Model dan Panduan CTL

by Sri Utaminingsih

Submission date: 01-Apr-2020 05:30PM (UTC+0700)
Submission ID: 1286887587
File name: NTEXTUAL_TEACHING_AND_LEARNING_BERBASIS_KEARIFAN_LOKAL_KUDUS.pdf (15.14M)
Word count: 12357
Character count: 88885

MODEL & PANDUAN

Model Contextual Teaching and Learning

BERBASIS KEARIFAN LOKAL KUDUS

OLEH
Sri Utaminingsih
Naela Khusna Faela Shufa

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT karena rahmat, dan karunia Nya memberikan kelancaran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan pengembangan model pembelajaran dan menyusun buku panduan model pembelajaran Contextual Teaching and Learning berbasis kearifan lokal Kudus dengan lancar untuk kelas IV SD Tema 8 Sub Tema 2.

Model pembelajaran Contextual Teaching and Learning berbasis kearifan lokal disusun dengan tujuan pengembangan inovasi pembelajaran yang tetap memperhatikan lingkungan sekitar dengan pengintegrasian kearifan lokal sebagai upaya peningkatan kemampuan kognitif siswa sekaligus pengenalan kearifan lokal sehingga siswa bangga terhadap kearifan lokal dilingkungannya. Sebagaimana yang dicanangkan oleh tujuan pendidikan Indonesia dimana melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan pengetahuan, wawasan, nilai dan karakter bahkan sebagai upaya pewarisan kebudayaan. Oleh sebab itu diperlukan pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran.

Harapan penulis, model ini dapat bermanfaat sebagai acuan teoritik maupun praktik dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Contextual Teaching and Learning berbasis kearifan lokal serta dapat memotivasi para guru untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran khusunya pada pembelajaran sekolah dasar.

Kudus, Oktober 2019

Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA ..... **i**

DAFTAR ISI ..... **ii**

DAFTAR TABEL ..... **iv**

DAFTAR GAMBAR ..... **v**

MODEL PEMBELARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LERNING BERBASIS KEARIFAN LOKAL KUDUS

I. Rasional **1**

A. Konsep Kearifan Lokal Kudus 2

B. Hakikat Model Pembelajaran 6

C. Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* 7

D. *Teori* yang Melandasi pembelajaran Kontekstual 9

E. Karakteristik Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* 10

II. Komponen Model Contextual Teaching and Learning **11**

A. Tujuan dan Asumsi 11

B. Sintakmatik 14

C. Sistem Sosial 19

D. Sistem Reaksi 20

E. Sistem Pendukung 20

F. Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring 20

III. Panduan Perencanaan Pembelajaran **23**

A. Deskripsi Silabus 23

B. Komponen Silabus 24

C. Prinsip Pengembangan Silabus 25

D. Langkah Pengembangan Silabus 27

E. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 28

F. Prinsip Penyusunan RPP 29

G. Panduan Pengembangan RPP 29

IV. Penutup **36**

Lampiran- lampiran **37**

Lampiran I. Jaringan Tema 37

Lampiran 2. Silabus dan RPP 38

Lampiran 3. Pengembangan Bahan Ajar 51

Lampiran 4. Media Pembelajaran 53
Lampiran 3. Lembar Kerja Peserta Didik 55
Lampiran 6. Penilaian 61
a. Penilaian Sikap 61
b. Penilaian Pengetahuan 63
c. Penilaian Keterampilan 66
Daftar Pustaka 69

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jenis Kearifan Lokal Kudus 5
Tabel 3.1 Komponen Silabus 24
Tabel 3.2 Identitas RPP 30
Tabel 3.3 Kompetensi Inti 30
Tabel 3.4 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian 31
Tabel 3.5 Tujuan Pembelajaran 32
Tabel 3.6 Materi Pelajaran 32
Tabel 3.7 Metode Pembelajaran 32
Tabel 3.8 Media Pembelajaran 32
Tabel 3.9 Sumber Belajar 33
Tabel 3. 10 Langkah-langkah Pembelajaran 33
Tabel 3. 11 Penilaian Hasil Belajar 35
Tabel 3. 12 Lampiran 35

DAFTAR GAMBAR

Perbedaan Model CTL dengan Model CTL Berbasis Kearifan Lokal Kudus . 16

Model CTL Berbasis Kearifan Lokal Kudus 22

Alur Pengembangan Silabus Tematik SD 28

MODEL PEMBELARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LERNING BERBASIS KEARIFAN LOKAL KUDUS

I. RASIONAL

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan hendaknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Sebagaimana yang tertuang dalam *Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, 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".*

Pentingnya suatu pendidikan sebagai upaya pengembangan potensi manusia baik pada ranah pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Maka diperlukan suatu proses pembelajaran yang bermakna yang dapat mencakup ketiga ranah tersebut. Dalam lampiran IV Permendikbud Nomor 81A tahun 2013 ditegaskan bahwa pembelajaran di sekolah tingkat dasar dikembangkan secara tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran untuk mengembangkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan serta mengapresiasi keragaman budaya lokal. Guru sebagai ujung tombak pendidikan dalam hal ini mempunyai peranan penting dalam pembelajaran bukan hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai motivator belajar, informator, organisator, fasilitator dan evaluator.

Selanjutnya, untuk melaksanakan pembelajaran yang bermakna, langkah yang dapat dilakukan seorang guru adalah mengembangkan dan mengimplemetasikan model pembelajaran dengan tetap mengaitkan kearifan lokal dilingkungannya. Pengaitan kearifan lokal dinilai sangat penting disamping dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna juga sebagai bekal bagi generasi dalam mengikuti

perkembangan globalisasi, modernisasi sehingga generasi bangsa tetap memiliki rasa cinta terhadap kearifan budaya lokal. Sehingga kearifan lokal tidak akan terkikis oleh kebudayaan asing. Oleh sebab itu, salah satu model pembelajaran yang dipandang tepat adalah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbasis kearifan lokal.

Model *Contextual Teaching and Learning* atau yang biasa dikenal dengan model CTL merupakan suatu model pembelajaran yang menawarkan suatu rancang pembelajaran yang menekankan pada belajar bermakna. Adanya pengaitan pembelajaran dengan lingkungan terdekat siswa sebagai ciri khas pembelajaran dengan menggunakan model CTL serta menekankan pembelajaran dimana siswa diberikan kesempatan untuk berperan aktif dalam pembelajaran menjadikan pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih menarik dan juga bermakna.

Mengingat betapa pentingnya pembelajaran yang bermakna tersebut penulis telah melakukan penelitian pengembangan yaitu melakukan pengembangan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbasis kearifan lokal Kudus. Maka lahirlah buku panduan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbasis kearifan lokal Kudus yang telah dikembangkan. Buku ini disusun sebagai implementasi dari model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbasis Kearifan Lokal Kudus.

A. Konsep Kearifan Lokal Kudus

Secara etimologi, kearifan lokal (*local wisdom*) terdiri dari dua kata, yakni kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). Sebutan lain untuk kearifan lokal diantaranya adalah kebijakan setempat (*local wisdom*), pengetahuan setempat (*local knowledge*) dan kecerdasan setempat (*local genious*). Kearifan lokal berkembang dalam suatu daerah dikarenakan adanya kebutuhan untuk melangsungkan hidup sesuai dengan situasi dan potensi dalam daerah tersebut, sehingga perlu dihayati, dipertahankan dan dikembangkan. Sesuai dengan pernyataan tersebut, (Wagiran,2010:3) mempertegas bahwa, kearifan lokal adalah sebuah pengalaman panjang, yang diendapkan, sebagai petunjuk perilaku seseorang, kearifan lokal tidak lepas dari lingkungan pemiliknya, serta kearifan lokal itu bersifat dinamis, lentur, terbuka, dan senantiasa menyesuaikan dengan jamannya. Konsep demikian juga sekaligus

memberikan gambaran bahwa kearifan lokal selalu terkait dengan kehidupan manusia dan lingkungannya. Demikian pula menurut Utari,dkk (2016:64) juga menjelaskan bahwa pengertian kearifan lokal merupakan,

> "kecendikiaan terhadap kekayaan setempat/ suatu daerah berupa pengetahuan, kepercayaan, norma, adat istiadat, kebudayaan, wawasan dan sebagainya yang merupakan warisan dan dipertahankan sebagai sebuah identitas dan pedoman dalam mengajarkan kita untuk bertindak secara tepat dalam kehidupan".

Kearifan lokal sebagai potensi suatu daerah yang telah dikembangkan serta mencakup segala dimensi yang sangat beragam maka kearifan lokal sulit dibatasi oleh ruang. Sehingga kearifan lokal bukan hanya segala potensi yang diwariskan dalam kurun waktu yang lama saja.

Menurut Mungmachon (dalam Lukluah,2016:65) secara filosofi memaparkan bahwa,

> "this wisdom be both abstract and concrete, but the important characteristics are that it comes from experience or truth gained from life".

Berdasarkan pendapat tersebut kearifan lokal yang lahir dari pengalaman maupun keadaan nyata yang terjadi dalam hidup dibedakan menjadi 2 aspek yaitu yang pertama, kearifan lokal yang bersifat abstrak dalam artian tidak dapat dilihat oleh indra manusia, diantaranya adalah gagasan, pemikiran, pandangan hidup, semboyan, nilai-nilai dan lain sebagainya. Sedangkan yang kedua adalah bersifat konkret, artinya kearifan lokal dalam bentuk sesuatu yang dapat ditangkap oleh panca indra manusia.

Kemudian, kearifan lokal juga bisa dikategorikan dalam lingkup budaya. Wagiran (2012) memaparkan dimensi fisik kearifan dapat berupa,

> (1) upacara adat, (2) cagar budaya, (3) pariwisata-alam, (4) transportasi tradisional, (5) permainan tradisional, (6) prasarana budaya, (7) pakaian adat, (8) warisan budaya, (9) museum, (10) lembaga budaya, (11) kesenian, (12) desa budaya, (13) kesenian dan kerajinan, (14) cerita rakyat, (15) dolanan anak, dan (16) wayang.

Berdasarkan ruang lingkup dari kearifan lokal yang telah dipaparkan beberapa ahli maka dapat diklasifikasikan sumber-sumber kearifan lokal. Menurut Rozikin (2013:168).

1. Potensi Manusiawi

Potensi manusia merupakan karakteristik manusia serta potensi yang ada pada dirinya yang diberikan oleh Allah. Karena manusia diciptkan dengan fitrah. Adapun komponen kepribadian manusia diantaranya: ruh, kalbu, akal, dan nafsu. Selain itu pada potensi manusiawi ini juga berpengaruh terhadap hubungan manusia dengan manusia lainnya dalam berinteraksi dikehidupannya sehari-hari.

2. Potensi Agama

Agama merupakan sumber nilai yang paling fundamental dalam kehidupan manusia yang harus diajarkan baik dalam kehidupan masyarakat maupun pendidikan. Agama dapat menjadi sumber kearifan lokal dan pembangun karakter bangsa yang kokoh apabila agama itu didakwahkan dengan menggunakan pendekatan yang tepat.

3. Potensi Budaya

Budaya adalah nilai, proses dan hasil dari cipta rasa dan karsa manusia, budaya atau kebudayaan. Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya baik jenis pakaian, kuliner, kesenian, musik, tari, seni, ukiran dan lain sebagainya. Sehingga perlu dirawat dan dilestarikan. Maka pendidikan mempunyai peran yang sangat penting untuk mengenalkan dan mewariskan kebudayaan. Budaya dalam konteks pendidikan memiliki dua fungsi: pertama, sebagai konten (isi) pendidikan yang yang tujuannya agar budaya bangsa dapat lestari dan berkembang, kedua, sebagai alat untuk membangun karakter dan budaya bangsa dalam diri anak didik.

4. Potensi Alam

Indonesia adalah negara yang bukan hanya kaya akan budaya tetapi juga sangat kaya pada potensi alamnya. Potensi alam Indonesia antara lain: sumber daya alam sangat melimpah, keluasan dan kesuburan tanahnya, kekayaan laut yang seakan tak terbatas, aneka macam satwa dan tanaman hayati, serta keindahan alamnya dalam bentuk pantai, gunung, goa, dan iklim sera cuacanya yang sangat indah. Lewat program pendidikan berbasis potensi lingkungan, diharapkan tumbuh kearifan lokal dan karakter yang peduli lingkungan dan sebaliknya dapat memanfaatkan potensi lingkungan untuk kepentingan hidupnya.

