



Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA



Pembelajaran ETHNO-EDUTAINMENT

**Berbasis Keunggulan Lokal Kudus
di Sekolah Dasar**



**Badan Penerbit
Universitas Muria Kudus
2022**

**Sekar Dwi Ardianti, S.Pd., M.Pd.
Savitri Wanabuliandari, S.Pd., M.Pd.
Achda Subchiya Hanum, S.Pd.**

**PEMBELAJARAN ETHNO-EDUTAINMENT
BERBASIS KEUNGGULAN LOKAL KUDUS
DI SEKOLAH DASAR**



Penulis:

1. Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd
2. Savitri Wanabuliandari, S.Pd, M.Pd
3. Achda Subchiya Hanum, S.Pd

**BADAN PENERBIT UNIVERSITAS MURIA KUDUS
TAHUN 2022**

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku yang berjudul “Pembelajaran Ethno-Edutainment Berbasis Keunggulan Lokal Kudus di Sekolah Dasar”. Buku ini merupakan buku referensi hasil penelitian. Buku ini dapat digunakan sebagai buku referensi untuk materi pendamping mahasiswa khususnya dalam mata kuliah Pembelajaran Ethno (budaya) sebagai mata kuliah pilihan yang ditempuh oleh mahasiswa di lingkungan Universitas Muria Kudus. Berdasarkan hal tersebut, penulis berupaya untuk menyediakan sebuah buku referensi yang dapat digunakan oleh mahasiswa calon guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis keunggulan lokal, khususnya keunggulan lokal Kudus.

Buku ini juga dapat dijadikan sebagai panduan bagi guru dalam mewujudkan pembelajaran ethno-edutainment. Buku ini disusun untuk membantu guru dalam mengimplementasikan pembelajaran tentang budaya lokal yang dikemas dengan menyenangkan di Sekolah Dasar. Penerapan pembelajaran ethno-edutainment berbasis keunggulan lokal dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan kondisi lingkungan sekitar.

Buku ini membahas mengenai: (i) pembelajaran di sekolah dasar, (ii) pendekatan ethno-edutainment, (iii) macam keunggulan lokal Kudus, (iv) implementasi keunggulan lokal dalam pembelajaran SD, dan (v) desain pembelajaran berbasis ethno-edutainment.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan buku ini terdapat kekurangan, sehingga kritik dan saran terhadap penyempurnaan buku ini sangat diharapkan. Pada penyusunan buku ini tidak terlepas dari pihak-pihak yang terkait. Semoga buku ini dapat bermanfaat bagi siswa, guru, dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Kudus, Maret 2022

Penulis

PEMBELAJARAN ETHNO-EDUTAINMENT BERBASIS KEUNGGULAN LOKAL KUDUS DI SEKOLAH DASAR

Penulis:

1. Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd
2. Savitri Wanabuliandari, S.Pd, M.Pd
3. Achda Subchiya Hanum, S.Pd

ISBN : 978-623-7312-98-7

Editor : Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd

Desain dan Tata Letak : Achda Subchiya Hanum, S.Pd

Penerbit :

Badan Penerbit Universitas Muria Kudus

Redaksi:

Gondangmanis, Bae, Kudus Kode Pos 59324

PO.BOX 53

Jawa Tengah-Indonesia

Telp : 0291-438229

Fax : 0291-437198

Email : Penerbit@umk.ac.id

Distributor Tunggal:

Gondangmanis, Bae, Kudus Kode Pos 59324

PO.BOX 53

Jawa Tengah-Indonesia

Telp : 0291-438229

Fax : 0291-437198

Email : Penerbit@umk.ac.id

Cetakan pertama, Maret 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang.

**Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa
ijin tertulis dari penerbit.**

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PRAKATA.....	iii
HALAMAN VERSO	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR	1
A. Pengertian Pembelajaran.....	1
B. Proses Pembelajaran.....	2
C. Karakteristik Pembelajaran di SD.....	7
BAB II PENDEKATAN ETHNO-EDUTAINMENT	15
A. Pengertian.....	15
B. Kelebihan dan Kelemahan.....	20
C. Implementasi Etno-edutainment dalam Pendidikan.....	21
BAB III BUDAYA LOKAL KUDUS.....	24
A. Pengertian Budaya.....	24
B. Pembelajaran Berbasis Budaya.....	25
C. Wujud Budaya	27
D. Keunggulan Lokal	28
E. Kearifan Lokal	30
F. Macam Keunggulan Lokal dan Kearifan Lokal Kudus.....	31
BAB IV IMPLEMENTASI BUDAYA LOKAL KUDUS DALAM PEMBELAJARAN	41

A. Strategi Pengimplementasian Budaya Lokal.....	41
B. Implementasi budaya lokal Kudus	44
BAB V DESAIN PEMBELAJARAN ETHNO-EDUTAINMENT	
BERBASIS KEUNGGULAN LOKAL KUDUS DI SEKOLAH DASAR... 47	
A. Integrasi dalam RPP Tematik.....	47
B. Integrasi dalam Bahan Ajar Tematik.....	55
C. Integrasi dalam LKS Tematik	60
D. Integrasi dalam Evaluasi	66
E. Instrumen Penilaian.....	70
F. Integrasi dalam RPP Matematika.....	72
G. Integrasi dalam Bahan Ajar Matematika.....	78
H. Integrasi dalam LKS Matematika	81
I. Integrasi dalam Evaluasi	84
J. Instrumen Penilaian.....	87
GLOSARIUM.....	95
DAFTAR PUSTAKA	103
BIOGRAFI PENULIS	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tari Kretek.....	32
Gambar 2. Pakaian Adat Kudus.....	32
Gambar 3. Batik Kudus.....	33
Gambar 4. Sate Kerbau	33
Gambar 5. Lentog	34
Gambar 6. Jenang Kudus	34
Gambar 7. Nasi Pindang Kerbau	34
Gambar 8. Nasi Jangkrik	35
Gambar 9. Pecel Pakis	35
Gambar 10. Soto Kerbau.....	36
Gambar 11. Nasi Tahu Telur	36
Gambar 12. Buah Parijoto	36
Gambar 13. Buah Duku	37
Gambar 14. Jengklong	37
Gambar 15. Tradisi Bulusan	37
Gambar 16. Upacara Buka Luwur.....	38
Gambar 17. Tradisi Dandangan.....	38
Gambar 18. Tradisi Kupatan	39
Gambar 19. Rumah Adat Kudus.....	39
Gambar 20. Masjid Menara Kudus.....	39
Gambar 21. Masjid Sunan Muria.....	40
Gambar 22. Bermain Kelereng.....	56
Gambar 23. Membentuk Plastisin	56
Gambar 24. Menendang Bola.....	57
Gambar 25. Batik Menara Kudus.....	79

BAB I

PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

A. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran mengacu pada dua aktivitas yaitu mengajar dan belajar. Aktivitas mengajar berkaitan dengan apa yang dilakukan oleh guru dan aktivitas belajar berkaitan dengan siswa. Munib Chatib mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses mentransfer ilmu dua arah, antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Sejalan dengan pendapat Pane & Dasopang (2017) mengatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya mengenai suatu proses mengorganisir lingkungan belajar melalui bimbingan dan memfasilitasi siswa sehingga dapat melakukan kegiatan belajar. Sedangkan menurut Sadiman (1990) pembelajaran adalah proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu. Dari ketiga definisi tersebut dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran memuat tiga unsur penting yaitu: (1) Proses yang direncanakan guru, (2) Sumber belajar, dan (3) Siswa yang belajar.

Surya & Rofiq (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran sebagai upaya antara guru dengan siswa dalam mengimplementasikan ilmu pengetahuan sehingga memberikan informasi dan manfaat, serta menjadi landasan bagi individu siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan pada kehidupannya. Pembelajaran juga disebut sebagai kesadaran untuk berupaya melakukan pengajaran yang mengarahkan tingkah laku dan personal siswa menjadi lebih baik. Dimana perubahan tersebut diperoleh melalui pengetahuan dan kemampuan baru yang ditransmisikan dari seorang guru dalam waktu yang berkelanjutan.

Pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal. Pembelajaran dalam hal perencanaan materi pembelajaran tematik sebaiknya menggunakan materi yang bisa dipadukan. Selanjutnya pembelajaran Kurikulum 2013 di sekolah dasar dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik integratif, serta mengintegrasikan keunggulan lokal. Ulya & Ardianti (2021) menambahkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis keunggulan lokal dapat digunakan sebagai alternatif dalam menyajikan pembelajaran menarik, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kesadaran dalam upaya mentransfer, mengimplementasikan, memfasilitasi, dan mengaplikasikan informasi berupa ilmu pengetahuan melalui pengajaran dua arah dengan melibatkan bantuan sumber atau media pembelajaran. Pembelajaran ini, menciptakan interaksi untuk melakukan rangkaian aktivitas belajar secara *continue*.

B. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran diarahkan pada pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara utuh/holistik. Proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Rhosalia (2017) menjelaskan bahwa setiap satuan pendidikan hendaknya menyelenggarakan

kegiatan/proses pembelajaran secara interaktif, inspiratif, dan memfasilitasi ruang kreasi sesuai perkembangan keterampilan dan psikologis siswa.

Shafa (2014) berpendapat bahwa proses pembelajaran sebagai fokus utama dari aktualisasi pembelajaran yang diselenggarakan untuk menciptakan pengalaman bagi siswa. Pengalaman yang diperoleh dari proses pembelajaran tidak lepas dari proses komunikasi antara pembelajar dan pemelajar. Selain komunikasi, Hanafy (2014) menambahkan bahwa interaksi yang bersifat edukatif dibutuhkan untuk mewujudkan implementasi komponen-komponen dari tujuan pembelajaran. Proses komunikasi yang dapat berjalan dengan efektif, siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya siswa akan memahami konsep-konsep yang dipelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Sanjaya (2008) mengatakan bahwa pada setiap proses pembelajaran kondisi lingkungan belajar siswa sebagai kegiatan pengajaran mengacu pada tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Kawuryan (1992) menyatakan bahwa proses pembelajaran sudah semestinya direncanakan dan dirancang dengan sistematis oleh guru, proses belajar harus dikembangkan secara interaktif, dan sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Sementara itu, Anggraeni, et. al (2018) menambahkan bahwa dengan melibatkan aktivitas siswa akan menambah pengalaman belajarnya, sedangkan siswa yang kurang terlibat dalam aktivitas belajar akan mendapatkan sedikit pengalaman belajar.

Terkait dengan proses pembelajaran, Trianto (2010) menyatakan bahwa melalui pandangan konstruktivis di mana pembelajaran sebagai sistem pembelajaran memberikan perbedaan nyata.

Penyelenggaraan proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dan menawarkan ruang yang cukup untuk mewujudkan bakat dan minat yang dikembangkan melalui kebebasan berkreasi dan berinovasi seiring perkembangan fisik maupun psikologis. Adapun ciri-ciri proses pembelajaran, yaitu: (a) siswa berpartisipasi aktif dalam belajarnya dengan bekerja dan berpikir, dan (b) informasi baru harus berkaitan dengan informasi sebelumnya sehingga menyatu dengan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.

Pembelajaran tidak akan dapat terlaksana dengan baik tanpa adanya komponen pembelajaran, dan komponen pembelajaran memiliki hubungan yang erat satu sama lain tanpa dapat dipisahkan. Dalam proses pembelajaran terdapat komponen-komponen pembelajaran yang berinteraksi satu sama lain. Pane & Dasopang (2017) menyebutkan bahwa komponen-komponen pembelajaran antara lain:

- a) Guru dan siswa
- b) Tujuan pembelajaran
- c) Materi pembelajaran
- d) Metode pembelajaran
- e) Alat pembelajaran
- f) Evaluasi

Berdasarkan penjelasan dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran merupakan wujud interaksi edukatif dan komunikasi dua arah antara siswa dan guru dengan memanfaatkan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran memberikan pengalaman terhadap siswa dalam memahami konsep-konsep yang dipelajari.

Proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik jika seluruh komponen-komponen pembelajaran berjalan dengan baik pula. Apabila salah satu komponen tidak digunakan, maka pembelajaran tidak akan efektif. Adapun faktor-faktor penunjang proses pembelajaran. Secara umum ada enam faktor yang menunjang proses pembelajaran, diantaranya adalah:

1. Faktor Guru

Faktor guru dapat dilihat dari dua aspek yaitu fisik dan psikis seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi pada proses pembelajaran.

