnosains, Etnotek, dan Etnoart:Paradigma Fenomenologis untuk Revitalisasi Kearifan Lokal" dalam *Kemajuan Terkini Riset Universitas Gadjah Mada, Jumina dan Danang Parikesit* (ed.). Yogyakarta: LPPM-UGM.
- (2010c). *Kearifan Lokal dan Pengetahuan Lokal: Peran dan Strategi perlindungan*. Makalah Konggres Kebudayaan II Kalimantan Barat.
- (t.t.). "Kearifan Lokal dalam Sastra: Metode untuk Menemukannya" dalam *Jejak Sastra dan Budaya, Aprinus Salam, Henri Chambert-Loir, M.Haji Salleh* (ed.). Yogyakarta: Elmatera.
- BAPEDA Kabupaten Sleman. (2011). *Kajian Penyusunan Rencana dan Strategi Pengembangan Kecamatan sebagai Pusat Kebudayaan Kabupaten Sleman*.
- Borg R Walter., Gall Meredith. 1979. *Educational Research : An Introduction Third Edition*, New York : Longeman.
- BSNP, 2008. *Model Silabus Tematik Kelas III*. Depdiknas. Jakarta
- De Bono, Edward.2007. *Revolusi Berpikir*. Kaifa: Bandung
- Dwiyanto, Djoko. (2009). *Pemerintah, Budaya, dan Kearifan Lokal di Indonesia*. Makalah disampaikan dalam Seminar Ilmiah Budaya Nasional di FBS UNY.

- Depdiknas. 1996. *Pembelajaran terpadu D2 PGSD dan S2 Pendidikan dasar*. Jakarta:Depdiknas.
- Fogarty, R. 1991. *How To Integrate The Curricula*. Palatine, Illinois:IRI/Skylight Publishing, Inc
- Hamengku Buwono X. (2009). "Not Lose in Trace: berpijak Tradisi Menapak Globalisasi" Pidato Kunci dalam Seminar Internasional *Nusantara's Manuscript & Folklores The Wisdom Inside*. Yogyakarta: UGM.
- Jacob, H. 1989. *Interdisciplinary Curriculum. Design and Implementation*. Alexandria: VA
- Joni. R. T. 1996. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta:Depdikbud.
- Joyce, B., & Weil, M. 1992. *Models of Teaching*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall Inc.,
- Kunandar. 2007. *Guru profesional*. Rajawali: Jakarta.
- Mulyasa.2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Rosdakarya:Bandung.
- Pusat Kurikulum. 2006. *Panduan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Pusat kurikulum, Balitbang Depdiknas.
- Sanjaya, Wina.2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media
- Slavin,R.E. 1994. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Fourth Edition. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Sudjana,Nana & Ibrahim, R. 1989. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2004. *Kurikulum dan pembelajaran kompetensi*.Yayasan Kusuma Karya Bandung.
- Sumantri, Mulyani.2002. *Pengembangan Potensi Siswa dengan Kurikulum Terpadu untuk Menjadi Manusia Indonesia Seutuhnya*: Pidato pengukuhan Guru Besar Tetap dalam Bidang Ilmu perencanaan kurikulum pada FIP UPI Bandung.
- Sutirjo. 2005. *Tematik*. Bayu Media: Jawa Timur.
- Sukayati. 2004.Pembelajaran tematik di SD merupakan terapan dari pembelajaran terpadu. Yogyakarta: PPPPTK Matematika, Ditjen Dikdasmen Depdikbud 2004.
- Sukayati 2009. *Pembelajaran Tematik di SD*, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika Yogyakarta,.

- Sukandi, dkk. (2001). Belajar Aktif dan Terpadu. Surabaya: Duta Graha Pustaka.
- Susilana, Rudi dkk.(2007). Kurikulum dan Pembelajaran. Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran Jurusan KTP FIP UPI: Bandung.
- Sayuti, Suminto A. (2007). *Bahasa, Identitas, dan Kearifan Lokal dalam Perspektif Global*. Makalah disampaikan dalam Kongres Bahasa Cirebon.
- (2000). *Menuju Situasi Sadar Budaya*. Makalah disampaikan dalam Dialog Budaya.
- Suwardi. (2002). “Kearifan Lokal Jawa: Alternatif Kebijakan dan Rencana Strategis: Pelestarian, Pemberdayaan, dan Pengembangan” disampaikan dalam Sosialisasi Kongres Bahasa Jawa IV-Dinas Kebudayaan Propinsi DIY, 27-30 Agustus 2007.
- PKn.