Adapun jenis-jenis kearifan yang ada di Kabupaten Kudus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Jenis Kearifan Lokal Kudus

No.	SUMBER KEARIFAN LOKAL	JENIS KEARIFAN LOKAL DI KUDUS
1.	*Sumber Daya Alam Kabupaten Kudus*	1. Colo dan Bukit/ Pegunungan Muria Selain kaya akan hasil bumi, wilayah Gunung muria juga memiliki banyak tempat indah dan bersejarah yang menjadi destinasi wisata alam maupun wisata religi di Kabupaten Kudus. Diantaranya: a. Air Terjun Montel b. Air Terjun Goa c. Air Tiga Rasa Rejenu
		2. Daerah Gunung Rahtawu
2.	*Potensi Sejarah Lokal Kabupaten Kudus*	Potensi sejarah lokal dapat berupa bangunan-bangunan sejarah maupun cerita sejarah yang berkembang. Adapun potensi sejarah lokal diantaranya sebagai berikut. (1) Makam Sunan Kudus dan Menara Kudus, (2) Masjid Al Aqso atau Al Manar Menara Kudus, Rumah Adat Kudus, (3) Sunan Muria, (4) Situs Patiayam, dll
3.	*Potensi Budaya, Tradisi/Upacara dan Kesenian Masyarakat Kudus*	**A. Upacara/ Adat Istiadat Masyarakat Kudus** Upacara Buka Luhur Sunan Kudus, Upacara dhandangan, Upacara Buka Luhur Sunan Muria, Upacara Mbulusan, Upacara Sedekah Bumi, Upacara Ruwatan Naas, Upacara Tolak Balak/Membuang Sengkala, dll.
		B. Permainan Tradisional Kabupaten Kudus Permainan Anak Wulung Wulung Kendang, Permainan Anak Kendhilan, Permainan Anak Senthot, Permainan Anak Gobagsodo, Permainan Anak Dakon (Citwongan), Permainan Anak Jamuran dll
		C. Cerita Rakyat Kudus Asal Usul Menara Kudus, Asal usul nama desa di Kudus misal, Desa Jember, Asal Desa Kaliputu dan asal usul nama desa yang lain, Cerita Watu Gajah, dll
		D. Jenis Makanan - Makan tradisional yang terbuat dari ketela, beras, beras ketan, jagung, pati dan bahan

		tradisional masyarakat Kudus antara lain tiwul, ganthilut, gathot, utri, mentho, untir-untir, senteling, gobet, gethuk, lempog, gethuk goreng, moto blong, nogosari, apem,dll. - Makan tradisional yang terbuat dari daging, tahu dan sebagainya sampai sekarang masih dikunsumsi oleh masyarakat Kudus antara lain saate kebo, sate keyong, besusul, sate usus, dideh / saren, bhothok petet, bhothok wader, bhothok urang, bhothok tempe, bhothok tahu, pepes tahu, soto Kudus, soto kebo, dll. - Lentog tanjung sudah sangat melegenda di Kabupaten Kudus dan menjadi kearifan lokal dalam bidang kulinernya. Bedanya dengan lentog lain adalah perpaduan bumbu-bumbu khas kudus juga biasanya disajikan diatas piring kecil yang dilapisi daun pisang. - Jenang dll
		E. Kesenian Khas Kudus Tari Kretek, Terbang Papat, Wayang Klitik, Barongan, Tongtek,

Sumber: Arsip Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kudus

B. Hakikat Model Pembelajaran

Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya didukung oleh pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru. Diantaranya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran, menerapkan strategi pembelajaran dan pendekatan yang cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat membantu kegiatan mengajar guru agar pembelajaran menjadi menarik. Menurut pendapat (Joyce &Weil dalam Rusman,2014:133) "Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan merancang pembelajaran dikelas satu dengan yang lain".

Afandi (2013:16) juga sependapat dengan pendapat Joyce and Weil, dalam bukunya dipaparkan bahwa definisi dari model pembelajaran adalah suatu kesatuan pedoman pembelajaran yang runtut yang berisi strategi, teknik, motode, pendekatan, bahan ajar, media dan penilaian yang digunakan guru dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan Helmiati, (2012:12) juga berpendapat bahwa model pembelajaran adalah: "Bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran".

Sedangkan menurut Murtono (2017:27) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah: "kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran".

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah keseluruhan rangkaian penyajian pembelajaran yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang dilakukan guru sebagai suatu pedoman proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran juga memuat teknik, strategi, pendekatan, langkah pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

C. Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)*

Contextual Teaching and Learning atau biasa disebut pembelajaran kontekstual adalah merupakan suatu konsep pembelajaran yang holistik, dimana materi pelajaran dikaitkan dengan lingkungan sekitar atau konteks kehidupan sehari-hari baik sosial, budaya, kulltur, maupun kehidupan pribadi peserta didik sehingga akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan peserta didik dapat memiliki pengetahuan maupun keterampilan yang dapat diterapkan pada berbagai permasalahan, (Soimin, 2014:41).

Sependapat dengan pernyataan Soimin, Elaine B. Johnson dalam Rusman (2014:187) mengatakan, "Pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dalam kehidupan sehari- hari peserta didik".

Lebih lanjut, Rusman (2014:187) menyimpulkan bahwa inti dari pembelajaran kontekstual adalah keterkaitan antara materi pelajaran dengan pengalaman atau lingkungan sekitar peserta didik, sehingga peserta didik akan berperan aktif untuk mengembangkan kemampuannya dikarenakan peserta didik berusaha mempelajari materi pelajaran juga mengaitkan dengan lingkungan sekitarnya dan mampu menerapkannya.

Model pembelajaran kontekstual sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan serta menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna dikarenakan belajar bukan hanya pemahaman terhadap pengetahuan yang abstrak namun peserta didik dihadapkan pada kegiatan pembelajaran yang jelas karena bersifat konkret yaitu dikaitkan dengan lingkungan sekitar. Sebagaimana pendapat Nurdyansyah, dkk (2016:37) berpendapat bahwa pendekatan CTL merupakan:

> "Pembelajaran yang memungkinkan peserta didik menerapkan dan mengalami apa yang sedang diajarkan dengan mengacu pada masalah-masalah dunia nyata, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih berarti dan menyenangkan".

Guru sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran harus mampu membuat skenario pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilaksanakan akan berjalan lancar. Begitupula dalam penerapan pembelajaran kontekstual, guru harus membuat skenario agar penerapan pembelajaran kontekstual dapat berhasil. Adapun langkah dalam pengembangan CTL menurut Rusman (2014:192) yaitu:

1. Mengembangkan pemikiran peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna, apakah dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstrusi pengetahuan dan keterampilan baru peserta didik.
2. Melaksanakan kegiatan *inquiry* pada semua topik yang diajarkan.
3. Mengembangkan sifat ingin tahu peserta didik melalui pertanyaan yang diajukan
4. Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok berdiskusi, tanya jawab, dan lain sebagainya.
5. Menghadirkan model melalui contoh pembelajaran melalui ilustrasi, model, bahkan media yang sebenarnya.

6. Membiasakan anak melakukan refleksi setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
7. Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap peserta didik.

Menurut Murtono (2017:116) mengemukakan bahwa pembelajaran kontekstual dapat terjadi siswa mampu menerapkan dari hasil mengalami apa yang sedang diacarkan dengan mengacu yang terjadi pada dunia nyata yang berhubungan dengan peran dan tanggung jawab mereka sebagai anggota keluarga, masyarakat, siswa, warga negara, dll. Oleh sebab itu pembelajaran kontekstual dapat berlangsung dalam berbagai konteks kehidupan, baik disekolah, rumah, maupun lingkungan masyarakat.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kontesktual adalah upaya pengelolaan pembelajaran agar peserta didik dapat memperoleh pembelajaran yang bermakna dimana materi pelajaran yang dipelajari dikaitkan dengan lingkungan sekitar peserta didik sehingga peserta didik akan lebih memahami materi yang diajarkan, selain itu pembelajaran kontekstual juga dapat mendorong peserta didik menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran hal ini dikarenakan adanya keterlibatan peserta didik dalam mencoba, melakukan dan mengalami sendiri sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna.

D. Teori yang Melandasi pembelajaran Kontekstual

Menurut Aqib (2013:13) ada beberapa teori yang melandasi pembelajaran kontekstual, yaitu:

1. *Knowladge Based Contructivism*, yaitu menekankan pada pentingnya seorang peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri dengan terlibat langsung dalam pembelajaran.
2. *Effort Based Learning*/ Incremental Theory of Intellegennce. Bekerja keras untuk mencapai tujuan belajar yang akan memotivasi seseorang untuk terlibat dalam kegiatan belajar

3. *Socialization*, menekankan bahwa belajar adalah proses sosial yang menentukan tujuan belajar, oleh karenanya faktor sosial dan budaya perlu diperhatikan selama perencanaan pengajaran.
4. *Situated Learning*, pengetahuan dan pembelajaran harus dikondisikan dalam fisik tertentu dan konteks sosial (masyarakat, rumah, dan sebagainya) dalam mencapai tujuan belajar.
5. *Distributed Learning*, manusia merupakan bagian terintegrasi dari proses pembelajaran. Oleh karenanya harus berbagi pengetahuan dan tugas-tugas.

E. Karakteristik Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Karakteristik pembelajaran kontekstual menurut Johnson B. Elaine, (2002) dalam Rusman (2014:192) meliputi (1) menjalin hubungan-hubungan yang bermakna (making meaningful connections); (2) mengerjakan pekerjaan-pekerjaan yang berarti (doing significant work); (3) melakukan proses belajar yang diatur sendiri (self-regulated learning); (4) mengadakan kolaborasi (collaborating); (5) berpikir kritis dan kreatif (critical and creative thingking); (6) memberikan layanan secara individual (nurturing the individual); (7) mengupayakan pencapaian standar yang tinggi (reaching high standards); (8) menggunakan asesmen autentik (using authentic assessment). Menurut (Nurdiansyah,2016:39) Pendekatan CTL merupakan: "Pembelajaran yang memungkinkan peserta didik menerapkan dan mengalami apa yang sedang diajarkan dengan mengacu pada masalah-masalah dunia nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan".

II. KOMPONEN MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* BERBASIS KEARIFAN LOKAL KUDUS

Model pembelajaran ini mempunyai enam unsur, yaitu (1) tujuan dan asumsi, (2) sintakmatik, (3) sistem sosial, (4) sistem reaksi, (5) sistem pendukung, (6) dampak instruksional dan pengiring. Unsur-unsur tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

A. Tujuan dan Asumsi

Tujuan dan asumsi merupakan unsur terpenting pada suatu model pembelajaran.

Model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning*

Berbasis Kearifan Lokal Kudus dikembangkan berdasarkan teori-teori yang mendasari pembelajaran kontekstual secara umum yaitu sebagai berikut.

1. *Knowladge Based Contructivism*, yaitu menekankan pada pentingnya seorang peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri dengan terlibat langsung dalam pembelajaran.
2. *Effort Based Learning*/ Incremental Theory of Intellegennce. Bekerja keras untuk mencapai tujuan belajar yang akan memotivasi seseorang untuk terlibat dalam kegiatan belajar
3. *Socialization*, menekankan bahwa belajar adalah proses sosial yang menentukan tujuan belajar, oleh karenanya faktor sosial dan budaya perlu diperhatikan selama perencanaan pengajaran.
4. *Situated Learning*, pengetahuan dan pembelajaran harus dikondisikan dalam fisik tertentu dan konteks sosial (masyarakat, rumah, dan sebagainya) dalam mencapai tujuan belajar.
5. *Distributed Learning*, manusia merupakan bagian terintegrasi dari proses pembelajaran. Oleh karenanya harus berbagi pengetahuan dan tugas-tugas.

Asumsi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Model *Contextual Teaching And Learning* berbasis kearifan lokal Kudus adalah sebagaimana keunggulan dari model CTL adalah pembelajaran menjadi lebih bermakna, dimana pembelajaran dikaitkan dengan lingkungan terdekat siswa atau keadaan nyata yang biasa siswa hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Maka pengaitan kearifan lokal Kudus sangatlah tepat sebagai pengembangan dari model CTL. Pengaitan kearifan lokal dalam model CTL juga bertujuan sebagai media pengenalan kearifan lokal sekaligus meningkatkan rasa kecintaan siswa terhadap potensi lokal didaerahnya.