- a. Kondisi fisik
 - 1) Kondisi kesehatan fisik secara umum
 - 2) Kondisi fungsi inderawi
- b. Kondisi psikis
 - 1) Suasana kejiwaan guru.
 - 2) Kompetensi pedagogis, kepribadian, sosial, dan professional dari seorang guru.

2. Faktor Siswa

Hampir sama dengan guru, faktor siswa juga dapat ditinjau dari aspek fisik dan psikisnya.

- a. Kondisi Fisik
 - 1) Kondisi kesehatan fisik siswa secara umum
 - 2) kondisi fungsi inderawi
- b. Kondisi Psikis
Kondisi psikis siswa meliputi bakat, minat, kemampuan, motivasi, dan situasi kejiwaan siswa.

3. Faktor Tujuan

Menetapkan tujuan pembelajaran sebelum proses pembelajaran dilakukan merupakan salah satu faktor penting dalam kesuksesan suatu proses pembelajaran. Tujuan yang jelas, urgensi, tingkat kesulitan yang diatur sedemikian rupa serta

kesesuaian tujuan dengan tingkat perkembangan siswa merupakan aspek dalam menentukan tujuan pembelajaran.

4. Faktor Materi

Materi merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran, materi yang baik dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah diterapkan oleh seorang guru. Kejelasan materi, kemenarikan materi, sistematika serta jenis materi yang dipilih merupakan aspek utama dalam proses pembelajaran. Jika faktor materi dapat tersedia dengan baik maka hasil yang didapatkan juga akan lebih baik.

5. Faktor Instrumental

Instrumen menjadi faktor penunjang dalam proses pembelajaran, karena tanpa instrumen proses pembelajaran akan terhambat. Maka perlu adanya instrumen yang lengkap, baik dari segi kuantitas dan kualitas, serta kesesuaian instrumen yang digunakan dengan proses pembelajaran yang berlangsung.

6. Faktor Lingkungan

Lingkungan yang baik akan mendukung proses pembelajaran kearah yang lebih baik pula, faktor lingkungan sendiri dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

a. Lingkungan Fisik

Lingkungan fisik meliputi suhu udara, kelembapan udara, letak bangunan tempat belajar dan beberapa contoh lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

b. Lingkungan Sosial

Salah satu contoh lingkungan sosial adalah teman pada saat proses belajar berlangsung.

C. Karakteristik Pembelajaran di SD

Terjadinya proses pembelajaran tidak lepas dari siswa dan guru. Untuk mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran, guru perlu memahami dan mendalami karakteristik setiap siswa terkait dengan perkembangan fisik, kepribadian, sosioemosional, kognitif, maupun bahasa. Karakteristik siswa di sekolah dasar berada di rentang usia dini dan usia anak-anak (*middle childhood*). Siswa yang termasuk pada rentang usia dini (anak usia awal SD), yakni siswa kelas satu, dua, dan tiga.

Perkembangan kemampuan siswa usia kelas awal (kelas rendah) SD dapat diketahui melalui keahlian membuat cerita, mengklasifikasikan item, memiliki minat dalam berhitung dan menulis, meningkatkan kosa kata, mampu berberbahasa, memahami sebab dan akibat, dan berkembangnya pemahaman akan ruang dan waktu. Sementara itu, karakteristik siswa di sekolah dasar terutama siswa kelas IV, V, dan VI merupakan usia anak-anak (*middle childhood*). Inilah yang disebut sebagai usia emas bagi siswa untuk belajar, karena siswa akan memperoleh kemampuan baru di sekolah.

Salah satu penanda dimulainya fase pendidikan adalah ketika anak bersikap objektif dan empiris terhadap dunia luar. Berikut merupakan karakteristik perkembangan pada periode anak usia Sekolah Dasar menurut Sabani (2019), antara lain:

- 1) dorongan untuk ke luar dari rumah dan masuk ke dalam kelompok anak-anak sebaya;
- 2) dorongan yang bersifat kejasmanian untuk memasuki dunia permainan anak yang menuntut keterampilan tertentu;
- 3) dorongan untuk memasuki dunia orang dewasa yang yaitu dunia konsep-konsep logika, simbol dan komunikasi, serta kegiatan mental lainnya.

Perkembangan karakteristik siswa berlangsung melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan perpaduan kegiatan siswa atau seseorang yang melakukan kegiatan belajar serta guru atau seseorang yang dianggap memiliki ilmu yang lebih dan dapat melakukan kegiatan pengajaran. Keterpaduan dua aktivitas yang dilakukan guru dan murid pada waktu yang bersamaan tentunya memiliki ciri-ciri tersendiri. Adapun ciri-ciri proses pembelajaran sebagai berikut:

- a) Adanya unsur guru
- b) Adanya unsur siswa
- c) Adanya aktivitas guru dan siswa
- d) Adanya interaksi antar guru dan siswa
- e) Bertujuan kearah perubahan tingkah laku siswa
- f) Proses dan hasilnya terencana atau terprogram

Dewasa ini, di dalam pelaksanaan pembelajaran mengacu pada kurikulum yang berlaku. Hampir seluruh lapisan pendidikan di Indonesia mulai dari jenjang tingkat dasar, menengah, dan atas, saat ini menerapkan pembelajaran kurikulum 2013. Pada pembelajaran kurikulum 2013, guru dituntut agar menyajikan pembelajaran tematik, menggunakan pendekatan saintifik, dan menggunakan model pembelajaran. Pohan & Dafit (2021) menjelaskan bahwa ciri khas pembelajaran dari kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik integratif, pendekatan saintifik, serta penilaian autentik.

1. Pembelajaran Tematik Integratif

Setiawan (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik menyajikan beberapa konsep pembelajaran atau subjek yang diajarkan dan terintegrasi dalam suatu tema tertentu. Wahyuni et al. (2016) menambahkan bahwa pembelajaran tematik didasarkan pada sebuah tema yang berfungsi untuk mengaitkan beberapa materi dari muatan

pelajaran yang berbeda, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep muatan pelajaran. Ananda & Fadhilaturrahmi, (2018) mengartikan bahwa pembelajaran tematik integratif sebagai rangkaian kegiatan memberikan pengajaran dengan menggabungkan materi dari sejumlah mata pelajaran dalam satu tema pembahasan. Anshory et al. (2018) menyatakan bahwa pembelajaran tematik integratif memiliki sifat mengarahkan siswa dalam mendapatkan kecakapan berpikir tingkat tinggi, menumbuhkan kecerdasan maupun potensi-potensi yang dimiliki melalui pengoptimalan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pada pembelajaran integratif terdapat beberapa karakteristik, yakni berpusat pada siswa, bersifat fleksibel karena tidak ada pemisahan mata pelajaran, dapat mengembangkan bakat sesuai minat siswa, menumbuhkan kreativitas siswa, dan menumbuhkan kemampuan bersosial siswa.

2. Pendekatan Saintifik

Kristiantari (2015) mengatakan bahwa pembelajaran dengan pendekatan saintifik merupakan pembelajaran pendekatan ilmiah, yakni melalui kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, maupun menciptakan bentuk. Melalui pendekatan saintifik, siswa lebih berkompetensi, kreatif, inovatif, dan produktif. Sejalan dengan Nurdyansyah & Fahyuni (2016) menjelaskan bahwa pendekatan saintifik direncanakan untuk meningkatkan pemahaman siswa untuk tidak sekadar bergantung pada informasi dari guru melainkan mencari informasi/materi dari berbagai sumber, serta melalui proses ilmiah tanpa batasan waktu dan tempat.

Yani & Ruhimat (2018) menjelaskan bahwa pada proses pembelajaran saintifik mengarah pada proses belajar secara ilmiah yang menuntut siswa menemukan masalah dari lingkungan sekitar, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, dan membuat kesimpulan. Sebagaimana Rusman (2015) menambahkan bahwa setiap prosedur pembelajaran selayaknya diselenggarakan melalui pendekatan saintifik di mana mensyaratkan siswa melakukan observasi/pengamatan, melakukan diskusi tanya jawab, menalar, bereksperimen, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan hasil kepada teman sebaya.

Dengan mengedepankan pendekatan saintifik dapat melatih kepedulian siswa terhadap lingkungannya, membangkitkan rasa ingin tahu, mengeksplorasi pengetahuan, dan berpikir secara logis untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan yang kemudian dikomunikasikan dengan empati serta saling menghormati satu sama lain. Maka dari itu, pendekatan saintifik perlu diterapkan sebagaimana mestinya agar tetap ada dalam proses pembelajaran.

3. Penilaian Autentik

Cahyani & Satriyani (2020) menjelaskan bahwa penilaian autentik meliputi penilaian kinerja, portofolio, dan penilaian proyek dengan memperhatikan indikator dari aspek-aspek yang dinilai. Penilaian autentik dianggap lebih memiliki kelebihan karena dilaksanakan secara terarah dalam meningkatkan kreativitas siswa. Pada penilaian autentik tidak hanya mengedepankan pengetahuan, tapi siswa dituntut untuk lebih kreatif dan berakhlak baik, oleh karena itu siswa menjadi lebih kreatif.

Terdapat beberapa kelebihan dalam Kurikulum 2013, yaitu (1) Dakir (2019) menjelaskan bahwa pendekatan saintifik terwujud dimana siswa juga aktif berperan mengkonstruksi pengetahuan melalui pembelajaran bermakna dengan guru sebagai fasilitator dan (2) Bali (2017) menambahkan bahwa kurikulum 2013 memunculkan pendidikan karakter seperti religius, kesopanan, gotong royong, integritas, dan sebagainya, sehingga hasil pembelajaran bukan hanya dalam segi kognitif.

Sehubungan dengan pembelajaran kurikulum 2013, pembelajaran lebih menekankan pada keaktifan siswa untuk belajar secara mandiri. Siswa diberikan kesempatan untuk membangun pengetahuan mereka sendiri. Adapun karakteristik pembelajaran pada setiap satuan pendidikan terkait erat pada Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi. Standar Kompetensi Lulusan memberikan kerangka konseptual tentang sasaran pembelajaran yang harus dicapai. Standar Isi memberikan kerangka konseptual tentang kegiatan belajar dan pembelajaran yang diturunkan dari tingkat kompetensi dan ruang lingkup materi. Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan, sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan. Ketiga sasaran pendidikan ini sesungguhnya lebih dikenal dengan domain pembelajaran.

Karakteristik pembelajaran di Sekolah Dasar merupakan ciri khas tindakan-tindakan oleh guru atau pendidik dalam melakukan proses pembelajaran kepada para siswa dengan karakter yang berbeda-beda. Dalam proses pembelajaran guru diharapkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan mencari sendiri informasi untuk diolah menjadi konsep, prinsip dan generalisasi. Secara umum karakteristik pembelajaran di Sekolah Dasar adalah:

a) Karakteristik Pembelajaran Kelas Rendah

Menurut Piaget (dalam Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018) berpendapat bahwa anak sekolah dasar dengan rentang usia dini berada di kelas awal sekolah dasar yang umumnya tingkat kemampuan berpikir abstrak akan terbentuk ketika di kelas akhir sekolah dasar. Kelas 1 dan kelas 2 sekolah dasar berorientasi pada pembelajaran fakta, lebih bersifat konkret atau kejadian-kejadian yang ada di sekitar lingkungan siswa. Pada pembelajaran kelas 3, siswa sudah dihadapkan pada konsep generalisasi yang dapat diperoleh dari fakta atau dari kejadian-kejadian yang konkret.

Novela (2019) menambahkan bahwa umumnya tingkat perkembangan siswa kelas rendah masih melihat segala sesuatu sebagai suatu keutuhan (*holistic*), serta mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana. Proses pembelajaran masih bergantung kepada objek-objek konkrit dan pengalaman yang dialami secara langsung. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak yang masih melihat segala sesuatu sebagai suatu keutuhan (*holistic*), pembelajaran yang menyajikan mata pelajaran secara terpisah akan menyebabkan kurang mengembangkan anak untuk berpikir secara keutuhan dan membuat kesulitan bagi siswa.

Memperhatikan tahapan perkembangan berpikir, anak usia sekolah dasar memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Konkrit

Pembelajaran dengan karakteristik konkrit menekankan pada pemanfaatan sumber belajar dari lingkungan yang nyata, dapat dilihat, diraba/disentuh, dibaui, dan dapat berubah. Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar memberikan makna dan bernilai, sebab siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan

yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggung jawabkan.

2. Integratif

Pada tahap usia sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu, hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian.