Penerapkan model CTL dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan ciri khas dari model CTL adalah pembelajaran berpusat kepada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator. Siswa diarahkan untuk aktif dalam menemukan konsep dengan

melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri, aktif berinteraksi dalam pembelajaran.

Model *Contextual Teaching And Learning* memiliki 7 prinsip atau komponen yang bisa diterapkan dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut.

a. Konstruktivisme

Menurut Rusman (2014:193) konstruktivisme merupakan suatu landasan filosofi atau landasan berfikir dalam ctl dimana menyebutkan bahwa suatu pengetahuan tidak hanya didapat melalui fakta, konsep dan kaidah semata namun seseorang harus membangun pengetahuannya sehingga lebih bermakna dengan pengalaman yang nyata. Hal ini dikarenakan pembelajaran akan lebih bermakna jika peserta didik mengalami sendiri atau sesuai kenyataan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran seperti ini akan bermakna dalam jangka waktu yang panjang.

b. Menemukan (*Inquiry*)

Melalui proses konstruktivisme atau membangun pengetahuan sendiri pada dasarnya dimulai dari proses penemuan. Dalam hal ini, Rusman (2014:193) memaparkan dalam bukunya bahwa, kegiatan inti dari *Contextual Teaching And Learning* adalah menemukan. Melalui penemuan dapat ditemukan inti bahwa suatu pengetahuan didapat tidak hanya melalui mengingat atau menghafal tetapi bersumber dari menemukan sendiri dengan pengalaman masing-masing. Lebih lanjut Rusman juga mengungkapkan bahwa hasil menemukan lebih bermakna dibanding hasil dari menerima begitu pula bila dikaitkan dengan pembelajaran, penemuan yang dihasilkan oleh peserta didik merupakan kreatifitas peserta didik berdasarkan pengalamannya sendiri.

c. Bertanya (*Questioning*)

Menurut Rusman (2014:195) dengan bertanya, produktifitas pembelajaran akan meningkat. Karena dengan bertanya dapat, 1. Menggali informasi, baik administrasi maupun akademik. 2. Dapat mengecek pemahaman peserta didik. 3. Membangkitkan respon peserta didik. 4. Mengetahui sejauh mana keingintahuan peserta didik. 5. Mengetahui hal-hal yang diketahui peserta didik. 6. Memfokuskan pengetahuan peserta didik. 7. Membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari

peserta didik. 8. Menyegarkan kembali pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik.

d. Masyarakat Belajar (*Learning Comunity*)

Manusia sebagai makhluk sosial ada saatnya membutuhkan orang lain dalam kehidupannya. Berkaitan dengan hal tersebut maka melalui *learning comunity* sebagai usaha untuk menanamkan kerja sama dengan teman dan memanfaatkan sumber belajar, melalui *learning comunity* disarankan bahwa pembelajaran diperoleh dengan melakukan sharing dengan teman, sehingga melalui kegiatan sharing anak akan terbiasa memberi dan menerima sehingga akan tercipta sifat ketergantungan yang positif.

e. Pemodelan atau *Modelling*

Dalam pembelajaran kontekstual guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar untuk peserta didik, maka pemodelan dapat dijadikan alternatif mengembangkan pembelajaran untuk membantu mengatasi kekurangan yang dimilki oleh guru.

f. Refleksi (*Reflection*)

Melalui model CTL bukan hanya memperoleh pembelajaran pada saat kegiatan belajar saja namun dapat bermakna dalam jangka waktu yang lama dan dapat bermanfaat dalam memecahkan berbagai persoalan yang nantinya dihadapi peserta didik. Oleh sebab itu refleksi sangat penting diterapkan dalam setiap pembelajaran karena dalam kegiatan refleksi peserta didik diberi kesempatan untuk mencerna, menimbang, menghayati tentang apa yang baru saja dipelajari.

g. Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assesment*)

Tahap terakhir dalam pembelajaran kontekstual adalah penilaian. Adapun penilaian yang digunakan adalah penilaian otentik yang mana menilai secara keseluruhan melalui kegiatan dei kegiatan.

Oleh sebab itu model CTL dinilai dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan masalah yang berkaitan dengan situasi nyata. Salah satu situasi nyata yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari yaitu kearifan budaya lokal, seperti makanan, bahasa, upacara, rumah adat, dan sebagainya. Dengan demikian, siswa akan lebih memahami kearifan budaya yang berada di lingkungannya. Dalam prosesnya, siswa juga aktif berinteraksi dengan teman, guru

maupun lingkungan karena prinsip model CTL adalah adanya masyarakat belajar. Melalui *learning comunity* sebagai usaha untuk menanamkan kerja sama dengan teman dan memanfaatkan sumber belajar, melalui *learning comunity* disarankan bahwa pembelajaran diperoleh dengan melakukan sharing dengan teman, sehingga melalui kegiatan sharing anak akan terbiasa memberi dan menerima sehingga akan tercipta sifat ketergantungan yang positif.

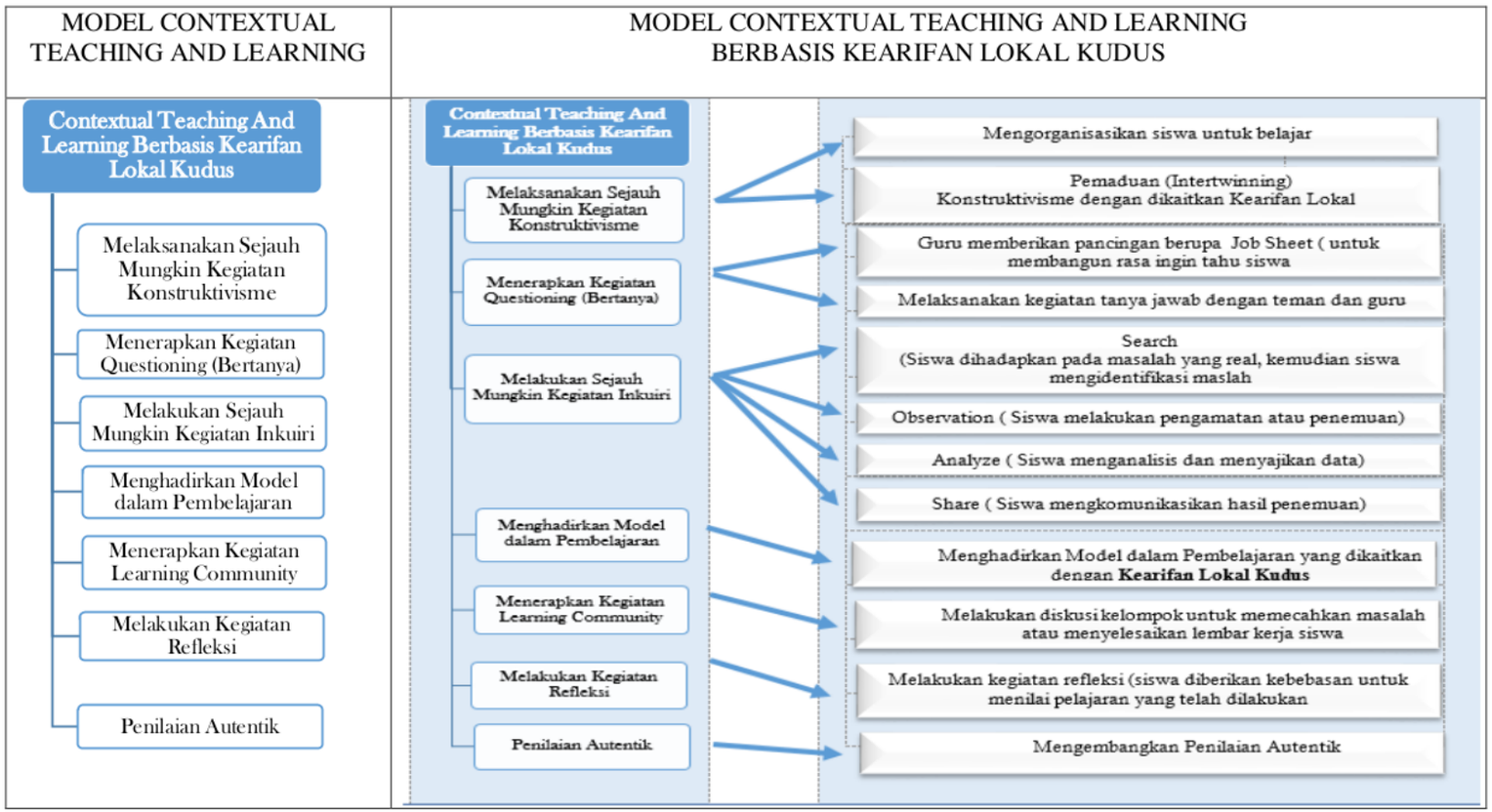
B. Sintakmatik

Model pembelajaran ini merupakan hasil modifikasi model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* yang telah ada. Dimana pada langkah pembelajaran dengan model *Contextual Teaching And Learning* harus mengacu pada komponen model CTL itu sendiri yang meliputi contructivism, questioning, inquiry, learning comunity, reflection dan authentic assesment.

Pengembangan setiap komponen CTL dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Mengembangkan pemikiran peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna apakah dengan cara bekarja sendiri.
2. Menemukan sendiri, dan mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru yang harus dimilikinya.
3. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik yang diajarkan.
4. Mengembangkan sifat ingin tahu peserta didik melalui memunculkan pertanyaan-pertanyaan.
5. Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok berdiskusi, tanya jawab, dan lain sebagainya.
6. Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melalui ilustrasi, model, bahkan media yang sebenarnya.
7. Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakuakan.
8. Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap peserta didik.

Pengembangan model CTL yang biasa diterapkan guru dalam pembelajaran dengan model CTL berbasis kearifan lokal Kudus dapat dilihat pada bagan perbedaan sintak model berikut.



Gambar Perbedaan Model CTL dengan Model CTL Berbasis Kearifan Lokal Kudus

Berdasarkan bagan diatas terlihat perbedaan pada sintak model CTL yang biasa diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari adalah

1. Kegiatan awal dilakukan dengan mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna (kontruksivisme). Pada model CTL berbasis kearifan lokal Kudus dikembangkan menjadi beberapa kegiatan yang lebih rinci sebagai berikut.
   a. Awal pembelajaran guru mempersiapkan siswa baik secara fisik maupun psikis, melakukan kegiatan literasi, menyampaikan tujuan pembelajaran (harus mencakup dimensi isi, proses, dan produk), dll.
   b. Pemaduan (Intertwinning). Pemaduan yang dimaksud pengintegrasian dari kearifan lokal. Oleh karena itu keterkaitan dan ketergantungan harus dieksplorasikan untuk mendukung terjadinya proses pembelajaran yang bermakna. Pada kegiatan ini awal pembelajaran diberikan masalah kontekstual yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari atau kearifan lokal. Masalah CTL yang digunakan merupakan masalah sederhana yang dikenal peserta didik. Peserta didik bekerja secara individual atau kelompok menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri.
2. Mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya (Questioning), kegiatan bertanya yang biasa dilakukan guru dalam pembelajaran awal justru guru yang lebih dominan bertanya bukan siswa. Maka pada model CTL berbasis kearifan lokal Kudus dikembangkan dengan guru memberikan pancingan sebagai berikut.

a. Job Sheet (untuk membangun rasa ingin tahu). Job sheet disini guru memberikan kesempatan siswa untuk saling bercerita dan bertanya jawab dengan siswa. Melalui kegiatan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa yang tinggi.
b. Kegiatan *questioning* juga dikembangkan dengan adanya kebebesan bagi siswa untuk melakukan tanya jawab secara bergantian dengan teman-temannya (bisa dengan sebangku maupun yang lainnya).

3. Tahap ketiga dari model CTL adalah melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri. Proses inkuiri dilakukan melalui kegiatan diskusi untuk menemukan antara peserta didik dengan guru, maupun sesama peserta didik. Kemudian Hasil dari proses ini dipresentasikan melalui diskusi kelas dan diakhiri dengan refleksi berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan. Pada proses inquiri dikembangkan menjadi beberapa kegiatan yaitu
   a. *Search* dimana siswa dihadapkan pada masalah yang riil, dan guru mendorong siswa untuk mengidentifikasi masalah tersebut.
   b. *Observation* merancang kegiatan dimana siswa diberikan kebebasan melakukan observasi, eksperimen dll.
   c. *Analyze* setelah siswa melakukan observasi kemudian siswa diarahkan untuk menganalisis dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar, laporan.
   d. *Share* (Mengkomunikasikan didepan kelas).

   Tahap berikutnya adalah menerapkan learning community. Pada kegiatan ini siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok heterogen untuk melakukan diskusi. Beberapa kegiatan juga dilakukan dengan dimana siswa

menyampaikan pendapat dengan temannya, kemudian teman lainnya menanggapi hasil analisis yang telah dilakukan oleh kelompok lain.

4. Komponen utama lainnya dalam model CTL juga menghadirkan model sebagai contoh dalam pembelajaran. Model disini dapat berupa contoh konkrit jika memungkinkan dihadirkan dalam pembelajaran, bisa dengan media pendukung lainnya. Pada model CTL berbasis kearifan lokal media yang dikembangkan adalah media yang berkaitan dengan lingkungan sekitar dan dikaitkan dengan kearifan lokal Kudus.
5. Kegiatan akhir dilakukan refleksi, Pada model CTL berbasis kearifan lokal Kudus guru membimbing siswa untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Siswa diberikan kesempatan untuk mencerna, menilai, membandingkan, menghayati pelajaran yang telah dilakukan.
6. Selanjutnya adalah penilaian yang disesuaikan dengan model CTL yang bukan hanya menilai hasil belajarnya saja tetapi juga proses. Maka penilaian yang dilakukan adalah penilaian sikap, keterampilan dan juga pengetahuan.

C. Sistem Sosial

Pada model *Contextual Teaching And Learning* karena siswa dilibatkan secara langsung dalam menemukan konsep sehingga siswa akan memperoleh pengetahuan yang nyata. Selain itu, siswa dapat mengasah kemampuan komunikasi siswa, kerjasama dan sikap saling menghargai akan meningkat dengan kegiatan inquiry dan questioning. Melalui kegiatan tersebut, siswa bisa saling membagi gagasan, saling mengevaluasi dengan teman-temannya, dan tidak hanya bergantung pada evaluasi guru, sistem sosial semacam ini seharusnya menyenangkan dan penuh dengan kerjasama. Guru membimbing siswa untuk melewati setiap tahapan

pembelajaran model, menjawab pertanyaan siswa secara singkat agar siswa dapat menemukan jalan keluar topik permasalahan yang dihadapi.

D. Sistem Reaksi

Peran guru pada model CTL adalah guru sebagai fasilitator, di sini bertugas untuk menyajikan, lalu memfasilitasi pemahaman dan penafsiran terhadap materi pelajaran. Di dalam kelas, guru tidak lagi sebagai ahli yang menyediakan fakta, tetapi lebih sebagai fasilitator lingkungan pembelajaran yang membangun komunitas pembelajaran. Guru sebagai pembimbing atau partner bagi siswa, jika ada siswa yang mengalami kesulitan guru membimbing siswa untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi siswa tersebut.

E. Sistem Pendukung

Tercapaianya tujuan pembelajaran tentu saja tidak dapat dipisahkan dengan segala sistem pendukung. Pembelajaran sangat membutuhkan pengaitan materi dengan lingkungan terdekat siswa yaitu dengan kearifan lokal yang ada dilingkungannya, terciptanya suasana pembelajaran dan suasana kelas yang kondusif, lingkungan sekolah yang bisa dijadikan sebagai wahana kegiatan pembelajaran, percobaan dan lain sebagainya. Selain itu, tersedianya buku-buku cerpen, laptop, media audio visual dan suasana belajar yang kooperatif dapat mendukung dilaksanakannya model pembelajaran ini.

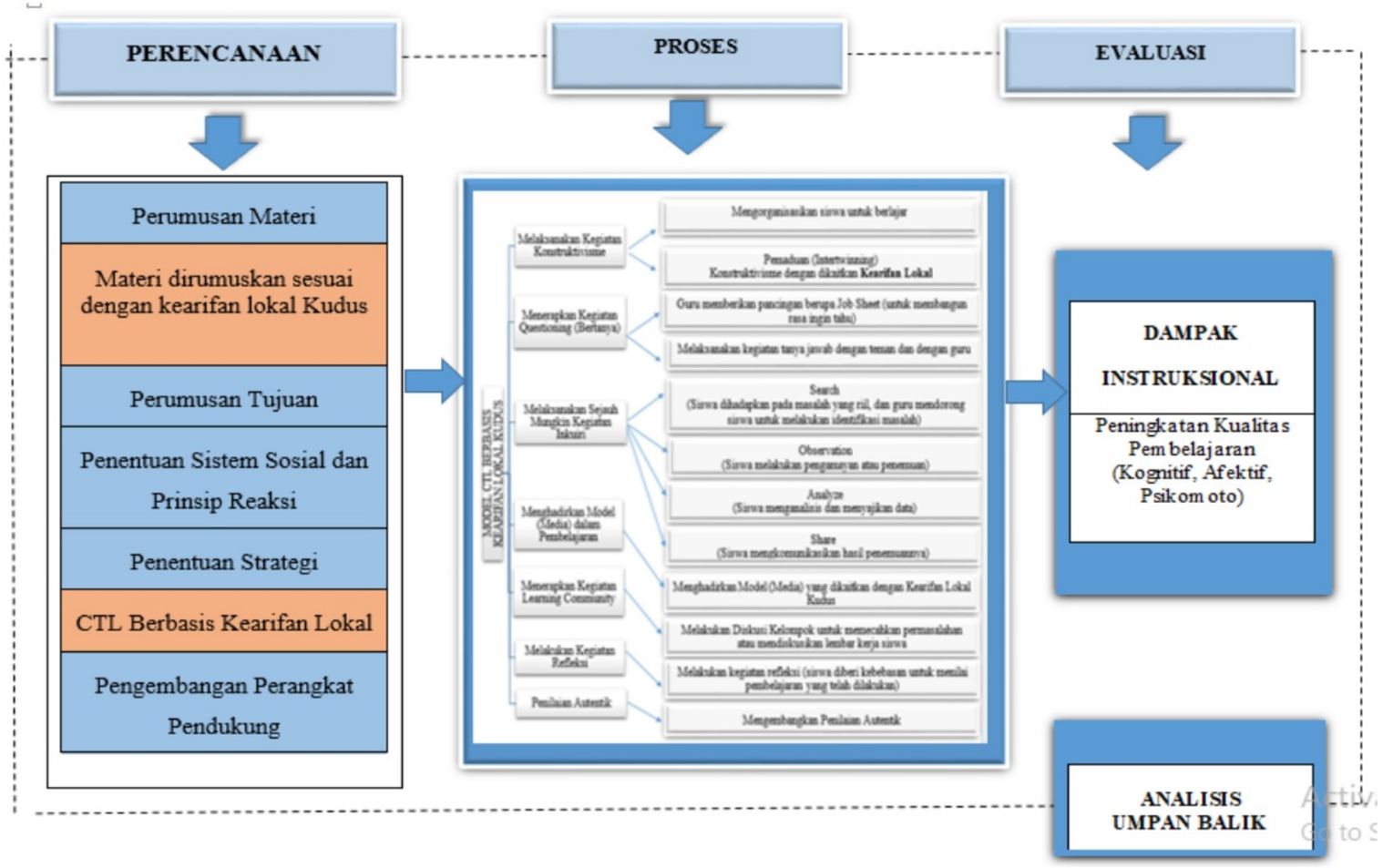
F. Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring

Setiap penerapan model pembelajaran membawa dampak instruksional dan pengiring. Begitupula dengan penerapan model Contextual Teaching and Learning akan menciptakan pembelajaran bermakna dimana materi yang disampaikan dikaitkan dengan lingkungan atau pengalaman siswa. Disamping itu pembelajaran contextual teaching and learning dengan berbasis kearifan lokal juga sebagai upaya pengenalan kearifan lokal, penanaman rasa cinta terhadap kearifan lokal serta sebagai bentuk upaya pewarisan kearifan lokal yang lambat laun digerus oleh globalisasi. Pembelajaran CTL juga mensyaratkan siswa untuk memperoleh informasi secara cepat melalui sumber-sumber informasi maupun pengetahuan yang dimiliki dan mengonstruksinya. Dampak pengiring dari model CTL adalah

memupuk rasa percaya diri dan rasa tanggung jawab siswa karena siswa dilibatkan secara langsung dalam penemuan konsep dengan kegiatan inquiry. Selain itu, karena dalam model CTL terdapat komponen Learning Comunity dimana semua siswa aktif, maka kemampuan komunikasi siswa, kerjasama dan sikap saling menghargai siswa akan meningkat. Siswa juga dituntut aktif untuk menyelesaikan proyek yang diberikan oleh guru.

Adapun desain model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbasis kearifan lokal Kudus dilandasi oleh modifikasi model desain pembelajaran dari Gerlach and Ely. *Model pembelajaran Gerlach dan Ely (1971)* merupakan suatu metode perencanaan pengajaran yang sistematis. Model ini menjadi suatu garis pedoman atau suatu peta perjalanan pembelajaran karena dalam model ini diperlihatkan keseluruhan proses belajar mengajar yang baik, sekalipun tidak menggambarkan secara rinci setiap komponennya. Dalam model ini juga diperlihatkan hubungan antara elemen yang satu dengan yang lainnya serta menyajikan suatu pola urutan yang dapat dikembangkan dalam suatu rencana untuk mengajar.

Berikut merupakan desain model CTL berbasis kearifan lokal Kudus.


PERENCANAAN
PROSES
EVALUASI
Perumusan Materi
Materi dirumuskan sesuai dengan kearifan lokal Kudus
Perumusan Tujuan
Penentuan Sistem Sosial dan Prinsip Reaksi
Penentuan Strategi
CTL Berbasis Kearifan Lokal
Pengembangan Perangkat Pendukung
MODEL CTL BERBASIS KEARIFAN LOKAL KUDUS
Melaksanakan Kegiatan Konstruktivisme
Mengorganisasikan siswa untuk belajar
Pemadanan (Intertwining) Konstruktivisme dengan dikaitkan Kearifan Lokal
Menerapkan Kegiatan Questioning (Bertanya)
Guru memberikan pancingan berupa Job Sheet (untuk membangun rasa ingin tahu)
Melaksanakan kegiatan tanya jawab dengan teman dan dengan guru
Melaksanakan Sejauh Mungkin Kegiatan Inkuiri
Search (Siswa dihadapkan pada masalah yang riil, dan guru mendorong siswa untuk melakukan identifikasi masalah)
Observation (Siswa melakukan pengamatan atau penemuan)
Analyze (Siswa menganalisis dan menyajikan data)
Menghadirkan Model (Media) dalam Pembelajaran
Share (Siswa mengkomunikasikan hasil penemuannya)
Menerapkan Kegiatan Learning Community
Menghadirkan Model(Media) yang dikaitkan dengan Kearifan Lokal Kudus
Melakukan Diskusi Kelompok untuk memecahkan permasalahan atau mendiskusikan lembar kerja siswa
Melakukan Kegiatan Refleksi
Melakukan kegiatan refleksi (siswa diberi kebebasan untuk menilai pembelajaran yang telah dilakukan)
Penilaian Autentik
Mengembangkan Penilaian Autentik
DAMPAK INSTRUKSIONAL
Peningkatan Kualitas Pembelajaran (Kognitif, Afektif, Psikomotor)
ANALISIS UMPAN BALIK

III. PANDUAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan Permendikbud No 22 Tahun 2016 dijelaskan secara rinci bahwa Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Isi. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Penyusunan Silabus dan RPP disesuaikan pendekatan maupun model pembelajaran yang digunakan. Pada bab ini dibahas mengenai Perencanaan pembelajaran yang meliputi silabus pembelajaran dan rencana pembelajaran. Serta bentuk silabus dan RPP dengan model *Contextual Teaching and Learning* Berbasis Kearifan Lokal Kudus

A. DESKRIPSI SILABUS

Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Berdasarkan kurikulum 2013 silabus juga diartikan sebagai suatu perencanaan pembelajaran pada kelompok mata pelajaran/ tema tertentu yang mana mencakup kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, juga sumber/ bahan/ alat belajar. Silabus bermanfaat sebagai pedoman sumber pokok dalam pengembangan pembelajaran lebih lanjut, mulai dari pembuatan rencana pembelajaran, pengelolaan kegiatan pembelajaran, dan pengembangan sistem penilaian.