3. Hierarkis

Pada tahapan usia sekolah dasar, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu diperhatikan mengenai urutan logis, keterkaitan antar materi, dan cakupan keluasan serta kedalaman materi.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa esensi pembelajaran di kelas rendah adalah menerapkan pembelajaran konkret. Sebagaimana guru menyelenggarakan proses pembelajaran dengan terstruktur, sistematis, dan logis, serta mengaitkan fakta atau peristiwa/kejadian nyata di lingkungan sekitar.

Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran konkret sesuai bila dilaksanakan pada pembelajaran siswa kelas rendah sehingga kemampuan siswa, bahan ajar, proses belajar, dan sistem penilaian sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

b) Karakteristik Pembelajaran Kelas Tinggi

Kelas 4, 5, dan 6 atau disebut sebagai kelas tinggi, siswa dihadapkan pada konsep-konsep atau prinsip-prinsip penerapannya. Karakteristik pembelajaran kelas tinggi memiliki

esensi pembelajaran yang dilaksanakan secara logis dan sistematis untuk membelajarkan siswa tentang konsep dan generalisasi sehingga penerapannya (menyelesaikan soal, menggabungkan, menghubungkan, memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat, dan membagi).

Pembelajaran di kelas tinggi banyak menggunakan pembelajaran yang berbasis masalah, melakukan aktivitas menyelidiki, meneliti dan membandingkan. Karakter pembelajaran di kelas tinggi terlihat bahwa selain adanya aktivitas siswa yang tinggi, kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran seperti melakukan tahapan penyelidikan, melakukan pemecahan masalah dan sebagainya proses belajar mereka tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, karena mereka sudah diperkenalkan dalam kehidupan yang nyata di dalam lingkungan masyarakat. Nasution (1992) mengatakan bahwa masa kelas tinggi sekolah dasar mempunyai beberapa sifat khas sebagai berikut:

- 1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkrit,
- 2) amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar,
- 3) menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, oleh ahli yang mengikuti teori faktor ditaksirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor,
- 4) pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikan sendiri,
- 5) pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah,
- 6) anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk bermain bersama-sama.

BAB II

PENDEKATAN ETHNO-EDUTAINMENT

A. Pengertian

Sebagaimana telah dijelaskan oleh Sutrisno dalam bukunya "Revolusi pendidikan di Indonesia" bahwa Edutainment berasal dari kata "*Education* (pendidikan)" dan "*Entertainment* (hiburan)". Jadi Edutainment dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sedangkan dari segi *terminology*, Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis. Sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role-play*) dan demonstrasi, tetapi dapat juga dengan rasa-rasa senang dan mereka menikmatinya.

Edutainment sebagai konteks pembelajaran menyenangkan dan menggembirakan, siswa lebih diarahkan untuk memiliki motivasi tinggi dalam belajar. Yanuardianto (2020) mengatakan bahwa tujuan edutainment agar siswa dapat mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana kelas yang ceria, menarik, informatif, serta menyenangkan. Rusman (2011) mengatakan pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu hubungan yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Sementara itu Dave Meier menyatakan bahwa belajar menyenangkan (*joyfull learning*) adalah sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada

diri siswa. Menurut Paulo Fraire, *Joyfull Learning* adalah pembelajaran yang di dalamnya tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun psikologis. Sebab, tekanan apa pun namanya hanya akan mengerdilkan pikiran siswa, sedangkan kebebasan apa pun wujudnya akan dapat mendorong terciptanya iklim pembelajaran (*learning climate*) yang kondusif.

Pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Guru memosisikan diri sebagai mitra belajar siswa, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswanya. Dalam hal ini perlu diciptakan suasana yang demokratis dan tidak ada beban, baik guru maupun siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Menurut Indrawati & Setiawan (2009), pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian siswa tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi. Sementara sebaliknya pembelajaran menjadi tidak menyenangkan apabila suasana tertekan, perasaan terancam, perasaan menakutkan, merasa tidak berdaya, tidak bersemangat, malas/tidak berminat, jenuh/bosan, suasana pembelajaran monoton, pembelajaran tidak menarik siswa.

Pembelajaran yang menyenangkan adalah keinginan dari semua para pendidik dan siswa. Cara agar pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan adalah guru sebagai pendidik harus mampu memiliki keikhlasan yang tinggi dalam mengajar. Setelah ikhlas tumbuh di hati, maka akan terlihatlah kebahagiaan seorang guru. Ketika guru senang, maka akan terlihat wajah yang penuh dengan senyuman, dari wajah yang penuh senyuman manis inilah pembelajaran yang menyenangkan dimulai.

Seringkali guru kurang memperhatikan hal yang terlihat kecil dan sepele ini. Terlalu menganggap media pembelajaranlah yang membuat pembelajaran itu menjadi menyenangkan, bukan karena senyuman atau kebahagiaan seorang guru. Selain guru harus profesional. Itulah yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Selain itu juga seorang guru harus mampu profesional di bidang keilmuan yang diampunya dan menguasai materi yang akan disampaikan kepada para siswa. Tanpa penguasaan materi, pembelajaran akan membosankan dan menjadi kurang menyenangkan. Mulyasa (2005) menjelaskan bahwa seorang guru juga harus mampu memotivasi, dan mengembangkan potensi siswa dalam mengajar sehingga menjadikan Indonesia sebagai bangsa yang mampu menghasilkan siswa yang cerdas, dan memberikan kontribusi di bidangnya masing-masing. Guru pun dituntut untuk menyampaikan materinya dengan menarik, baik menggunakan alat peraga atau media pembelajaran. Lebih bagus lagi bila mampu mengembangkan multimedia pembelajaran. Strategi pembelajaran yang baik dan menarik akan dapat menumbuhkan minat dan kecintaan siswa karena materi yang diberikan dengan suasana menyenangkan.

Munculnya konsep edutainment sebagai konteks pembelajaran menyenangkan, mengupayakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, telah membuat suatu asumsi bahwa: pertama, perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, kedua, jika seorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosi secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya, ketiga, bila setiap pembelajar dapat dimotivasi secara tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, mereka semua

akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Ardianti et al. (2019) menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar memiliki sifat dasar alamiah suka bermain, sehingga pendekatan edutainment perlu diterapkan.

Ethno sebagai penggunaan budaya lokal sedangkan edutainment merupakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Ardianti et al (2019) menjelaskan bahwa ethno berasal dari kata *ethnic* yang berarti berkaitan dengan budaya lokal yang ada di masyarakat yang masih bersifat umum.

Riset Pratiwi et al (2018) mengemukakan bahwa edutainment sebagai desain pembelajaran dimana muatan pembelajaran dikombinasi dengan hiburan yang bersifat menyenangkan. Ardianti et al (2017) juga menyatakan bahwa edutainment sebagai pembelajaran yang dikemas secara menarik dan menyenangkan melalui kegiatan, media, ataupun bahan ajar yang digunakan tanpa melupakan tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tersebut cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar mengingat sifat dasar alamiah anak usia sekolah dasar adalah bermain.

Sejalan dengan pendapat Wanabuliandari et al. (2016) mengatakan bahwa pendidikan dapat dikemas dengan cara yang menyenangkan, dimana dapat mencakup permainan, humor, dan hal lain yang terkait dengan kegiatan yang menyenangkan. Selain itu, pembelajaran berbasis ethno-edutainment dapat membantu guru dalam menyisipkan karakter cinta tanah air siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sitepu (2013) mengatakan bahwa edutainment dalam pembelajaran merupakan model pembelajaran untuk menyelenggarakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran edutainment mengacu pada konsep dasar edutainment, yaitu:

1. perasaan positif (senang/gembira). Jika siswa dalam keadaan senang dan gembira maka akan mempercepat proses pembelajaran, sedangkan perasaan negatif seperti sedih, takut, terancam, dan merasa tidak mampu akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikan proses belajar. Oleh karena itu konsep edutainment memadukan antara pendidikan dan hiburan agar proses pembelajaran dapat bermangung menyenangkan dan mengembirakan;
2. jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara efektif, maka akan menghasilkan prestasi belajar yang baik;
3. apabila setiap siswa dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai setiap gaya belajar siswa, maka setiap siswa akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Wati & Dewi (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran ethno-edutainment mengemas materi pembelajaran terkait budaya lokal melalui permainan yang menyenangkan dan menarik. Pembelajaran berbasis ethno-edutainment disajikan dengan menghubungkan materi belajar siswa dengan konten budaya yang ada di lingkungan sekitar. Yunus (2013) menambahkan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal dapat membantu dalam pembangunan karakter suatu bangsa. Demikian pula Wati & Dewi (2021) mendefinisikan bahwa pembelajaran ethno-edutainment sebagai pembelajaran dengan memasukkan komponen budaya daerah ke dalam kegiatan melalui sumber informasi yang menarik dan metode menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ethno-edutainment merupakan pembelajaran

dengan mengombinasikan unsur budaya lokal terhadap materi pembelajaran melalui aktivitas menyenangkan sesuai tujuan pembelajaran. Melalui pembelajaran ethno-edutainment dapat membantu guru maupun siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran tanpa melupakan potensi budaya yang dimiliki lingkungan setempat sebagai wujud cinta tanah air.

B. Kelebihan dan Kelemahan

Ethno-edutainment dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan maupun kekurangan. Berikut adalah beberapa kelebihan ethno-edutainment Ardianti, et al. (2019):

1. ethno edutainment yang menghubungkan keunggulan daerah dengan materi ajar dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif,
2. pembelajaran berbasis ethno edutainment memberikan pengalaman kepada siswa untuk dapat belajar secara langsung di lingkungan dalam suasana yang menyenangkan,
3. dapat membantu meningkatkan karakter cinta tanah air bagi peserta didik dan pembangunan karakter suatu bangsa,
4. dapat memberikan efek positif terhadap hasil belajar siswa,
5. dapat membantu siswa dalam memahami suatu konsep melalui pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis kearifan lokal menurut Ekowati et al (2018) adalah sebagai berikut.

1. Guru harus memahami kearifan lokal yang ada di daerahnya.
2. Guru harus mampu melaksanakan kearifan lokal yang diajarkan kepada peserta didiknya.
3. Membutuhkan penyiapan bahan pembelajaran yang lebih ekstra.

Kekurangan edutainment secara umum ialah proses pembelajaran haruslah menghibur karena cenderung menekankan aspek fun dengan permainan dan hiburan serta kurang menekankan pentingnya komunikasi dan interaksi secara langsung dalam proses pembelajaran Sagala (2006). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, sebagaimana telah dipahami bahwa pembelajaran berbasis ethno-edutainment merupakan pembelajaran tentang budaya lokal yang dikemas dengan permainan yang menyenangkan sehingga dapat disimpulkan bahwa kelemahan ethno-edutainment adalah sebagai berikut.

1. Guru harus mampu memahami dan melaksanakan kearifan lokal yang diajarkan kepada peserta didik
2. Guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang dapat menghibur peserta didik karena ethno-edutainment cenderung menekankan aspek fun.
3. Proses pembelajaran lebih identik dengan hiburan dan permainan sehingga kurang menekankan pentingnya interaksi dan komunikasi secara langsung dalam pembelajaran.

C. Implementasi Ethno-edutainment dalam Pendidikan

Penerapan pembelajaran berbasis ethno-edutainment dapat menghubungkan kondisi nyata di lingkungan sekitar dengan materi pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Khoiri (2016) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menghubungkan keunggulan daerah dengan materi ajar dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Implementasi ethno-edutainment dalam pendidikan khususnya dalam pembelajaran di sekolah dilakukan dengan menghubungkan materi belajar siswa dengan konten budaya yang ada di lingkungan sekitar dan dikemas secara menarik

melalui kegiatan, media, maupun bahan ajar yang digunakan. Pengintegrasian unsur budaya dalam penyajian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dilakukan dengan tetap memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pendekatan ethno-eduainment diterapkan dalam pendidikan khususnya di sekolah dasar dengan mempertimbangkan sifat dasar alamiah seorang anak yang masih senang bermain, serta pentingnya penggunaan budaya lokal di lingkungan sekitar untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang lebih optimal dan bermakna. Melalui implementasi ethno-edutainment dalam kegiatan pembelajaran akan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran karena dekat dengan lingkungan sekitar siswa, selain itu pembelajaran yang mengkombinasikan unsur budaya lokal dengan hiburan yang bersifat menyenangkan akan sangat menarik bagi siswa sehingga siswa akan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Wati & Dewi (2021) menjelaskan bahwa etho-edutainment dalam pendidikan diimplementasikan dalam berbagai kegiatan pembelajaran, antara lain:

- 1) Permainan dalam pembelajaran di kelas dalam arti harfiah tidak sekadar menyenangkan, tetapi berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Ketika siswa belajar, permainan digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami topik pelajaran. Misanya, penggunaan permainan dakon dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan bilangan. Para siswa memperoleh kesempatan untuk bermain game tradisional dan mempelajari konsep/prinsip dasar.
- 2) Pembiasaan kegiatan literasi. Siswa tidak hanya diberikan pekerjaan rumah untuk membaca sebagai upaya pembiasaan kegiatan literasi. Namun, siswa diharapkan untuk berpikir.