Silabus berisikan komponen pokok yang dapat menjawab pertanyaan berikut.:

1. Kompetensi yang akan ditanamkan kepada peserta didik melalui suatu kegiatan pembelajaran
2. Kegiatan yang harus dilakukan untuk menanamkan / membentuk kompetensi tersebut
3. Upaya yang harus dilakukan untuk mengetahui bahwa kompetensi tersebut sudah dimiliki peserta didik

Silabus bermanfaat sebagai pedoman sumber pokok dalam pengembangan pembelajaran lebih lanjut, mulai dari pembuatan rencana pembelajaran, pengelolaan kegiatan pembelajaran, dan pengembangan sistem penilaian.

Pengembangan silabus daat dilakukan secara mandiri maupun kelompok oleh guru dengan catatan guru yang bersangkutan mampu mengenali karakteristik siswa, sekolah dan ligkungannya.

B. KOMPONEN SILABUS

Berdasarkan Permendikbud No 22 Tahun 2016 dipaparkan bahwa silabus dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah sesuai dengan pola pembelajaran pada setiap tahun ajaran tertentu. Silabus digunakan sebagai acuan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran. Sebagai acuan perencanaan pembelajaran atau acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran silabus harus memuat beberapa komponen. Adapun Komponen dari Silabus dapat dijarbakan sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Komponen Silabus

Komponen Silabus	Keterangan
Identitas Silabus	Memuat identitas silabus secara lengkap diantaranya - judul - satuan pendidikan - kelas - tema - sub tema - pembelajaran ke..
Kompetensi Inti	Merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran
Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar dirumuskan untuk mencapai Kompetensi Inti. Pada kompetensi dasar ini menjabarkan kemampuan spesifik yang meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terkait muatan pelajaran Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik, dan kekhasan masing-masing mata pelajaran.
Tema	(Khusus SD/MI/SDLB/Paket A)

Materi Pokok	Memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi Pada pengembangan Silabus dengan model *Contextual Teaching and Learning* Berbasis Kearifan Lokal Kudus ini materi pembelajaran disesuaikan dengan materi kontekstual serta sesuai dengan kearifan lokal masyarakat Kudus
Pembelajaran (langkah kegiatan)	Pembelajaran, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Pada bagian ini dijabarkan uraian kegiatan guru, kegiatan Siswa dan perkiraan waktu dan telah disesuaikan dengan langkah model CTL berbasis Kearifan Lokal
Penilaian	Penilaian, merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik Pada bagian ini dijelaskan penilaian yang digunakan, dan kisi-kisi yang mengacu pada penilaian pada model CTL yaitu penilaian autentik
Alokasi Waktu	Pada bagian ini dicantumkan perkiraan waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
Sumber Belajar	Pada bagian ini dijelaskan sumber pendukung pembelajaran yang digunakan

C. PRINSIP PENGEMBANGAN SILABUS

Pengembangan silabus perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip sebagaimana yang termuat dalam Panduan Umum Pengembangan Silabus Departemen Pendidikan (2008:16) diantaranya sebagai berikut.

1. *Ilmiah*

Prinsip yang pertama adalah ilmiah artinya Keseluruhan materi dan kegiatan yang menjadi muatan dalam silabus harus benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan. Di samping itu, strategi pembelajaran yang dirancang dalam silabus perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran dan teori belajar.

2. *Relevan*

Prinsip ini mendasari pengembangan silabus, baik dalam pemilihan materi pembelajaran, strategi dan pendekatan dalam kegiatan pembelajaran, penetapan waktu, strategi penilaian maupun dalam mempertimbangkan kebutuhan media dan

alat pembelajaran. Kesesuaian antara isi dan pendekatan pembelajaran yang tercermin dalam materi pembelajaran dan kegiatan pembelajaran pada silabus dengan tingkat perkembangan peserta didik akan mempengaruhi kebermaknaan pembelajaran.

3. *Sistematis*

Dalam penyusunan silabus semua komponen silabus harus saling berhubungan. Ketercapaian pembelajaran menjadi acuan utama dalam pengembangan silabus. Dari komponen ini, ditentukan indikator pencapaian, dipilih materi pembelajaran yang diperlukan, strategi pembelajaran yang sesuai, kebutuhan waktu dan media, serta teknik dan instrumen penilaian yang tepat untuk mengetahui pencapaian kompetensi tersebut.

4. *Konsisten*

Prinsip konsisten mengandung makna dalam pengembangan silabus perlu Adanya hubungan yang konsisten (ajeg, taat asas) antara KD, indikator, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, serta teknik dan instrumen penilaian

5. *Memadai*

Prinsip memadai ini mengandung makna bahwa hendaknya Cakupan indikator, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan sistem penilaian cukup untuk menunjang pencapaian KD. Dengan prinsip ini, maka tuntutan kompetensi harus dapat terpenuhi dengan pengembangan materi pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang dikembangkan.

6. *Aktual dan Kontekstual*

Cakupan indikator, materi pembelajaran, pengalaman belajar, sumber belajar, dan sistem penilaian memperhatikan perkembangan ilmu, teknologi, dan seni mutakhir dalam kehidupan nyata, dan peristiwa yang terjadi.

7. *Fleksibel*

Keseluruhan komponen silabus dapat mengakomodasi keragaman peserta didik, pendidik, serta dinamika perubahan yang terjadi di sekolah dan kebutuhan masyarakat. Fleksibilitas silabus ini memungkinkan pengembangan dan penyesuaian silabus dengan kondisi dan kebutuhan masyarakat.

8. Menyeluruh

Komponen silabus mencakup keseluruhan ranah kompetensi, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor. Prinsip ini hendaknya dipertimbangkan, baik dalam mengembangkan materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, maupun penilaiannya. Kegiatan pembelajaran dalam silabus perlu dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik memiliki keleluasaan untuk mengembangkan kemampuannya, bukan hanya kemampuan kognitif saja, melainkan juga dapat mempertajam kemampuan afektif dan psikomotoriknya serta dapat secara optimal melatih kecakapan hidup (life skill).

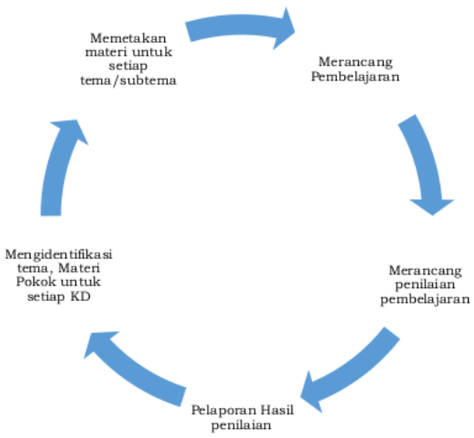
D. LANGKAH PENGEMBANGAN SILABUS

Seperti yang telah dipaparkan pada bab diatas, Silabus dapat dikembangkan oleh guru baik secara pribadi maupun kelompok. Dalam pengembangannya guru perlu memperhatikan langkah pokok dalam pengembangan silabus. Sesuai dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013 maka baik silabus maupu RPP yang dikembangkan harus berdasar pada pembelajaran tematik. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam mengembangkan silabus tematik adalah sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi materi pelajaran dari setiap kompetensi dasar yang ingin dicapai dari semua mata pelajaran yang akan diintegrasikan.
2. Mengidentifikasi tema-tema yang menarik bagi siswa, lalu memilih beberapa tema yang akan dijadikan sebagai tema pembelajaran.
3. Memetakan materi pelajaran untuk setiap tema/subtema yang sesuai. Pemetaan materi perlu juga memperhatikan keruntutan dari materi untuk setiap mata pelajaran dan tingkat kesulitan dari materi tersebut agar mendapatkan alokasi waktu yang cukup.
4. Merancang Pembelajaran berdasarkan pemetaan materi pelajaran yang telah dilakukan.
5. Mendesain penilaian yang akan dilakukan untuk proses pembelajaran yang telah dirancang berdasarkan tema atau sub tema yang telah diajarkan.

6. Melaporkan hasil penilaian sesuai dengan kompetensi mata pelajaran yang telah dicapai. Hasil penilaian ini akan dijadikan dasar bagi pendidik untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Hasil evaluasi ini digunakan untuk mengidentifikasi tema dan Materi Pokok kembali.

Tahapan pengembangan silabus tematik dapat digambarkan sebagaimana bagan berikut.



Gambar . Alur Pengembangan Silabus Tematik SD

E. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan kali pertemuan atau lebih.

F. PRINSIP PENYUSUNAN RPP

Dalam menyusun RPP hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut.

a. Perbedaan individual peserta didik antara lain kemampuan awal, tingkat intelektual, bakat, potensi, minat, motivasi belajar, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.
b. Partisipasi aktif peserta didik.
c. Berpusat pada peserta didik untuk mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi dan kemandirian.
d. Pengembangan budaya membaca dan menulis yang dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
e. Pemberian umpan balik dan tindak lanjut RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.
f. Penekanan pada keterkaitan dan keterpaduan antara KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indicator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.
g. Mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
h. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

G. PANDUAN PENGEMBANGAN RPP

Perbaikan kurikulum 2013 terus dilakukan sebagai upaya penyempurnaan kurikulum yang tengah berlangsung dalam dunia pendidikan. Berikut akan dijelaskan panduan pengembangan RPP sesuai dengan Peraturan pemerintah edisi revisi.

Tabel 3.2 Identitas RPP

Identitas	a. Sekolah : (Diisi nama sekolah/satuan pendidikan) b. Mata Pelajaran : (Diisi nama mata pelajaran) c. Kelas/Semester : (Diisi dengan jenjang kelas dan semester) d. Materi Pokok : (Diambil dari Kompetensi Dasar/KD) e. Alokasi Waktu : Sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai

Tabel 3.3 Kompetensi Inti

Kompetensi Inti/KI	a. KI dikutib dari Permendikbud 21 Tahun 2016 b. KI mencakup: sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan yang berfungsi sebagai pengintegrasi muatan pembelajaran, mata pelajaran atau program dalam mencapai SKL. c. Rumusan KI yang dikutib dari Permendikbud 21 Tahun 2016 sebagai berikut. 1) Mata Pelajaran PABP dan PPKn, dituliskan sebagai berikut. - KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya - KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional. - KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah - KI 4 : Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan.
	2. Mata Pelajaran selain PABP dan PPKn, dituliskan sebagai berikut. Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual adalah “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan

	Kompetensi Sikap Sosial adalah "Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional". - KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab No Komponen RPP Penjelasan fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah - KI 4 : Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan.