Dalam pembelajaran di ranah seni budaya, siswa diharapkan mampu mengonstruksikan atau mengkreasikan tarian tradisional yang memiliki makna tertentu, sehingga secara sendirinya berkembanglah karakter positif, moral, rasa seni dan budaya yang merupakan kesatuan utuh.

BAB III BUDAYA LOKAL KUDUS

A. Pengertian Budaya

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia, dalam bahasa Inggris kebudayaan disebut *culture* yang berasal dari kata Latin *colere* yaitu mengolah atau mengerjakan dapat diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani, kata *culture* juga kadang sering diterjemahkan sebagai "Kultur" dalam bahasa Indonesia. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Koentjaraningrat (1993) bahwa "kebudayaan" berasal dari kata sansekerta *buddhayah* bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti budi atau akal, sehingga menurutnya kebudayaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan budi dan akal, ada juga yang berpendapat sebagai suatu perkembangan dari majemuk budidaya yang artinya daya dari budi atau kekuatan dari akal. Koentjaraningrat berpendapat bahwa kebudayaan mempunyai paling sedikit tiga wujud, yaitu *pertama* sebagai suatu ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma peraturan dan sebagainya, *kedua* sebagai suatu aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam sebuah komunitas masyarakat, *ketiga* benda-benda hasil karya manusia.

Seorang ahli bernama Ralph Linton dalam Setiyawan (2020) memberikan definisi kebudayaan yang berbeda dengan pengertian kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari: "kebudayaan adalah seluruh cara kehidupan dari masyarakat dan tidak hanya mengenai sebagian tata cara hidup saja yang dianggap lebih tinggi dan lebih diinginkan". Jadi, kebudayaan menunjuk berbagai aspek kehidupan. Istilah ini meliputi cara-cara

berlaku, kepercayaan-kepercayaan, sikap-sikap dan juga hasil dari kegiatan manusia yang khas untuk suatu masyarakat atau kelompok penduduk tertentu.

B. Pembelajaran Berbasis Budaya

Budaya dalam berbagai perwujudannya secara instrumental dapat berfungsi sebagai media pembelajaran dalam proses belajar. Dalam pembelajaran berbasis budaya, peran budaya dapat memberikan suasana baru yang menarik untuk mempelajari suatu bidang ilmu yang dipadukan secara interaksi aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran berbasis budaya terjadi dalam bentuk pewarisan tradisi budaya dari satu generasi kepada generasi berikutnya. Pewarisan tradisi budaya dikenal sebagai proses *enkulturasi*, sedangkan adopsi budaya dikenal dengan proses *akulturasi*. Kedua proses ini berujung pada pembentukan budaya dalam suatu komunitas.

Pendidikan merupakan proses pembudayaan, proses pembelajaran di sekolah merupakan proses pembudayaan formal atau proses akulturasi. Maka, pada saat yang bersamaan pendidikan merupakan alat untuk konservasi budaya, transmisi budaya, dan adopsi budaya serta pelestarian budaya.

Pembelajaran berbasis budaya merupakan strategi penciptaan lingkungan belajar dan perancangan pengalaman belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis budaya, budaya menjadi sebuah metode bagi siswa untuk mentransformasikan hasil observasi mereka ke dalam bentuk-bentuk dan prinsip-prinsip yang kreatif tentang alam sehingga peran siswa bukan sekedar meniru atau menerima saja informasi, tetapi berperan sebagai penciptaan makna, pemahaman dan arti dari informasi

yang diperolehnya. Pembelajaran berbasis budaya dibedakan menjadi tiga macam, yaitu belajar tentang budaya, belajar dengan budaya, dan belajar melalui budaya.

Landasan teori pembelajaran berbasis budaya, didasarkan pada teori konstruktivisme dalam pendidikan terutama berkembang dari hasil pemikiran Vygotsky, pemikiran piaget, serta pemikiran Brooks & Brooks. Sesuai dengan teori konstruktivisme, proses belajar dalam pembelajaran berbasis budaya tidak dapat dirancang dengan guru berperan sebagai penceramah, sementara siswa duduk dengan pasif mendengarkan, mencatat materi pelajaran yang disampaikan guru; melainkan proses belajar difokuskan pada strategi atau cara agar siswa dapat:

- a. melihat keterhubungan antara konsep/prinsip dalam bidang ilmunya, dengan budaya dalam beragam konteks yang baru;
- b. memperoleh pemahaman terpadu tentang bidang ilmu dan budaya sebagai landasan untuk berpikir kritis;
- c. berpartisipasi aktif, senang, dan bangga untuk belajar bidang ilmu dalam belajar berbasis budaya;
- d. menciptakan makna berdasarkan pengetahuan dan pengalaman awal yang dimiliki, melalui beragam interaksi;
- e. memperoleh pemahaman bahwa ada kaidah keilmuan dalam kehidupan sehari-hari siswa dalam konteks komunitas budayanya;
- f. memperoleh pemahaman yang integrasi dan keterampilan ilmiah dalam mempersepsikan segala sesuatu di sekelilingnya, termasuk budaya dan ragam perwujudan budaya.

C. Wujud Budaya

Wujud budaya itu dapat berupa wujud idiil (adat tata kelakuan) yang abstrak yang terletak di alam pikiran masyarakat. Wujud kedua adalah sistem sosial mengenai kelakuan berpola dari manusia itu sendiri. Sifatnya kongkrit, bisa diobservasi. Wujud ketiga adalah kebudayaan fisik yang bersifat paling kongkrit dan berupa benda yang dapat diraba dan dilihat. Ketiga wujud dari kebudayaan di atas dalam kenyataan kehidupan masyarakat tidak terpisah satu dengan yang lain.

Bentuk-bentuk budaya daerah itu dapat berupa: (a) cerita daerah dengan nilai-nilai yang terdapat pada cerita daerah, seperti nilai kepatuhan dan penghormatan pada orang tua dalam cerita Malin Kundang, nilai emansipasi wanita dalam cerita Roro Mendut, nilai kesetiaan seorang istri dalam cerita Banyuwangi; (b) Tari-tarian dengan nilai-nilai yang terdapat pada seni tari, seperti kepahlawan, kelincahan, kegesitan, dan semangat serta nilai spiritual; (c) Tembang atau lagu-lagu daerah yang berisi nilai religius seperti lir-ilir; (d) Permainan yang mengandung kelenturan, kecermatan, kegesitan, dan kebersamaan; (e) seni pertunjukan yang mengandung nilai tuntunan dan ketuhanan, heroisme, dan keindahan, dan (f) kebiasaan atau tradisi setempat yang mengandung nilai-nilai keselarasan, keserasian dan keseimbangan. Begitu pula halnya dengan pakaian daerah sebagai kulit sosial dari kebudayaan kita. Pakaian adalah perpanjangan tubuh yang menghubungkan sekaligus memisahkan antara tubuh dan dunia luar.

Brata (2016) menyatakan bahwa hakikat budaya lokal untuk menghadapi tantangan di era globalisasi dapat dijadikan sebagai penguat identitas bangsa, penguat jati diri bangsa dengan adanya unsur kebudayaan yang harus digali, dikaji, dan direvitalisasi. Maka dari itu, budaya lokal perlu dileburkan dalam

pembelajaran berbasis budaya di lingkungan sekolah untuk menciptakan lingkungan belajar yang menghasilkan pengalaman belajar dan mengintegrasikan budaya. Hal ini selaras dengan Ardianti, et al. (2019) menjelaskan bahwa kebudayaan sekitar bersifat nyata sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami materi berdasarkan contoh-contoh dari budaya yang ada di lingkungan sekitar. Melalui pengenalan budaya lokal sejak dini akan membantu siswa mencintai kebudayaan sendiri sehingga tidak akan mudah terpengaruh oleh budaya asing.

D. Keunggulan Lokal

Pada setiap daerah memiliki potensi yang dapat diunggulkan. Potensi ini berupa keunggulan lokal yang tercipta dan berasal dari sumber daya alam maupun sumber daya manusia masyarakat setempat, sehingga mencari ciri khas daerahnya.

Keunggulan lokal diartikan sebagai segala sesuatu yang merupakan ciri khas kedaerahan yang mencakup aspek ekonomi, budaya, teknologi informasi dan komunikasi, ekologi, dan lain-lain. Dwitagama (2007) mengatakan bahwa keunggulan lokal adalah hasil bumi, kreasi seni, tradisi, budaya, pelayanan, jasa, sumber daya alam, sumber daya manusia atau lainnya yang menjadi keunggulan suatu daerah. Trisnawaty (2016) menambahkan bahwa keunggulan lokal diartikan sebagai seluruh potensi baik yang berasal dari manusia maupun alam, telah dan masih dikembangkan sehingga menjadi karakteristik yang dapat diunggulkan bagi suatu daerah. Dari ketiga pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa keunggulan lokal merupakan proses dan perwujudan dari peningkatan potensi suatu daerah berupa keunikan produk, jasa, atau karya unggulan bersifat komparatif yang bernilai tinggi.

Keunggulan lokal harus dikembangkan dari potensi daerah. Potensi daerah adalah potensi sumber daya spesifik yang dimiliki suatu daerah. Sebagai contoh potensi Kota Kudus, Jawa Tengah memiliki potensi wisata kuliner. Pemerintah dan masyarakat Kota Kudus dapat melakukan sejumlah upaya dan program, agar potensi tersebut dapat diangkat menjadi keunggulan lokal Kota Kudus sehingga ekonomi di wilayah kota Kudus dan sekitarnya dapat berkembang dengan baik.

Kualitas dari proses dan realisasi keunggulan lokal tersebut sangat dipengaruhi oleh sumber daya yang tersedia, yang lebih dikenal dengan istilah 7 M, yaitu Man, Money, Machine, Material, Methode, Marketing and Management. Jika sumber daya yang diperlukan bisa dipenuhi, maka proses dan realisasi tersebut akan memberikan hasil yang bagus, dan demikian sebaliknya. Disamping dipengaruhi oleh sumber daya yang tersedia, proses dan realisasi keunggulan lokal juga harus memperhatikan kondisi pasar, para pesaing, substitusi (bahan pengganti) dan perkembangan IPTEK, khususnya perkembangan teknologi. Proses dan realisasi akan menghasilkan produk akhir sebagai keunggulan lokal yang mungkin berbentuk produk (barang/jasa) atau budaya yang bernilai tinggi, memiliki keunggulan komparatif, dan unik.

Dari pengertian keunggulan lokal tersebut, Pendidikan Berbasis Keunggulan Lokal (PBKL) perlu diselenggarakan pada setiap tingkatan pendidikan, khususnya pada tingkat Sekolah Dasar. Penyelenggaraan pendidikan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan daerah, dengan memanfaatkan berbagai sumber daya alam, sumber daya manusia, geografis, budaya, historis dan potensi daerah lainnya yang bermanfaat dalam proses pengembangan kompetensi sesuai dengan potensi, bakat dan minat siswa.

E. Kearifan Lokal

Kearifan lokal berasal dari kata kearifan (*Wisdom*) yang berarti kebijaksanaan dan lokal (*Local*) yang berarti setempat. Sebagaimana Khoeriyah & Mawardi (2018) berpendapat bahwa kearifan lokal merupakan suatu kekayaan daerah yang menjadi identitas berisikan pandangan hidup atas pesan moral tertentu, ilmu pengetahuan, adat istiadat setempat, dan kebudayaan lokal. Demikian pula Wahyuni & Lia (2020) mengatakan bahwa kearifan lokal merupakan sumber pengetahuan berupa integrasi antara budaya dan alam yang bersifat dinamis dan berkelanjutan, serta diteruskan dari generasi ke generasi.

Anida & Eliza (2021) menjelaskan bahwa kearifan lokal merupakan salah satu ciri khas budaya ataupun kebiasaan pada suatu daerah. Sulianti et al. (2019) mengatakan bahwa kearifan lokal terbentuk dari pengalaman-pengalaman mengintegrasikan pengetahuan dan pemahaman terhadap budaya maupun kondisi alam di wilayah masyarakat tertentu. Sentausa et al. (2018) berpendapat bahwa ruang lingkup kearifan lokal merupakan bagian dari strategi kehidupan, pandangan hidup, dan ilmu pengetahuan yang diimplementasikan melalui kegiatan masyarakat lokal sebagai bentuk penyelesaian masalah dan pemenuhan kebutuhan hidup.

Sehubungan dengan kearifan lokal Widyaningrum & Prihastari (2021) berpendapat bahwa kebiasaan-kebiasaan yang berlangsung dalam suatu kelompok masyarakat akan mencerminkan nilai-nilai budaya luhur atas keberlangsungan kearifan lokal. Pemahaman terhadap kearifan lokal sebagai nilai-nilai budaya luhur bangsa dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembentukan karakter dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kearifan lokal menurut Sartini (2006) memiliki beberapa fungsi, antara lain:

- 1) berfungsi untuk konservasi dan pelestarian sumber daya alam;
- 2) fungsi pengembangan sumber daya manusia;
- 3) fungsi pengembangan budaya dan ilmu pengetahuan;
- 4) fungsi sebagai nasehat, kepercayaan, sasatra, dan pantangan;
- 5) bermakna sosial misalnya upacara integrasi komunal/kerabat;
- 6) bermakna sosial, misalnya pada upacara daur pertanian;
- 7) bermakna etika dan moral;
- 8) bermakna politik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan bagian dari pengalaman kelompok masyarakat yang dipercaya, teruji dengan jangka waktu panjang, dan berkembang dalam masyarakat tertentu sehingga menjadi ciri khas suatu masyarakat secara turun-temurun. Kearifan lokal menyatu dengan masyarakat sebagai penggiring untuk menumbuhkan nilai-nilai berdasarkan potensi lingkungan yang ada di setiap daerahnya.

F. Macam Keunggulan Lokal dan Kearifan Lokal Kudus

Potensi keunggulan lokal dan kearifan lokal mampu meningkatkan kualitas pada berbagai sektor di dalam kehidupan masyarakat. Berikut ini merupakan macam-macam keunggulan lokal dan kearifan lokal di Kudus antara lain:

1. Kreasi Seni
 - a. Tarian Daerah

Setiap daerah mempunyai jenis tarian yang khas. Tarian di pertunjukkan pada saat tertentu, seperti saat upacara adat, menerima tamu agung, dan menjamu para wisatawan.

Salah satunya adalah Tari Kretek. Tari Kretek merupakan sebuah tari asli Kudus yang menceritakan para buruh rokok yang sedang bekerja membuat rokok, mulai dari pemilihan



Gambar 1. Tari Kretek
Sumber: osccdn.medcom.id

tembakau hingga rokok siap dipasarkan. Tarian dibawakan beberapa penari perempuan sebagai representasi buruh mbatil dan penari lelaki sebagai representasi dari seorang mandor.

b. Pakaian Adat Kudus

Gambar di samping adalah salah satu contoh pakaian adat dari Kota Kudus, Jawa Tengah. Pakaian adat ini biasa disebut Pakaian Adat Kudus. Pada pakaian adat wanita, meliputi caping



Gambar 2. Pakaian Adat Kudus
Sumber: isknews.com

kalo, baju kurung beludru, jarik/sinjang laseman, selendang tohwatu, selop kelompen, aksesoris kepala dan leher yaitu sanggul besar dengan cunduk mentul berjumlah lima atau tiga buah, suweng beras kecer atau suweng babon angkrem, kalung (sangsang) robyong berjuntai lima (5) atau berjuntai sembilan (9), menghiasi leher sampai dengan dadanya, kancing peniti dari keping mata uang: ece, ukon, rupih atau ringgit, gelang lungwi, cincin sigar penjalin. Sedangkan pada pakaian adat pria, meliputi blangkon gaya Surakarta, beskap kudusan, jarik laseman, selop alas kaki, ikat pinggang atau timang, dan keris motif gayaman atau ladrangan. Masing-masing bagian dari pakaian tersebut memiliki filosofi dan makna tersendiri.

c. Batik Kudus

Batik Kudus yang dibuat oleh pengrajin asli Kudus atau pribumi dipengaruhi oleh budaya sekitar dan coraknya juga dipengaruhi batik pesisiran.

Motif batik Kudus yang dibuat mempunyai arti

ataupun kegunaan misalnya untuk acara akad nikah ada corak Kudus seperti busana kelir, motif batik Menara kudus, burung merak dan adapula yang bernafaskan budaya Islam atau Islamik kaligrafi.



Gambar 3. Batik Kudus
Sumber: www.dmo.or.id

2. Makanan

Makanan khas setiap daerah berbeda-beda. Hal ini sering dijadikan objek wisata kuliner. Makanan khas daerah misalnya di Kota Kudus:

a. Sate Kerbau (Sate Kebo)

Sate kebo adalah sate yang dibuat dari daging kerbau, populer di Kudus dan Jepara, Jawa Tengah. Asal mula sate kerbau berasal dari zaman Sunan Kudus. Dalam menyebarkan agama



Gambar 4. Sate Kerbau
Sumber: assets.promediateknologi.com

Islam, Sunan Kudus menghormati masyarakat setempat yang menganut agama Hindu dengan tidak mengonsumsi daging sapi. Sunan Kudus menganjurkan pemeluk Islam untuk mengonsumsi daging kerbau.

b. Lentog

Lentog adalah makanan khas yang merupakan campuran lontong sayur lodeh. Selain itu sebagai pelengkap biasanya terdapat sate telur puyuh dengan rasa khas kudas. Lentog banyak dijual oleh pedagang kaki lima di Kudus. Biasanya Lentog dijual pada pagi hari sampai siang. Pedagang Lentog di Kudus banyak terdapat di Tanjung Karang tepatnya di sebelah utara simpang lima Tanjung Karang.



Gambar 5. Lentog
Sumber: pingpoint.co.id

c. Jenang Kudus

Jenang Kudus adalah makanan sejenis dodol Garut yang berasal dari Kudus, Jawa Tengah. Jenang Kudus merupakan oleh-oleh khas dari Kudus. Jenang ini biasanya dijual dalam



Gambar 6. Jenang Kudus
Sumber: wikimedia.org

potongan-potongan kecil, biasanya dibungkus dengan plastik, dan dimasukkan ke dalam kemasan dus atau mika plastik. Di Kudus, ada ratusan industri rumahan pembuat Jenang Kudus. Rasa dari Jenang Kudus adalah manis.

d. Nasi Pindang Kerbau

Nasi Pindang Kerbau ini berasal dari lereng Gunung Muria tepatnya dari daerah Desa Colo. Nasi pindang berisikan nasi dengan irisan daging dan daun melinjo yang disiram dengan kuah



Gambar 7. Nasi Pindang Kerbau
Sumber: phinemo.com

santan. Sama seperti soto khas Kudus, daging yang dipakai adalah daging kerbau. Nasi pindang sekilas mirip dengan nasi rawon hanya saja kuahnya dicampur dengan keluak dan daun melinjo sehingga menjadikan makanan ini sajian kuliner yang istimewa.

e. Nasi Jangkrik

Nasi Jangkrik adalah menu makanan yang dijual di sekitaran Masjid Menara Kudus, Jawa tengah ini menggunakan daging kerbau yang empuk serta bumbu. Ditambah lagi dengan aroma daun jati yang sebagai pembungkusnya, menambah keunikan kuliner ini. Nasi jangkrik sama sekali tidak memakai jangkrik dalam campuran masakannya. Nasi biasanya disajikan bertepatan pada tanggal 10 Muharram atau saat Tradisi Buka Luwur Kudus.



Gambar 8. Nasi Jangkrik
Sumber: img-global.cpcdn.com

f. Pecel Pakis Colo

Pecel Pakis Colo Makanan ini juga berasal dari Desa Colo, sama seperti nasi pindang Kerbau. Pembeli dapat menyantap pecel pakis colo ini setelah berziarah ke makan Sunan Muria.



Gambar 9. Pecel Pakis
Sumber: lh3.googleusercontent.com

Satu porsi pecel pakis solo berisikan pakis, tauge, kacang panjang, kacang tanah, gula merah, dan cabai keriting.

g. Soto Kerbau

Soto Kerbau adalah masakan daging kerbau khas olahan warga Kudus sebagai salah satu penghormatan kepada agama Hindu yang dibawa oleh Sunan Kudus dan menggantikan daging sapi.



Gambar 10. Soto Kerbau
Sumber: budaya-indonesia.org

Jika biasanya soto berisikan daging sapi, di Kudus anda akan menemukan soto berisikan daging kerbau.

h. Nasi Tahu Telur

Nasi tahu telur merupakan makanan khas Kudus ini berisi nasi atau lontong, tahu potong yang digoreng dengan telur, potongan gimbal udang, dan disiram dengan bumbu kacang gula merah. Ditambahkan sayuran tauge, potongan sayur kol, daun seledri, dan bawang goreng.



Gambar 11. Nasi Tahu Telur
Sumber: medium.com

3. Hasil Bumi

a. Buah Parijoto

Buah ini banyak sekali ditemukan di Gunung Muria Kudus Jawa Tengah. Buah tersebut sangatlah terkenal Kudus karena dipercaya memiliki banyak manfaat.



Gambar 12. Buah Parijoto
Sumber: health.grid.id

b. Buah Duku

Buah Duku Sumber berasal dari Desa Tenggeles, Mejobo. Selain buahnya besar, bijinya kecil dan dagingnya lebih tebal juga rasanya manis. Saat ini kualitas buah duku memiliki keunggulan pada ketebalan daging dan rasa manisnya.



Gambar 13. Buah Duku
Sumber: www.radiosuarakudus.com

c. Jangklong

Jangklong adalah makanan khas di Kudus yang dapat ditemukan di Lereng Gunung Muria. Jangklong merupakan sejenis umbi gunung yang kaya akan vitamin B dan berkhasiat mengurangi



Gambar 14. Jangklong
Sumber: solopos.com

risiko kanker, jantung, dan stroke. Jangklong baik dikonsumsi bagi orang yang sedang menjalankan program diet. Jangklong dapat diolah menjadi berbagai macam jenis olahan umbi agar menambah nilai jual jangklong, misalnya dengan dibuat steak atau dicampur dengan tepung kemudian digoreng.

4. Tradisi

a. Tradisi Bulusan

Bulusan (disebut juga Tradisi Bulusan) adalah salah satu peringatan tradisional masyarakat Islam di Kabupaten Kudus, Jawa Tengah, Indonesia, yang



Gambar 15. Tradisi Bulusan
Sumber: jateng.tribunnews.com

diadakan tujuh hari sesudah Idul Fitri.

Perayaan tradisi ini berpusat di Dukuh Sumber, Desa Hadipolo, Kecamatan Jekulo, Kudus. Tradisi ini berasal dari legenda yang berkaitan dengan Sunan Muria yang dikisahkan menegur warga setempat yang masih bekerja pada malam hari walaupun saat itu Ramadhan dan warga tersebut berubah menjadi bulus.

b. Upacara Buka Luwur

Upacara Buka Luwur Makam Sunan Kudus adalah ritual penggantian kain kelambu/kain mori (luwur) yang digunakan untuk membungkus nisan, cungkup, makam, serta bangunan di sekitar makam



Gambar 16. Upacara Buka Luwur

Sumber: www.jawapos.com

Sunan Kudus. Puncak upacara yang dilaksanakan setiap tahun tersebut adalah pemasangan luwur baru pada tanggal 10 Muharram. Kyai Sepuh terdahulu mengadakan Upacara Buka Luwur Makam Sunan Kudus untuk menghormati jasa Sunan Kudus.

c. Tradisi Dandangan

Tradisi Dandangan adalah sebuah proses jual beli terbesar dan terlama di kota Kudus. Ini adalah sebuah tradisi untuk menyambut datangnya bulan ramadhan/Bulan Puasa yang dilakukan di area antara simpang 7 Kudus hingga Menara Kudus.



Gambar 17. Tradisi Dandangan

Sumber: m.kaskus.co.id

d. Tradisi Kupatan

Perayaan kupatan di Kudus dilakukan satu minggu setelah Lebaran/ Idul Fitri. Acara kupatan akan ada gunung yang terbuat dari ketupat yang akhirnya akan direbutkan oleh masyarakat setempat.