Tabel 3.4 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

KD dan IPK	1. KD dikutib dari Permendikbud No 24 Tahun 2016 2. KD merupakan kemampuan minimal dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada KI. 3. IPK dikembangkan dari KD, merupakan kemampuan minimal yang dapat diobservasi untuk disimpulkan sebagai pemenuhan KD pada KI 1 dan KI 2, dan kemampuan yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk disimpulkan sebagai pemenuhan KD pada KI 3 dan KI 4. 4. IPK disusun menggunakan kata kerja opresional yang dapat diukur/dilakukan penilaian sesuai dengan karakteristik mata pelajaran. 5. IPK dari KD pengetahuan menggambarkan dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan meliputi faktual, konseptual, prosedura, dan/atau metakognitif 6. IPK dari KD keterampilan memuat keterampilan abstrak dan/atau ketrampilan konkret 7) Peserta didik boleh memiliki kemampuan di atas yang telah ditetapkan dalam IPK dan dapat dikembangkan dari LOTS menuju HOTS)

Tabel 3.5 Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	1. Tujuan Pembelajaran dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan 2. Dituangkan dalam bentuk deskripsi, memuat kompetensi yang hendak dicapai oleh peserta didik 3. Memberikan gambaran proses pembelajaran 4. Memberikan gambaran pencapaian hasil pembelajaran

Tabel 3.6 Materi Pelajaran

Materi Pelajaran	1. Memuat fakta, konsep/prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi/IPK 2. Ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai sesuia dengan cakupan materi yang termuat pada IPK atau KD pengetahuan 3. Cakupan materi sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan 4. Mengakomodasi muatan lokal dapat berupa keunggulan lokal, kearifan lokal, kekinian dll yang sesuai dengan cakupan materi pada KD pengetahuan

Tabel 3.7 Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran	1. Harus mampu mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai 2. Menerapkan pembelajaran aktif (peserta didik yang aktif) yang bermuara pada pengembangan HOTS 3. Menggambarkan sintaks/tahapan yang jelas (apabila menggunakan model pembelajaran tertentu). 4. Sesuai dengan tujuan pembelajaran 5. Menggambarkan proses pencapaian kompetensi

Tabel 3.8 Media Pembelajaran

Media Pembelajaran	1. Berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran 2. Mendukung pencapaian kompetensi dan pembelajaran aktif dengan pendekatan ilmiah 3. Sesuai dengan karakterisitik peserta didik 4. Memanfaatan teknologi pembelajaran sesuai dengan konsep dan prinsip tekno-pedagogis

Tabel 3.9 Sumber Belajar

Sumber Belajar	Berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan

Tabel 3. 10 Langkah-langkah Pembelajaran

Langkah-langkah Pembelajaran	1. Dintegrasi: a. 4C (kemampuan berkomunikasi, kemampuan berinteraksi, kemampuan berpikir/lebih luas dari HOTS): - Critical thinking (berpikir kritik): proses konseptualisasi, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi melalui proses berpikir deduktif dan induktif (sintesis dari scriven dan paul, 1984; facione, dkk., 1995; scheffer dan rubenfield, 2000). - Creativity (kreativitas): kemampuan mengembangkan solusi, ide, konsep, teori, prosedur, produk. Inovasi adalah bentuk kreativitas (sintesis antara fullan, 2013 dan oecd, 2014) - Collaboration (kerjasama): kemampuan kerjasama dalam kelompok baik tatap muka atau melalui komunikasi dunia maya untuk memecahkan masalah, menyelesaikan konflik, membuat keputusan, dan negosiasi untuk mencapai tujuan tertentu (sintesis antara lai, 2011 dan dede, 2010) - Communication (berkomunikasi): kemampuan mengemukakan pikiranatau pandangan dan hasil lain dalam bentuk lisan, tulisan, menggunakan it, dan kemampuan mendengar, kemampuan memahami pesan (revisi dari fullan, 2013, canada, 2014) b. HOTS (kemampuan berpikir) c. Literasi antara lain pengembangan budaya membaca dan menulis yang dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan, dll d. Karakter 2. Pembelajaran dirancang: interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi pesertadidik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik 3) Dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup **a. Kegiatan Pendahuluan** - menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran; - memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-

	hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional, serta disesuaikan dengan karakteristik dan jenjang peserta didik; - mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari; - menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai; dan - menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus. **b. Kegiatan Inti** - menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. - Menggunakan pendekatan saintifik atau pendekatan lain yang relevan dengan karakteristik materi dan mata pelajaran. - Mengembangkan sikap melalui proses afeksi mulai dari menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, hingga mengamalkan (seluruh aktivitas pembelajaran berorientasi pada tahapan kompetensi yang mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas tersebut) - Mengembangkan pengetahuan melalui aktivitas mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta. - Mengembangkan keterampilan melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. - Seluruh isi materi mata pelajaran yang diturunkan dari keterampilan harus mendorong peserta didik untuk melakukan proses pengamatan hingga penciptaan. c. **Kegiatan Penutup** guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi hal-hal berikut. - Seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung. - Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. - melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok; dan - Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan.

Tabel 3. 11 Penilaian Hasil Belajar

Penilaian Hasil Belajar	1. Sesuai dengan kompetensi (IPK dan atau KD) 2. Sesuai dengan kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran 3. Sesuai materi pembelajaran 4. Memuat soal HOTS dan soal-soal keterampilan khusus mata pelajaran (misalnya Agama, Seni Budaya, Bahasa, dll) 5. Memuat a. lingkup penilaian: sikap, pengetahuan, keterampilan b. Teknik penilaian - Sikap: observasi, jurnal, penilaian diri, penilaian antar teman - Pengetahuan: tes tulis, tes lisan, penugasan - Keterampilan: praktik, proyek, portofolio c. Bentuk instrumen - Lembar observasi, lembar penilaian diri, lembar penilaian antar teman - Soal pilihan ganda, soal esai, isian singkat, dll (mengembangkan soal HOTS/tingkat berpikir tinggi dari suatu kemampuan kognitif) - Rubrik praktik/unjuk kerja, rubric proyek, rubrik portofolio

Tabel 3. 12 Lampiran

Lampiran	Hal-hal yang mendukung, misalnya a) uraian materi yang memang diperlukan b) instrumen penilaian dilengkapi dengan pedoman penskoran, dll

III. PENUTUP

Model pembelajaran penting dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik anak dan lingkungan sekolah dalam rangka pencapaian tujuan pembelajarn secara maksimal. Ada berbagai model pembelajaran yang tentu memiliki kelebihan maupun kekurangan yang berbeda-beda, maka diperlukan kreatifitas guru dalam memilih model yamg tepat.

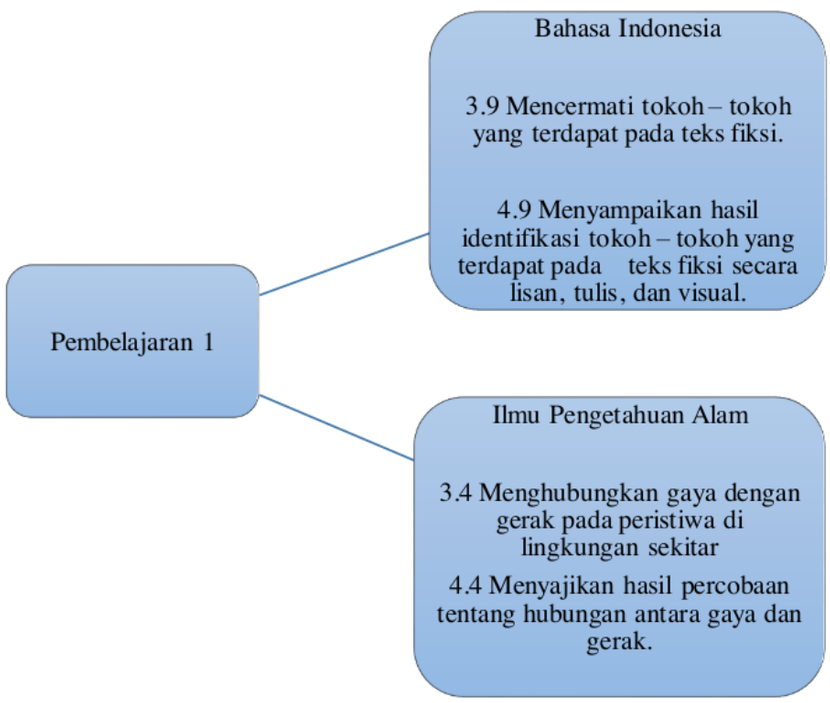
Model *Contextual Teaching and Learning* Berbasis Kearifan Lokal Kudus merupakan hasil pengembangan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih bermakna. Model ini dikembangkan mengacu kepada analisis kebutuhan dan tujuan yang hendak dicapai. Selain itu pengembangan model pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan lingkungan terdekat peserta didik karena pembelajaran yang dikaitkan dengan lingkungan terdekat peserta didik menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbasis kearifan lokal ini memiliki komponen yang lengkap terdiri : 1). Tujuan dan Asumsi; 2). Sinta Model; 3). Sistem Sosial; 4 Sisten Reaksi; 5). Sistem Pendukung; 6). Dampak Interaksional dan Dampak Pengiring. Selain itu model ini juga dilengkapi dengan panduan perencanaan pembelajaran dan perangkatnya, mulai dari jaringan tema, silabus dan RPP, materi, media, LKS dan instrumen penialian.

LAMPIRAN SILABUS DAN RPP 1.

JARINGAN TEMA KOMPETENSI DASAR

SUB TEMA 2



SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan :
Kelas/Semester : IV (Empat) / 2 (Dua)
Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku
Subtema : 2. Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Kompetensi Inti :

K1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

K2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.

K3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasaarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.

K4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

No.	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar dan Media
1.	**Bahasa Indonesia** 3.9 Mencermati tokoh – tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh – tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	3.9.1 Menemukan tokoh – tokoh yang terdapat dalam cerita "Asal Mula Kota Kudus" 4.9.1 Mempresentasikan tokoh – tokoh yang terdapat dalamcerita "Asal Mula Kota Kudus".	Cerita Fiksi "Asal Mula Kota Kudus"	1. Guru menstimulus daya analisis siswa dengan mengajukan pertanyaan: Apa saja keunikan Daerah Kudus yang tampak kamu ketahui? (*Contructivism)*. 2. Siswa membuat pertanyaan-pertanyaan tentang keunikan kota Kudus (*Questioning, jobseet)*. 3. Selanjutnya siswa bertanya jawab dengan teman lainnya sesuai pertanyaan yang telah dibuat. 4. Mengamati video cerita "Asal Mula Kota Kudus"	**Prosedur:** 1. Proses 2. Hasil **Teknik:** 1. Tes 2. Non tes **Jenis:** 1. Tertulis 2. Penugasan 3. Unjuk kerja 4. Observasi **Bentuk Instrumen:** 1. Soal 2. Rubrik penilaian 3. Lembar observasi	7 x 35 Menit	1. Subekti, A. (2017). Buku Guru untuk SD/MI Kelas IV Tema "Daerah Tempat Tinggalku". Jakarta: Kemendikbud. 2. Subekti, A. (2017). Buku Siswa untuk SD/MI Kelas IV Tema "Daerah Tempat Tinggalku". Jakarta: Kemendikbud. 3. Lingkungan Sekitar 4. Kearifan Lokal Kudus.
2.	**IPA** 3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di	3.4.1 Menyebutkan beragam gaya yang terdapt di	Hubungan Gaya dan Gerak				

No.	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar dan Media
	lingkungan sekitar. 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak	lingkungan sekitar. 4.4.1 Menjelaskan pengaruh gaya terhadap gerakan benda.		(*Modelling*, *Pengintegrasian Kearifan Lokal Kudus)*. 5. Siswa diarahkan untuk bertanya jawab mengenai cerita fiksi yang telah dipelajari sebelumnya (*Questioning)*. 6. Siswa mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam cerita “Asal Mula Kota Kudus” yang telah diamati. 7. Siswa mempresentasikan tokoh – tokoh di depan kelas. 8. Siswa mengamati video tentang			**Media:** Video tentang Asal Mula Kota Kudus Bola Mobil mainan Tali

No.	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar dan Media
				pengaruh gaya terhadap gerakan benda (*Modelling)*. 9. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok untuk melakukan percobaan tentang pengaruh gaya terhadap gerakan benda (*Learning Community)*. 10. Siswa bersama kelompoknya melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya terhadap gerakan benda, kemudian menganalisis dan mengkomunikasikan hasil percobaannya			

No.	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Kegatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar dan Media
				didepan kelas (*Inquiry)*. 11. Setiap akhir pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk mencerna, menilai, membandingkan, menghayati pelajaran yang telah dilakukan. (*Reflection)*.			

Mengetahui

Guru Kelas IV

.....

Peneliti,

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan :
Kelas/Semester : IV / 2
Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku
Subtema : 8.2. Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
Alokasi Waktu : 7 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi sosial dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia			
No.	**Kompetensi Dasar**	**No.**	**Indikator**
3.9	Mencermati tokoh – tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1	Menemukan tokoh – tokoh yang terdapat dalam cerita “Asal Mula Kota Kudus” .
4.9	Menyampaikan hasil identifikasi tokoh – tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.9.1	Mempresentasikan tokoh – tokoh yang terdapat dalamcerita “Asal Mula Kota Kudus”.
Mata Pelajaran : IPA			
No.	**Kompetensi Dasar**	**No.**	**Indikator**

3.4	Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1	Menyebutkan beragam gaya yang terdapat dilingkungan sekitar.
4.4	Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak	4.4.1	Menjelaskan pengaruh gaya terhadap gerakan benda.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan video tentang cerita "Asal Mula Kota Kudus", siswa dapat menemukan tokoh – tokoh yang terdapat dalam cerita "Asal Mula Kota Kudus" dengan tepat.
2. Melalui penugasan , siswa dapat menuliskan tokoh – tokoh yang terdapat dalam cerita "Asal Mula Kota Kudus" dengan percaya diri.
3. Melalui kegiatan mengamati gambar orang mendorong dan mengayuh becak di wilayah Menara Kudus, siswa dapat menyebutkan beragam gaya yang terdapat dilingkungan sekitar dengan tepat.
4. Melalui kegiatan mencoba melakukan percobaan gaya tarikan, siswa dapat menjelaskan pengaruh gaya terhadap gerakan benda dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

1. Bahasa Indonesia

Cerita fiksi

2. IPA

Hubungan Gaya dengan Gerak.