Gambar 18. Tradisi Kupatan

Sumber: m.tribunnews.com

5. Budaya

a. Rumah Adat Kudus (Joglo Pencu)

Rumah adat Kudus atau joglo pencu disebut juga joglo Kudus yang merupakan rumah tradisional asal Kudus yang mencerminkan perpaduan akulturasi kebudayaan masyarakat Kudus.



Gambar 19. Rumah Adat Kudus

Sumber: 1001indonesia.net

b. Masjid Menara Kudus

Masjid Menara Kudus adalah salah satu masjid yang berperan dalam sejarah perkembangan Islam di Indonesia, khususnya di Jawa. Masjid yang berada di Kudus, Jawa Tengah, ini memiliki arsitektur unik, yakni perpaduan Hindu-Jawa dengan Islam.



Gambar 20. Masjid Menara

Sumber: lpminstitut.com

c. Masjid Sunan Muria

Masjid Sunan Muria yang berada di Puncak Gunung Muria, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah merupakan peninggalan Sunan Muria yang cukup sederhana. Sunan Muria berdakwah dan menyiarkan



Gambar 21. Masjid Sunan Muria
Sumber: kebudayaan.kemdikbud.go.id

agama Islam terletak di kaki Gunung Muria. Bahkan dalam perkembangan selanjutnya, ia membangun pesantren dan masjidnya di puncak gunung tersebut, persis di belakang masjid yang dibangunnya sendiri.

BAB IV

IMPLEMENTASI BUDAYA LOKAL KUDUS DALAM PEMBELAJARAN

A. Strategi Pengimplementasian Budaya Lokal

Pembelajaran berbasis budaya merupakan strategi penciptaan lingkungan belajar dan perancangan pengalaman belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis budaya dilandaskan pada pengakuan terhadap budaya sebagai bagian yang fundamental (mendasar dan penting) bagi pendidikan sebagai ekspresi dan komunikasi suatu gagasan dan perkembangan pengetahuan. Dalam pembelajaran berbasis budaya, budaya menjadi sebuah media bagi siswa untuk mentransformasikan hasil observasi mereka ke dalam bentuk dan prinsip yang kreatif tentang alam. Melalui pembelajaran berbasis budaya, siswa bukan sekedar meniru dan atau menerima saja informasi yang disampaikan tetapi siswa menciptakan makna, pemahaman, dan arti dari informasi yang diperolehnya. Transformasi menjadi kunci dari penciptaan makna dan pengembangan pengetahuan. Dengan demikian, proses pembelajaran berbasis budaya bukan sekedar mentranfer atau menyampaikan budaya atau perwujudan budaya tetapi menggunakan budaya untuk menjadikan siswa mampu menciptakan makna, menembus batas imajinasi, dan kreativitas untuk mencapai pemahaman yang mendalam tentang matapelajaran yang dipelajarinya.

Goldberg dalam bukunya yang berjudul *Art and learning: An integrated approach to teaching and learning in multicultural and multilingual setting* membedakan pembelajaran berbasis budaya menjadi tiga macam yaitu sebagai berikut.

- a. Belajar tentang budaya (menempatkan budaya sebagai bidang ilmu). Budaya dipelajari dalam satu mata pelajaran khusus dan tidak diintegrasikan dengan mata pelajaran yang lain. Namun, banyak sekolah yang tidak memiliki sumber belajar yang memadai sehingga mata pelajaran tersebut menjadi mata pelajaran hafalan dari buku atau cerita guru yang belum pasti kebenarannya.
- b. Belajar dengan budaya. Belajar dengan budaya terjadi pada saat budaya diperkenalkan kepada siswa sebagai cara atau metode untuk mempelajari suatu mata pelajaran tertentu. Belajar dengan budaya menjadikan budaya dan perwujudannya sebagai media pembelajaran dalam proses belajar, konteks dari contoh tentang konsep atau prinsip dalam mata pelajaran, serta konteks penerapan prinsip atau prosedur dalam suatu mata pelajaran.
- c. Belajar melalui budaya. Belajar melalui budaya merupakan metode yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan pencapaian pemahaman atau makna yang diciptakannya dalam suatu mata pelajaran melalui ragam perwujudan budaya.

Budaya dalam berbagai perwujudannya secara instrumental dapat berfungsi sebagai media pembelajaran dalam proses belajar. Dalam pembelajaran berbasis budaya, peran budaya dalam memberikan suasana baru yang menarik untuk mempelajari suatu bidang ilmu yang dipadukan secara interaksi aktif dalam proses pembelajaran. Budaya menjadi sebuah metode bagi siswa untuk mentransformasikan hasil observasi ke dalam bentuk dan prinsip yang kreatif tentang bidang-bidang ilmu. Budaya dalam berbagai perwujudannya, secara instrumental dapat berfungsi sebagai media pembelajaran dalam proses belajar.

Penerapan nilai-nilai budaya diberbagai lapisan lembaga pendidikan formal sangat diperlukan khususnya di tingkat sekolah dasar sebagai peletak dasar pendidikan pada jenjang persekolahan. Puspita (2018) dan Ninawati (2020) menyatakan bahwa potensi siswa akan berkembang dengan pemberian stimulus nilai-nilai budaya yang penting diberikan pada proses pembelajaran di sekolah dasar.

Setiap individu sering diajarkan kebaikan melalui budaya lokal, seperti ajakan mencari ilmu atau informasi, usaha keras, mempraktikan penggunaan bahasa dengan tepat, cara berkomunikasi dengan orang, dan langkah-langkah untuk melestarikan lingkungan. Ninawati (2020) menjelaskan bahwa nilai luhur tersebut diwariskan dan dipertahankan sampai saat ini karena penting dalam kehidupan sosial dan memiliki nilai yang tinggi.

Di sekolah dasar, budaya lokal dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat mempengaruhi mentalitas dan perilaku siswa dengan memasukkan nilai-nilai budaya lokal. Proses pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat diintegrasikan pada setiap muatan pelajaran atau bidang studi.

Implementasi budaya lokal dalam pembelajaran dikenal dengan istilah "*Ethno*". Pemanfaatan dan peleburan budaya lokal digunakan sebagai metode konkret untuk memudahkan siswa memahami pelajaran. Integrasi ini bertujuan untuk pengembangan kompetensi siswa dengan memanfaatkan budaya lokal dalam bentuk materi pembelajaran, media pembelajaran, dan soal/permasalahan. Wahono et al. (2018) menjelaskan bahwa dalam menerapkan budaya lokal di sekolah merupakan pengalaman bagi siswa untuk mempelajari dan membangun prinsi maupun nilai luhur dari agama, etika, humanism, nilai

bermasyarakat, sehingga dapat tumbuh menjadi orang baik melalui keteladanan dan kebiasaan.

Bentuk-bentuk budaya daerah itu dapat berupa:

- a) cerita daerah dengan nilai-nilai yang terdapat pada cerita daerah seperti nilai kepatuhan dan penghormatan pada orang tua dalam cerita Malin Kundang, nilai emansipasi wanita dalam cerita Roro Mendut, nilai kesetiaan seorang istri dalam cerita Banyuwangi,
- b) Tari-tarian dengan nilai-nilai yang terdapat padaseni tari seperti kepahlawan, kelincahan, kegesitan, dan semangat serta nilai spiritual,
- c) Tembang atau lagu-lagu daerah yang berisi nilai religius seperti Ilir-ilir,
- d) Permainan yang mengandung Kelenturan, kecermatan, kegesitan, dan kebersamaan,
- e) seni pertunjukan yang mengandung nilai tuntunan dan ketuhanan, heroisme, dan keindahan, dan
- f) Kebiasaan atau tradisi setempat yang mengandung nilai-nilai keselarasan, keserasian dan keseimbangan.

Begitu pula halnya dengan pakaian daerah sebagai kulit sosial dari kebudayaan kita. Pakaian adalah perpanjangan tubuh yang menghubungkan sekaligus memisahkan antara tubuh dan dunia luar.

B. Implementasi budaya lokal Kudus

Berikut ini adalah beberapa implementasi budaya lokal Kudus dalam pembelajaran:

1) Pembelajaran muatan PPKN

Menjelaskan karakteristik individu dalam keluarga, mengamati ciri fisik anggota keluarga (warna kulit, jenis

rambut, tinggi badan, berat badan), serta keberagaman kegemaran dalam keluarga.

2) Pembelajaran muatan IPA

Materi gaya dan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. Aktivitas di sekitar kompleks menara Kudus ada banyak pedagang kaki lima. Salah satunya pedagang bakso. Pedagang bakso tersebut mendorong gerobaknya sambil memukul-mukul mangkuk menggunakan sendok. Selain itu ada pula pedagang kojek. Kojek merupakan jajanan yang berbentuk bulat seperti bakso yang terbuat dari campran tepung tapioka, dikukus, dan diberi saus kacang. Ketika berjualan, pedagang kojek akan menarik gerobaknya kemanapun ia menjajakan dagangannya.

3) Pembelajaran muatan Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi cerita daerah "Asal Mula Kota Kudus", identifikasi tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Jawa Tengah "Rawa Pening", tokoh-tokoh dalam "Kisah Sunan Muria Bertemu Dewi Roroyono"

4) Pembelajaran muatan Matematika

Materi keliling dan luas persegi, keliling dan luas persegi panjang, keliling dan luas segitiga, serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua. Materi tersebut dikaitkan dengan keliling dan luas kompleks Menara Kudus, banyaknya tanaman di Taman Pemkab Kudus, dan panjang sisi kain Batik Kudus.

5) Pembelajaran muatan IPS

Materi terkait Identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial budaya di Desa Colo dan Desa Mejobo Kudus.

6) Pembelajaran SBdP

Materi lagu daerah dengan tempo dan tinggi rendah nada, mengidentifikasi tinggi rendah nada pada teks lagu "Kudus Kotaku, Kota Kudus", lagu daerah "Gundhul-gundhul Pacul" dari Jawa Tengah, Lagu daerah "Suwe Ora Jamu".

BAB V
DESAIN PEMBELAJARAN ETHNO-EDUTAINMENT BERBASIS
KEUNGGULAN LOKAL KUDUS DI SEKOLAH DASAR

A. Integrasi dalam RPP Tematik

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SD
Muatan Pelajaran	: IPA, Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	: 4 (Empat) / 2
Tema	: 8/ Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema	: 1/ Lingkungan Tempat Tinggalku
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, dan membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 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 (KD)

IPA

Kompetensi Dasar		Indikator	
3.4	Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1	Mengidentifikasi pengertian gaya dan gerak berdasarkan gambar
		3.4.2	Menganalisis perbedaan gaya dan gerak
4.4	Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan gaya dan gerak.	4.4.1	Mempraktikkan gaya dorongan dan tarikan
		4.4.2	Menyajikan hasil percobaan mendorong dan menarik meja secara tertulis maupun lisan

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar		Indikator	
3.9	Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi	3.9.1	Menyebutkan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi
		3.9.2	Menceritakan kembali cerita fiksi melalui tulisan
		3.9.3	Menguraikan pengertian dan ciri-ciri cerita fiksi

4.9	Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.9.1	Mencatat informasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi
		4.9.2	Menyajikan cerita tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan
		4.9.3	Mempresentasikan pengertian dan ciri-ciri cerita fiksi

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan membaca cerita fiksi, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh pada cerita fiksi dengan tepat.
2. Melalui kegiatan berlatih menceritakan kembali cerita fiksi siswa dapat bercerita dengan artikulasi jelas, ekspresif, intonasi tepat, dan penuh percaya diri.

3. Melalui kegiatan mencari tahu pengertian dan ciri-ciri cerita fiksi, siswa dapat menjelaskan secara lisan pengertian dan ciri-ciri cerita fiksi.
4. Melalui kegiatan mengamati gambar anak menarik dan mendorong ayunan, siswa dapat mengetahui pengertian gaya dan gerak dengan benar.
5. Melalui berdiskusi tentang perbedaan gaya dan gerak, siswa dapat menjelaskan perbedaan gaya dan gerak.
6. Melalui mendorong dan menarik meja, siswa dapat mempraktikkan gaya dorongan dan tarikan.
7. Melalui kegiatan menulis hasil percobaan mendorong dan menarik meja, siswa dapat menyajikan hasil percobaan tentang gaya dan gerak secara tertulis.