E. Metode Pembelajaran

1. Model: *Contextual Teaching and Learning* Berbasis Kearifan Lokal Kudus
2. Pendekatan: Saintifik
3. Metode: Ceramah, Tanya Jawab, Percobaan, Penugasan, Presentasi

F. Media / Alat Bantu Pembelajaran

1. LCD Proyektor (bila ada)
2. Laptop
3. Video "Asal Mula Kota Kudus".

4. Gambar orang mendorong dan mengayuh becak dilingkungan Menara Kudus
5. Bola
6. Mobil mainaan

G. Sumber Belajar

1. Subekti, A. (2017). Buku Guru untuk SD/MI Kelas IV Tema "Daerah Tempat Tinggalku". Jakarta: Kemendikbud.
2. Subekti, A. (2017). Buku Siswa untuk SD/MI Kelas IV Tema "Daerah Tempat Tinggalku". Jakarta: Kemendikbud.
3. Lingkungan Sekitar
4. Kearifan Lokal Kudus.

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberi salam, menyapa siswa, menanyakan kabar dan kondisi kesehatan mereka. Sambil mengingatkan siswa untuk selalu bersyukur atas segala nikmat Tuhan Yang Maha Esa. 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. **(Menghargai kedisipli-nan siswa/PPK).** 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita. 4. Menyanyikan **lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya**. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat **Nasionalisme**. 5. Guru mengecek kehadiran siswa	20 menit

	6. Siswa diajak meneriakkan *yel-yel* penyemangat (guru berkreasi menciptakan *yel-yel* penyemangat diantara nya tepuk semangat dan tepuk disiplin). 7. Guru mempersilahkan siswa untuk membaca buku cerita rakyat (ini adalah salah satu penerapan literasi sebelum pembelajaran dimulai, selain itu juga masih bisa berkaitan dengan pembelajaran yang akan berlangsung yaitu tentang tokoh dalam sebuah cerita. Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi (**kegiatan literasi).** 8. Siswa diarahkan untuk membuat catatan tentang cerita yang dia baca dan ditempelkan pada papan literasi. 9. Guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mengajukan pertanyaan: - Apa kamu senang membaca cerita? - Apa cerita yang pernah kamu baca? - Apa cerita yang terkenal di lingkungan tempat tinggalmu? (Appersepsi) 10. Siswa menyampaikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh guru. 11. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang tokoh – tokoh dalam teks fiksi dan hubungan antara gaya dengan gerak.	
Inti	1. Guru menstimulus daya analisis siswa dengan mengajukan pertanyaan: Apa saja keunikan Daerah Kudus yang kamu ketahui? (*Contructivism)*	180 menit

	2. Siswa membuat pertanyaan-pertanyaan tentang keunikan kota Kudus (*Questioning, jobseet)*. 3. Selanjutnya siswa bertanya jawab dengan teman lainnya sesuai pertanyaan yang telah dibuat. 4. Siswa menuliskan tentang keunikan daerah masing-masing. 5. Siswa memperhatikan penjelasan guru bahwa kota Kudus memiliki banyak keunikan. 6. Siswa diarahkan untuk mengingat kembali tentang cerita fiksi. (mengumpulkan informasi) 7. Siswa mengamati video "Asal Mula Kota Kudus" (*Pengintegrasian Kearifan Lokal Kudus, Modelling)*. 8. Siswa bertanya jawab video "Asal Mula Kota Kudus" (*Questioning)*. 9. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan tentang cerita "Asal Mula Kota Kudus" yang telah diamati (*Learning Community)*. 10. Siswa bersama kelompoknya menganalisis dan menemukan tokoh- tokoh dalam cerita "Asal Mula Kota Kudus". 11. Siswa Menyampaikan hasil analisis tentang cerita "Asal Mula Kota Kudus". 12. Guru membuat jembatan untuk menghantarkan pembelajaran dari cerita fiksi kemateri gaya. Misalnya Keunikan daerah Kudus ada Menara dan makam Sunan Kudus yang menjadi tempat wisata religi. banyak peziarah yang menaiki becak untuk menuju Menara Kudus. Becak dapat bergerak karena pengaruh gaya.	

	13. Siswa mengamati gambar tentang gaya yaitu gambar tentang orang yang mendorong mengayuh becak dilingkungan Menara Kudus (*Modelling, Pengintegrasian Kearifan Lokal Kudus)*. 14. Siswa mengingat kembali tentang gaya dan gerak *(Contructivism)*. 15. Siswa bertanya jawab mengenai beragam gaya yang terdapat dilingkungan sekitarnya (*Questioning)*. 16. Siswa menuliskan lima contoh peristiwa yang menunjukkan gerakan benda akibat gaya. 17. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya jawab (*Questioning)*. 18. Siswa berkelompok melakukan percobaan tentang pengaruh gaya terhadap gerak (*Inquiry, Learning Community)* 19. Siswa menganalisis hasil percobaan yang telah dilakukan. 20. Siswa menulis laporan tentang percobaan pengaruh gaya terhadap gerakan benda. 21. Siswa mempresentasikan hasil analisis dari percobaan yang telah dilakukan. 22. Guru memberikan konfirmasi dan penghargaan terhadap pekerjaan siswa. 23. Berdasarkan pertanyaan pada buku siswa: Apa pengetahuan yang kamu pelajari dari pembelajaran hari ini? Apa manfaat pembelajaran yang telah kamu lakukan hari ini? Bagaimana perasaanmu selama belajar? Secara mandiri siswa diminta untuk mengemukakan pendapatnya berdasarkan pemahaman yang sudah didapatkan	

	selama kegiatan pembelajaran berlangsung (*Reflection)*. 24. Guru mengidentifikasi dan menganalisis jawaban masing-masing siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa mengenai pembelajaran yang dilakukan.	
Penutup	1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Siswa mengerjakan soal evaluasi. 3. Siswa diberi motivasi dan penguatan agar siswa rajin belajar. 4. Siswa diberi tindak lanjut berupa tugas rumah untuk mencari cerita rakyat yang terkenal di daerahnya masing-masing kemudian ditulis di buku tugas. 5. Siswa bersama guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.	30 menit

I. Penilaian

Ranah	Prosedur	Teknik Penilaian	Jenis	Bentuk	Instrumen
Sikap	Proses	Nontes	Pengamatan	Lembar pengamatan	a. Rubrik penilaian b. Lembar pengamatan c. Pedoman penilaian
Pengetahuan	Hasil	Tes	Tertulis	Isian singkat	a. Kisi-kisi b. Soal c. Kunci jawaban

Ranah	Prosedur	Teknik Penilaian	Jenis	Bentuk	Instrumen
					d. Pedoman penilaian
Keterampilan	Proses	NonTes	Perbuatan	Unjuk kerja	a. Soal b. Rubrik penilaian c. Pedoman penilaian

Mengetahui,
Guru Kelas IV

Kudus, ...
Peneliti

NIP

Lampiran 3 Pengembangan Bahan Ajar

1. Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah cerita milik masyarakat yang diceritakan dari mulut kemulut. Cerita rakyat selalu dikembangkan dimasyarakat dan diwariskan secara turun-temurun secara lisan. Misalnya cerita rakyat asal mula Kota Kudus, asal mula nama desa, Asal Mula Kota Kudus. Dan lain sebagainya. Dalam menemukan sebuah informasi dalam cerita, dapat dilakukan dengan membuat pertanyaan-pertanyaan. Kita bisa membuat pertanyaan dengan kata tanya: apa, dimana, kapan, mengapa, siapa, dan bagaimana.

Berikut keterangan kata tanya beserta manfaatnya.

a. Apa : untuk menanyakan tema atau topik dalam bacaan
b. Siapa : untuk menanyakan pelaku atau tokoh dalam cerita
c. Dimana : untuk menanyakan tempat kejadian
d. Kapan : untuk menanyakan waktu
e. Mengapa : untuk menanyakan penyebab
f. Bagaimana : untuk menanyakan keadaan

2. Hubungan antara gaya dan gerak

Gaya adalah tarikan atau dorongan yang dapat mempengaruhi keadaan suatu benda. Gaya dapat menimbulkan perubahan gerak atau perubahan kecepatan. Meja yang didorong dapat bergerak karena mendapat gaya dorong. Jadi adanya gaya mempengaruhi gerak suatu benda. Alat yang digunakan untuk mengukur besar kecilnya gaya disebut dinamometer, satuannya adalah newton (N). Gaya dapat mempengaruhi keadaan suatu benda, antara lain gaya dapat menyebabkan:

1. Gaya mengubah gerak suatu benda

Benda yang diberi gaya dapat bergerak dan berubah dari kondisi semula. Benda diam yang diberi gaya menjadi bergerak. Benda yang semula cepat akan bergerak lambat jika mengalami gaya gesek. Benda yang bergerak lambat akan semakin cepat jika diberi tambahan gaya dorong.

Misalnya

a. Benda diam menjadi bergerak: saat mendorong mobil mogok, mendorong meja, menarik gerobak pasir, menendang bola.

b. Benda bergerak menjadi diam. Pada saat naik sepeda, ketika mengerem sepeda menjadi lambat dan akhirnya berhenti. Berarti gaya dapat menyebabkan benda bergerak menjadi diam.
c. Benda yang bergerak lambat menjadi cepat ketika naik sepeda, lalu mengayuhnya semakin cepat (gaya) maka sepeda akan melaju lebih cepat.

2. Gaya Mengubah Arah Benda

Gaya yang bekerja pada sebuah benda juga dapat menyebabkan arah gerak benda. Ketika sebuah gaya bekerja pada sebuah benda dengan sistem bertentangan tersebut dapat mengubah arah gerak benda. Contoh

a. Seorang pengendara sepeda memutar stang sepeda agar tidak menabrak, maka gaya akan berubah arah.
b. Seorang pemain kasti memukul bola, maka arah gerak bola akan berubah karena gaya pukul.

3. Gaya Mengubah Bentuk Benda

Benda yang diberi gaya akan berubah bentuk. Semakin besar gaya yang dikenakan suatu benda, maka semakin besar pula perubahan bentuk yang terjadi pada benda.

Contoh:

a. Pada saat mobil tertabrak, mobil dapat berubah bentu karena adanya gaya yang besar
b. Membuat mainan dengan plastisin.

Lampiran 4. Media Pembelajaran

1. Video “Asal Mula Kota Kudus”

2. Gambar Orang Mendorong dan Mengayuh Beacak di Lingkungan Menara Kudus.

3. Bola, Tali, Mobil-mobilan.

Kelompok: .....

Anggota :

Lampiran 5 Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja Peserta Didik 1

Satuan Pendidikan **:**

Kelas/Semester **:** IV / 2

Tema **:** 8. Daerah Tempat Tinggalku

Subtema **:** 8.2. Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Pembelajaran ke **:** 1

A. Tujuan : Menganalisi Cerita Asal Mula Kota Kudus.

B. Petunjuk :

1. Amatilah video cerita "Asal Mula Kota Kudus" yang ditayangkan guru!
2. Temukan tokoh, tempat kejadian, yang ada pada cerita "Asal Mula Kota Kudus"!
3. Buatlah *Resume atau* ringkasan "Asal Mula Kota Kudus" dengan bahasamu sendiri!

C. Hasil Kerja

1. Tokoh utama pada cerita "Asal Mula Kota Kudus"

2. Tokoh tambahan pada cerita "Asal Mula Kota Kudus".

3. Bagaimanakah watak tokoh dalam cerita "Asal Mula Kota Kudus".

Kelompok: .....