Karakter siswa yang diharapkan:

- | | |
|---------------|-----------------|
| a. Religius | e. Percaya diri |
| b. Nasionalis | f. Kerjasama |
| c. Disiplin | |
| d. Cermat | |

D. MATERI PEMBELAJARAN

IPA : Gaya dan gerak

Bahasa Indonesia : Aneka benda di sekitar kita

E. PENDEKATAN, STRATEGI, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan: *Cooperative Learning*

Strategi : *Student Center Learning*

Model : *Examples Non Examples*

Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, dan Penugasan

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Deskripsi Pembelajaran		Nilai karakter	Alokasi waktu
Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		
Tahap Persiapan	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Siswa menyanyikan satu lagu nasional "Garuda Pancasila" dengan dipimpin oleh salah satu siswa di depan kelas. 3. Guru memperkenalkan diri kepada siswa. 4. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 5. Guru mengecek kehadiran siswa. 6. Menginformasikan pembelajaran, yakni tentang Tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku), Subtema 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku) dilanjutkan dengan apersepsi : 7. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar belajar dengan sungguh-sungguh dan bersemangat. 	<p>Religius</p> <p>Nasionalis</p> <p>Disiplin</p>	15 menit

<p>Sintak Model Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen. Menempatkan gambar di papan tulis. Setiap kelompok berdiskusi dan mengerjakal aporan. 	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen (3-5 kelompok). Siswa mengamati gambar anak menarik dan mendorong gerobak, siswa dapat mengetahui pengertian gaya dan gerak dengan benar. <div data-bbox="554 645 869 919" data-label="Image"> <p>Sumber : www.google.com</p> </div> <div data-bbox="554 952 869 1226" data-label="Image"> <p>Sumber : www.google.com</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> Siswa berdiskusi tentang perbedaan gaya dan gerak. Siswa mempraktikan gaya dorongan dan tarikan untuk mengetahui perubahan kedudukan benda. Siswa menyajikan hasil percobaan mendorong dan menarik meja. 	<p>Cermat</p> <p> KERJA sama</p> <p> Percaya diri</p>	<p>70 menit</p>
---	--	---	-----------------

<p>4. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>5. Guru memberi penguatan pada hasil diskusi dan materi.</p>	<p>6. Siswa membaca senyap teks Cerita Daerah “Asal Mula Kota Kudus”.</p> <div data-bbox="552 316 879 768" data-label="Image"> <p style="text-align: center;">Asal Mula Kota Kudus</p> <p style="text-align: center;"><small>Sumber: www.argo.co.id</small></p> <p>Syekh Ja'far Shodiq atau biasa kita kenal sebagai Sunan Kudus merupakan putra dari Sultan Undung. Selain terkenal sebagai seorang alim Syekh Ja'far Shodiq juga serorang pemimpin militer dan ahli strategi perang. Suatu ketika Syekh Ja'far shodiq ditugas Sultan Demak untuk mendaratgi Ki Ageng Pengging yang dianggap sesat karena mengikuti ajaran Syekh Siti Jenar. Berakhir dengan peperangan yang dimenangkan oleh Syekh Ja'far Shodiq.</p> <p>Syekh Ja'far Shodiq melanjutkan perjalanan dan singgah dirumah Tere Lang Sing atau Kyai Telingsing di desa Sunggingan. Di desa tersebut Syekh Ja'far Shodiq menyebarkan agama islam kepada para penduduk setempat. Salah satunya mengenai larangan menyembelih sapi sebagai wujud toleransi antar umat beragama.</p> <p>Suatu hari Syekh Ja'far Shodiq diminta memimpin rombongan jama'ah haji ke Makkah dengan gelar Raden Amir Haji. Pada waktu itu penduduk Makkah sedang menderita penyakit. Namun melalui perantara Syekh Ja'far Shodiq penduduk Makkah bisa sembuh yang kemudian beliau mendapat hadiah dari Raja Arab berupa batu pualam dari baitul maqdis.</p> </div> <p>7. Siswa menyebutkan tokoh-tokoh beserta sifatnya pada Cerita Daerah “Asal Mula Kota Kudus” dengan tepat.</p> <p>8. Siswa menceritakan kembali Cerita Daerah “Asal Mula Kota Kudus” dengan artikulasi jelas, ekspresif, intonasi tepat, dan penuh percaya diri.</p> <p>9. Melalui kegiatan diskusi, siswa mencari tahu pengertian dan ciri-ciri cerita fiksi, secara tertulis.</p> <p>10. Siswa menyajikan secara lisan pengertian dan ciri-ciri cerita fiksi.</p>	<p>Tanggung jawab</p> <p>Kerjasama</p> <p>Percaya diri</p>	
<p>Penutup</p> <p>1. Siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran</p> <p>2. Evaluasi</p>	<p>Kegiatan akhir</p> <p>1. Siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran selama alokasi waktu.</p>	<p>Tanggung jawab</p>	<p>20 menit</p>

	<p>2. Siswa mengerjakan soal latihan mandiri.</p> <p>Refleksi</p> <p>1. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya atau menyampaikan pendapat tentang pembelajaran yang telah diikuti.</p> <p>2. Siswa melakukan 1 kali "Tepuk Hebat"</p> <p>3. Siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing dengan dipimpin salah satu siswa.</p>	Religius	
--	--	----------	--

G. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

- a. Media Pembelajaran
 - Gambar perubahan gaya dan gerak
- b. Sumber Pembelajaran

Ardianti, Sekar Dwi dan Savitri Wanabuliandari. *Smart Module Ethno-Edutainment Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku untuk Kelas IV*. Kudus: Universitas Muria Kudus.

Ari, Subekti. 2017. Daerah Tempat Tinggalku: Buku Guru Edisi Revisi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Ari, Subekti. 2017. Daerah Tempat Tinggalku: Buku Siswa Edisi Revisi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian pengetahuan : Tes tertulis
- b. Penilaian keterampilan : Unjuk Kerja
- c. Penilaian sikap : Nontes

2. Instrumen Penilaian

- a. Penilaian pengetahuan : Pilihan Ganda
- b. Penilaian keterampilan : Lembar Penilaian Unjuk Kerja
- c. Penilaian sikap : Lembar observasi

Refleksi Guru:

1. Masalah
2. Ide Baru
3. Momen Spesial

Kudus, 15 Maret 2022

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas

.....
NIP

.....
NIP

B. Integrasi dalam Bahan Ajar Tematik

A

Pengertian Gaya

Gaya adalah suatu kekuatan yang dapat berupa tarikan atau dorongan sehingga memengaruhi keadaan suatu benda. Hal tersebut menyebabkan benda dapat bergerak. Contohnya, saat mengayuh sepeda, kita menggunakan gaya. Bahkan, saat kita menyalakan lampu di rumah untuk penerangan, ini juga memanfaatkan gaya.

B

Hubungan Gaya dan Gerak

Gerak adalah perpindahan tempat suatu benda dari posisi awal ke posisi lainnya karena pengaruh gaya. Hubungan gaya dan gerak adalah gaya dapat memengaruhi gerak benda. Gerak suatu benda dipengaruhi beberapa faktor, yaitu:

- a. permukaan suatu benda,
- b. besar kecilnya gaya gesekan,
- c. besar kecilnya gaya yang bekerja pada benda,
- d. kemiringan permukaan benda.

Gaya dapat berupa dorongan atau tarikan. Saat manusia memberikan gaya kepada lemari agar lemari dapat bergerak, lemari dikatakan bergerak jika terjadi perubahan posisinya. Ketika memberikan gaya, artinya memiliki sesuatu yang menghasilkan gaya. Gerakan mendorong atau menarik yang menyebabkan benda bergerak disebut gaya.

Gaya yang dikerjakan pada suatu benda akan mempengaruhi benda tersebut. Gaya terhadap suatu benda dapat mengakibatkan benda bergerak, berubah bentuk, dan berubah arah.

1. Gaya dapat menyebabkan benda bergerak. Sebuah meja dapat bergerak jika kita beri gaya berupa dorongan atau tarikan. Kelereng juga dapat bergerak jika kita beri gaya berupa sentilan dan sebagainya. Gambar berikut adalah contoh bahwa gaya dapat menyebabkan benda bergerak.



Gambar 22. Bermain Kelereng

Sumber: kumparan.com

2. Gaya dapat mengubah bentuk dan ukuran benda. Ambillah sebuah lilin mainan atau plastisin. Kemudian, buatlah bola dari plastisin tersebut. Lalu, tekanlah oleh jarimu bola plastisin tersebut. Bola plastisin akan berubah bentuk tidak bulat lagi. Selain contoh diatas gambar-gambar berikut juga membuktikan bahwa gaya dapat merubah bentuk benda.



Gambar 23. Membentuk Plastisin

Sumber: hellosehat.com

3. Gaya dapat mengubah arah gerakan benda. Dalam pertandingan sepak bola, seorang pemain menendang bola ke pemain lainnya dengan arah tendangan yang berbeda-beda. Ada yang arahnya ke depan, ke belakang, dan ke samping. Tendangan yang dilakukan pemain itu menyebabkan arah bola berubah.



Gambar 24. Menendang Bola

Sumber: www.liputan6.com



Temannya, pernahkah kalian membaca buku cerita anak? Jika pernah, pasti kalian menjumpai tokoh-tokoh di dalam cerita tersebut. Lalu, apakah kalian tahu sifat-sifat tokoh dalam cerita itu? Jika kalian belum mengetahuinya, ayo kita pelajari terlebih dahulu cerita fiksi. Melalui cerita fiksi, kalian akan mengetahui sifat-sifat tokoh pada teks cerita.

A

Pengertian Cerita Fiksi

Cerita Fiksi adalah cerita rekaan atau khayalan pengarang. Isi cerita murni dapat berasal dari khayalan pengarang, tetapi juga dapat berdasarkan pada fakta. Cerita fiksi yang dikarang berdasarkan fakta diperoleh dari berbagai pengalaman, baik pengalaman diri sendiri maupun pengalaman orang lain. Kemudian, pengalaman tersebut diolah menjadi bahan cerita menarik.

Ciri-ciri cerita fiksi:

1. Merupakan cerita rekaan atau cerita nyata yang diolah oleh pengarang.
2. Bertujuan untuk menghibur dengan menceritakan suatu peristiwa.
3. Disajikan dalam alur cerita.
4. Menggunakan bahasa yang komunikatif.
5. Menggunakan bahasa tidak baku.

B

Unsur-unsur Cerita Fiksi

Unsur-unsur intrinsik cerita fiksi:

- a) Tema, yaitu gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam cerita.
- b) Tokoh, yaitu pelaku dalam karya sastra.
- c) Alur/Plot, yaitu cerita yang berisi urutan kejadian.
- d) Konflik, yaitu kejadian yang tergolong penting, merupakan sebuah unsur yang sangat diperlukan dalam mengembangkan plot.
- e) Klimaks, yaitu saat sebuah konflik telah mencapai tingkat intensitas tertinggi, dan saat itu merupakan sebuah yang tidak dapat dihindari.
- f) Latar, yaitu tempat, waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.
- g) Amanat, yaitu pemecahan yang diberikan pengarang terhadap persoalan di dalam sebuah karya sastra.

- h) Sudut pandang, yaitu cara pandang pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca.
- i) Penokohan, yaitu teknik atau cara-cara menampilkan tokoh.

Unsur ekstrinsik dalam cerita fiksi:

Berikut ini terdapat beberapa unsur ekstrinsik pada teks cerita fiksi, antara lain:

- 1) Keadaan subjektivitas seseorang dari pengarang yang memiliki perilaku.
- 2) Suatu kepercayaan.
- 3) Pandangan hidup secara keseluruhan dapat memperdampak hasil karyanya.
- 4) Psikologi, dapat berupa psikologi pengarang seperti ekonomi, politik dan sosial.
- 5) Selain itu, pandangan hidup sebuah bangsa.
- 6) Beberapa karya seni lainnya.

C

Sifat-sifat Tokoh dalam Cerita Fiksi

Pada pembelajaran sebelumnya, kamu telah mempelajari tentang tokoh pada cerita fiksi. Tokoh dalam cerita fiksi dibedakan menjadi dua, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan.

- 1) Tokoh utama merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun dikenai kejadian. Tokoh utama paling banyak diceritakan dan selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain. Tokoh utama adalah tokoh yang

memiliki peran penting dalam cerita, ditampilkan terus menerus, dan mendominasi cerita.

a. Tokoh Protagonis

Tokoh protagonis adalah tokoh atau pelaku yang memiliki watak baik sehingga disenangi dan dikagumi pembaca. Jadi, tokoh protagonis biasa disebut tokoh yang bersifat baik.

b. Tokoh Antagonis

Tokoh antagonis adalah tokoh yang tidak disenangi pembaca karena perannya tidak sesuai yang didambakan pembaca. Tokoh antagonis ini menjadi penyebab timbulnya konflik dan ketegangan yang dialami oleh tokoh protagonis. Jadi, tokoh antagonis biasa disebut tokoh yang bersifat jahat.