Anggota :

Lembar Kerja Peserta Didik 2

Satuan Pendidikan **:**

Kelas/Semester **:** IV / 2

Tema **:** 8. Daerah Tempat Tinggalku

Subtema **:** 8.2. Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Pembelajaran ke **:** 1

A. Tujuan : Mengetahui pengaruh gaya terhadap gerak benda.

B. Alat dan Bahan :

1. Bola sepak
2. Mobil mainan
3. Tali

C. Petunjuk:

1. Lakukanlah 2 percobaan bersama temanmu!
   - **c. Percobaan 1**
     1) Siapkan sebuah bola sepak.
     2) Lakukan kegiatan berpasangan bersama temanmu.
     3) Letakkan bola di lantai.
     4) Tendang bola ke arah temanmu.
     5) Minta temanmu menghentikan gerakan bola.
   - **d. Percobaan 2**
     1) Siapkan sebuah mobil mainan.
     2) Ikat bagian depan mobil mainan dengan seutas tali.
     3) Tarik mobil mainan perlahan, lalu semakin lama semakin cepat.
     4) Tarik mobil mainan lurus ke depan, lalu belokkan arah mobil mainan.
2. Amatilah hal yang terjadi dalam setiap percobaanmu!
3. Jawablah pertanyaan sesuai dengan hasil percobaanmu!
4. Buatlah kesimpulan dari setiap percobaan bersama temanmu!

D. Hasil Percobaan

1) Percobaan 1

a) Apa yang terjadi pada bola yang ditendang? Jelaskan!

.....

.....

.....

b) Apa yang terjadi pada bola yang dihentikan? Jelaskan!

.....

.....

.....

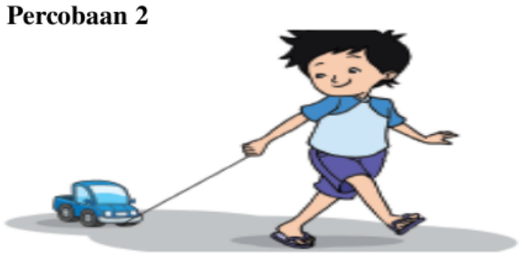
c) Kamu menggerakkan bola dengan gaya. Temanmu menghentikan gerakan bola dengan gaya. Kesimpulan apa yang kamu peroleh dari kegiatan ini?

.....

.....

.....

2) Percobaan 2



a) Apakah terdapat perubahan pada mobil mainan yang digerakkan dari lambat ke cepat?

.....

.....

.....

b) Perubahan apa yang terjadi pada mobil mainan yang digerakkan dari lambat ke cepat? Jelaskan!

.....

.....

.....

c) Kamu menarik mobil mainan dari lambat ke cepat dengan gaya. Apa kesimpulan yang kamu peroleh dari kegiatan ini?

.....

.....

.....

d) Apakah terdapat perubahan pada mobil mainan yang ditarik lurus kemudian dibelokkan?

.....

.....

.....

e) Perubahan apa yang terjadi pada mobil mainan yang ditarik lurus kemudian dibelokkan? Jelaskan!

.....
.....
.....

f) Kamu menarik mobil mainan dari lurus, lalu berbelok dengan gaya. Apa kesimpulan yang kamu peroleh dari kegiatan ini?

.....
.....
.....

Kesimpulan

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Nama	: .....
Kelas	: .....

Lembar Kerja Peserta Didik 3

Kamu telah mengetahui beberapa macam pengaruh gaya terhadap gerakan benda. sekarang, sebutkan contoh peristiwa yang menunjukkan gerakan benda akibat gaya.

1.
2.
3.
4.
5.

Lampiran 6. Penilaian

Intrumen Penilaian

A. Penilaian Sikap

Prosedur : Penilaian Proses

Bentuk : Pengamatan

1. Rubrik Penilaian

No	Sikap	Kriteria	Skor
1.	Percaya diri	a. Berani tampil di depan kelas b. Yakin dengan jawaban dan hasil karyanya c. Pandangan mata ke seluruh kelas saat presentasi.	1 1 1
2.	Tanggung jawab	a. Menyelesaikan tugas tepat waktu b. Menyelesaikan tugas sesuai aturan yang ditetapkan c. Menjaga kerapian saat bekerja kelompok	1 1 1
3.	Kerjasama	a. Mau menyelesaikan tugas secara berkelompok b. Turut serta memberikan pendapat saat berdiskusi c. Mau membantu teman lain saat diskusi kelompok	1 1 1
Skor Total			9

2. Pedoman Penilaian

- **Penskoran**
  1) Skor 4, apabila memenuhi semua kriteria
  2) Skor 3, apabila memenuhi 3 kriteria
  3) Skor 2, apabila memenuhi 2 kriteria
  4) Skor 1, apabila memenuhi 1 kriteria

- **Predikat**

Jika setiap kriteria muncul maka diberi skor 1

Skor total 7 – 9 : kategori A (baik sekali)

Skor total 5 – 7 : kategori B (baik)

Skor total 3 – 4 : kategori C (cukup baik)

Skor total 1 - 2 : kategori D (perlu bimbingan)

3. Lembar Pengamatan

No.	Nama Peserta didik	Sikap yang Diamati									Skor total	Nilai akhir
		Percaya Diri			Tanggung Jawab			Kerja sama				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
dst												

B. Penilaian Pengetahuan

1. Kompetensi Dasar

3.9.1 Menemukan tokoh – tokoh yang terdapat dalam cerita “Asal Mula Kota Kudus”

3.4.1 Menyebutkan beragam gaya yang terdapt di lingkungan sekitar.

4.4.1 Menjelaskan pengaruh gaya terhadap gerakan benda.

2. **Kisi- Kisi Instrumen Penilaian**

Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
IPA Pengaruh gaya terhadap gerak benda	Menjawab pertanyaan berdasarkan percobaan mengenai gaya dan gerak dengan sangat lengkap. Menyimpulkan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan percobaan dengan sangat tepat dan rinci	Menjawab pertanyaan berdasarkan percobaan mengenai gaya dan gerak dengan lengkap. Menyimpulkan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan percobaan dengan tepat dan rinci	Menjawab pertanyaan berdasarkan percobaan mengenai gaya dan gerak dengan cukup lengkap. Menyimpulkan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan percobaan dengan cukup tepat dan rinci	Belum dapat menjawab pertanyaan berdasarkan percobaan mengenai gaya dan gerak Belum dapat Menyimpulkan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan percobaan

	Menyebutkan 5 pengaruh gaya terhadap gerak dilingkungan sekitar	Menyebutkan 4 pengaruh gaya terhadap gerak dilingkungan sekitar	Menyebutkan 3 pengaruh gaya terhadap gerak dilingkungan sekitar	Menyebutkan 2 pengaruh gaya terhadap gerak dilingkungan sekitar
Bahasa Indonesia Menemukan tokoh dalam cerita fiksi	Menjawab pertanyaan berdasarkan pengamatan terhadap video “Asal Mula Sunan Kudus” dengan sangat lengkap dan tepat.	Menjawab pertanyaan berdasarkan pengamatan terhadap video “Asal Mula Sunan Kudus” dengan lengkap dan tepat.	Menjawab pertanyaan berdasarkan pengamatan terhadap video “Asal Mula Sunan Kudus” dengan cukup lengkap dan tepat.	Belum dapat menjawab pertanyaan berdasarkan pengamatan terhadap video “Asal Mula Sunan Kudus”

3. Lembar Penilaian

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Skor	Nilai
		IPA Melakukan Kegiatan Percobaan								Bahasa Indonesia					
		Menjawab Pertanyaan Berdasarkan Percobaan				Menyebutkan pengaruh gaya terhadap gerak benda dalam kehidupan sehari-hari				Menemukan Tokoh dalam video tentang cerita "Asal Mula Kota Kudus					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															
6.															
7.															
8.															
9.															
10.															
Dst															

C. Penilaian Keterampilan

a. Kompetensi Dasar: 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak

b. Indikator: Melakukan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak

c. Soal : Lakukanlah percobaan menendang bola dan menarik mobil mainan dengan terampil!

d. Kisi- kisi Instrumen Penilaian

No	Kriteria	Deskriptor	Skor
1.	Menuliskan alat dan bahan	a. Menuliskan alat percobaan sesuai jenis yang dibutuhkan b. Menuliskan bahan percobaan sesuai yang dibutuhkan c. Menulikan alat percobaan sesuai jumlah yang dibutuhkan d. Menliskan bahan percobaan sesuai jumlah yang dibutuhkan	1 1 1 1
2.	Merumuskan langkah kerja	a. Merumuskan langkah kerja secara runtut. b. Menuliskan langkah kerja dengan jelas. c. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami. d. Menuliskan langkah kerja sesuai dengan kegiatan percobaan.	1 1 1 1
3.	Melakukan kegiatan percobaan	a. Menyiapkan alat dan bahan. b. Menyiapkan lembar kerja percobaan. c. Melakukan percobaan sesuai langkah kerja. d. Membersihkan dan merapikan kembali tempat, alat, dan bahan ke tempat semula.	1 1 1 1
4.	Menuliskan hasil percobaan	a. Menuliskan hasil percobaan sesuia kegiatan yang dillakukan. b. Menuliskan hasil percobaan secara urut. c. Menuliskan hasil percobaan secara sistematis. d. Menggunakan bahasa yang dipahami.	1 1 1 1
5.	Merumuskan kesimpulan	a. Berisi data hasil percobaan b. Berdasarkan data yang diperoleh. c. Alur pemikiran yang runtut. d. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami.	1 1 1 1
Skor Maksimal			20

e. Pedoman Penilaian

- Penskoran

  Skor 4, apabila memenuhi semua kriteria

  Skor 3, apabila memenuhi 3 kriteria

  Skor 2, apabila memenuhi 2 kriteria

  Skor 1, apabila memenuhi 1 kriteria

- Predikat

  A (Sangat Baik) = Apabila jumlah skor total 16 – 20

  B (Baik) = Apabila jumlah skor total 11 – 15

  C (Cukup) = Apabila jumlah skor total 6 – 10

  D (Perlu Bimbingan) = Apabila jumlah skor total 0 – 5

f. Lembar Observasi Penilaian Keterampilan Melakukan Percobaan

No.	Nama Siswa	Aspek yang dinilai																				Skor	Nilai
		Menuliskan Alat Dan Bahan				Merumuskan Langkah Kerja				Melakukan Kegiatan Percobaan				Menuliskan Hasil Percobaan				Merumuskan Kesimpulan					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.																							
2.																							
3.																							
4.																							
5.																							
6.																							
7.																							
8.																							
9.																							
10.																							
Dst																							

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, Muhammad, dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unisulla Press.

Aqib, Zaenal. 2013. *Model- model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Media.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kudus. 2017. *Arsip Kebudayaan Kudus*. Kudus: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kudus.

Kemendikbud. 2016. *Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Murtono. 2017. *Merencanakan dan Mengelola Model-Model Pembelajaran Inovatif (Student Center Learning)*. Ponorogo: Wade Group.

Nurdyansah, Fahyuni, Eni Fariyarul. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center Sidoarjo.

Rozikan, Muhamad. 2013. Menggagas Pendidikan Transformatif Berbasis Kearifan Lokal (Sebuah Ekspektasi Pada Kurikulum 2013). *Prosiding Seminar Nasional*.

Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.

Salam, Solichin. 1986. *Ja'far Shadiq Sunan Kudus. Kudus*: Penerbit Menara Kudus.

Soimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.

Surachmi, Sri. 2016. *Model Silabus Pengajaran Berbasis Genre*. Desertasi. Universitas Negeri Jakarta.

Tim Inventarisasi BCB. 2007. *Peninggalan Sejarah dan Purbakala disitus Menara, Situs Muria dan Sekitarnya*. Kudus: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kudus.

Utari, Unga. 2016. "Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)". *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*. Vol. 1 No. 1 April 2016, Issn 2503 – 1201.

Wagiran. 2011. "Pengembangan Model Pendidikan Kearifan Lokal dalam Mendukung Visi Pembangunan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

2020 (Tahun Kedua)". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*. Volume III, Nomor 3, Tahun 2011. ISSN 2085-9678. Hlm. 85-100.

-----. 2012. "Pengembangan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Hamemayu Hayuning Bawana". *Jurnal Pendidikan Karakter*. Th.2 No.3 Oktober 2012) Hal.329-339

Model dan Panduan CTL

ORIGINALITY REPORT

6%	9%	0%	14%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.berkassekolah.com Internet Source	4%
2	www.webedukasi.xyz Internet Source	3%

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 3%
Exclude bibliography	On		