2) Tokoh tambahan adalah tokoh yang dimunculkan sekali atau beberapa kali saja. Tokoh ini biasanya untuk menghidupkan cerita atau sekedar pemanis cerita.

C. Integrasi dalam LKS Tematik

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

No. Urut :



Sumber : www.google.com

Di sekitar kompleks Menara Kudus ada banyak pedagang kaki lima. Salah satunya adalah pedagang bakso. Pedagang bakso tersebut mendorong gerobaknya sambil memukul-mukul mangkuk.



Sumber : www.google.com

Selain itu, di sekitar Menara Kudus juga banyak kita temui pedagang kojek. Kojek yaitu jajanan yang berbentuk bulat seperti bakso namun terbuat dari campuran tepung tapioka yang dikukus dan diberi saus kacang. Pedagang kojek menarik gerobaknya dan menjajakan dagangannya.



1. Mengapa gerobak pedagang bakso bisa bergerak?

2. Mengapa gerobak pedagang kojek bisa bergerak?

3. Sebutkan perbedaan kedua kegiatan di atas?



MENTAH
(Mencari Tahu)

Perubahan Kedudukan Benda

Tujuan : Mengetahui perubahan kedudukan yang diakibatkan oleh gaya.

Petunjuk :

1. Lakukan kegiatan ini dengan teman sebangkumu.
2. Lakukanlah kegiatan sesuai tabel berikut.
3. Tulislah apa yang terjadi pada tabel yang disediakan
4. Kemudian buatlah kesimpulan berdasarkan kegiatan ini.

No	Kegiatan	Apa yang terjadi?	Dorongan/tarikan?
1.	Membuka Pintu		
2.	Menutup Pintu		
3.	Mendorong Meja		

4.	Menarik Meja		
----	--------------	--	--

Kesimpulan :



Asal Mula Kota Kudus



Sumber: www.wego.co.id

Syekh Ja'far Shodiq atau biasa kita kenal sebagai Sunan Kudus merupakan putra dari Sultan Undung. Selain terkenal sebagai seorang alim Syekh Ja'far Shodiq juga seorang pemimpin militer dan ahli strategi perang. Suatu ketika Syekh Ja'far shodiq diutus Sultan Demak untuk mendatangi Ki Ageng Pengging yang dianggap sesat karena mengikuti ajaran Syekh Siti Jenar. Berakhir dengan peperangan yang dimenangkan oleh Syekh Ja'far Shodiq.

Syekh Ja'far Shodiq melanjutkan perjalanan dan singgah dirumah Tee Ling Sing atau Kyai Telingsing di desa Sunggingan. Di desa tersebut Syekh Ja'far Shodiq menyebarkan agama islam kepada para penduduk setempat. Salah satunya mengenai larangan menyembelih sapi sebagai wujud toleransi antar umat beragama.

Suatu hari Syekh Ja'far Shodiq diminta memimpin rombongan jama'ah haji ke Makkah dengan gelar Raden Amir Haji. Pada waktu itu penduduk Makkah sedang menderita penyakit. Namun melalui perantara Syekh Ja'far Shodiq penduduk Makkah bisa sembuh yang kemujian beliau mendapat hadiah dari Raja Arab berupa batu pualam dari baitul maqdis.

Sepulang dari Makkah Syekh Ja'far Shodiq membangun sebuah masjid diberi nama Masjid Al-Aqsa menukil dari nama masjid di Yerusalem yang disebut juga Al-Quds. Dari situlah kata Kudus lahir yang kemudian digunakan untuk nama kota Kudus sekarang.

Sumber: www.youtube.com

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!

1. Siapa saja tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut?

2. Bagaimana Sifat Syekh Ja'far Shodiq dalam cerita tersebut?

3. Dimana Syekh Ja'far Shodiq singgah setelah melawan Ki Ageng Pengging?

4. Bagaimana cara Sunan Kudus menyebarkan agama islam di Desa Sunggingan?



Mencari tahu cerita fiksi

Tujuan : Menjelaskan pengertian cerita fiksi dan ciri-ciri cerita fiksi secara tertulis

Petunjuk :

1. Lakukan kegiatan ini dengan teman sebangkumu.
2. Carilah informasi dari perpustakaan tentang cerita fiksi dan ciri-cirinya dari berbagai sumber.
3. Diskusikanlah informasi yang kalian peroleh.
4. Kemudian tulislah informasi yang Kamu peroleh.

Cerita Fiksi

Ciri-Ciri Cerita Fiksi

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

D. Integrasi dalam Evaluasi

LEMBAR EVALUASI SISWA

Nama :

No.Urut :

Kelas :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan tepat sesuai dengan kemampuanmu. Berikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang benar.

1. Saat peringatan Hari Kemerdekaan di Lapangan Alun-alun Kudus, para petugas bendera menaikkan bendera memanfaatkan gaya
 - a. tarik
 - b. dorong
 - c. gravitasi
 - d. pegas
2. Seorang pemain bola di Stadion Kudus sedang menendang bola ke arah gawang, menunjukkan adanya pengaruh gaya ...
 - a. berubah bentuk
 - b. gerak benda
 - c. mengubah arah benda
 - d. mengubah kecepatan benda
3. Di sekitar Menara Kudus banyak sekali aktivitas yang dilakukan pedagang.
 - 1) mendorong gerobak bakso
 - 2) menangkap bola
 - 3) memegang pintu masjid menara
 - 4) menarik gerobak kojekAktivitas yang menunjukkan adanya gaya adalah
 - a. 1) dan 2)
 - b. 1) dan 3)
 - c. 1) dan 4)
 - d. 2) dan 3)
4. Pada soal nomor 3, aktivitas yang tidak menunjukkan adanya gaya adalah
 - a. 1) dan 2)
 - b. 1) dan 3)
 - c. 1) dan 4)
 - d. 2) dan 3)

5. Gaya dapat memengaruhi gerak benda. Ketika Gilang naik sepeda mengelilingi kompleks masjid Menara, gerak benda ditunjukkan dari
 - a. menutup pintu masjid
 - b. mengayuh sepeda
 - c. bermain plastisin
 - d. mendorong mobil
6. Pada cerita fiksi, tokoh yang digambarkan dengan peran yang baik disebut tokoh
 - a. protagonis
 - b. Antagonis
 - c. pendukung
 - d. utama

Bacalah teks berikut sebelum menjawab soal nomor 2 dan 3!

Asal Mula Sunan Muria

Sunan Muria atau bernama asli Raden Umar adalah salah seorang Walisongo. Wilayah yang menjadi tujuan penyebaran agama Islam oleh Sunan Muria yakni di Jawa Tengah tepatnya di Gunung Muria. Beliau terkenal akan kesaktian ilmunya dan menekankan dakwahnya kepada para kaum pedagang, nelayan dan juga rakyat jelata. Sunan Muria menempatkan dirinya sebagai penengah serta banyak memberikan solusi yang mampu diterima oleh semua pihak. Bahkan sifat keteladanan yang dimiliki oleh Sunan Muria tersebut dapat tergambar dari cara beliau yang lebih memilih masyarakat kecil untuk berbaur serta memilih untuk meninggalkan keramaian di kerajaan Demak.

7. Tokoh yang dijelaskan dalam kutipan teks di atas adalah
 - a. Sunan Bonang
 - b. Sunan Kalijaga
 - c. Sunan Kudus
 - d. Sunan Muria
8. Tokoh dalam teks merupakan seorang yang dapat diterima semua pihak karena memiliki sifat teladan
 - a. patuh
 - b. berbaur dengan masyarakat kecil
 - c. cemas
 - d. sakti ilmunya

9. Bacalah teks berikut!

Balas Budi Seekor Semut

Suatu hari ada seekor semut jatuh tergelincir ke sungai berarus deras. Kemudian, datanglah seekor merpati menghampiri semut itu dengan membawakan sehelai daun. Semut segera berpegangan pada daun, akhirnya ia pun selamat.

Beberapa hari kemudian, seorang pemburu membidikkan senapan mengincar merpati. Semut melihatnya dan segera menghampiri si pemburu. Sekuat mungkin ia menggigit kaki pemburu itu. Pemburu yang kesakitan, seketika menembakkan senjatanya sehingga merpati mendengar, terkejut, dan terbang menjauh.

Setelah dirasa aman, merpati menghampiri semut untuk berterima kasih. Tidak disangka semut membalas kebaikan merpati dengan menyelamatkannya dari pemburu.

Tokoh utama yang terdapat dalam cerita tersebut adalah

- | | |
|------------|------------|
| a. semut | c. merpati |
| b. pemburu | d. budi |

10. Sikap tokoh utama dalam cerita tersebut yaitu

- | | |
|------------|--------------|
| a. angkuh | c. sombong |
| b. serakah | d. baik hati |

KUNCI JAWABAN

1. A
2. C
3. C
4. D
5. B
6. A
7. D
8. B
9. A
10. D

Teknik penilaian

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

E. Instrumen Penilaian

Rubrik Penilaian IPA

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan Gaya Gerak	Menjelaskan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan hasil percobaan dengan benar.	Menjelaskan sebagian besar pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan hasil percobaan dengan benar.	Menjelaskan sebagian kecil pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan hasil percobaan dengan benar.	Belum dapat menjelaskan pengaruh gaya terhadap gerak benda.
Keterampilan Laporan hasil percobaan tentang pengaruh gaya terhadap gerak benda.	Menyajikan laporan hasil percobaan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan secara tertulis berdasarkan hasil percobaan dengan sistematis. Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Menyajikan laporan hasil percobaan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan secara tertulis berdasarkan hasil percobaan dengan cukup sistematis.	Menyajikan laporan hasil percobaan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan secara tertulis berdasarkan hasil percobaan dengan kurang sistematis.	Belum dapat menyajikan laporan hasil percobaan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan secara tertulis berdasarkan hasil percobaan dengan sistematis.

Rubrik Mencari Tahu Tentang Cerita Fiksi

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan pengetahuan Informasi yang termuat dalam tulisan. Tokoh-tokoh dalam cerita fiksi. Pengertian cerita fiksi. Ciri-ciri cerita fiksi	Berisi informasi tentang tokoh-tokoh, pengertian, dan ciri-ciri cerita fiksi yang ditulis secara lengkap, jelas, dan rinci.	Berisi informasi tentang tokoh-tokoh, pengertian, dan ciri-ciri cerita fiksi yang ditulis lengkap, jelas, namun kurang rinci.	Hanya berisi informasi tentang tokoh-tokoh, pengertian cerita fiksi saja atau ciri-ciri cerita fiksi saja yang ditulis secara lengkap, jelas, dan rinci.	Berisi informasi tentang tokoh-tokoh, pengertian, dan ciri-ciri cerita fiksi yang ditulis tidak lengkap, tidak jelas, dan tidak rinci.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.
Keterampilan Penulisan: Informasi ditulis dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan penulisan yang baik	Keseluruhan hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik, di atas rata-rata kelas.	Keseluruhan hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Sebagian besar hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	Hanya sebagian kecil hasil penulisan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditingkatkan.

INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK SIKAP

Tema

: 8. Daerah Tempat Tinggalku

Sub Tema/Pb : 1. Lingkungan Tempat Tinggalku
 Bentuk soal : Unjuk Kerja
 Muatan : IPA dan Bahasa Indonesia

No	Nama	Tingkah Laku															
		Kerjasama				Cermat				Percaya Diri				Tanggung jawab			
		PB (1)	C (2)	B (3)	BS (4)	PB (1)	C (2)	B (3)	BS (4)	PB (1)	C (2)	B (3)	BS (4)	PB (1)	C (2)	B (3)	BS (4)
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	

Keterangan :

PB (Pelu bimbingan), C (Cukup), B (Baik), BS (Baik sekali)

F. Integrasi dalam RPP Matematika

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SD
Muatan Pelajaran	: Matematika
Kelas / Semester	: 4 (Empat) / 2
Tema	: 8/ Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema	: 1/ Lingkungan Tempat Tinggalku
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, dan membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 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 (KD)

MATEMATIKA

Kompetensi Dasar		Indikator	
3.9	Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegipanjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua .	3.4.1	Mengidentifikasi sisi-sisi pada persegi
		3.4.2	Menemukan rumus keliling persegi
		3.4.3	Menghitung keliling persegi
4.9	Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan	4.9.1	Menunjukkan sisi-sisi pada persegi

	luas persegi, persegi panjang, dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dan akar pangkat dua.	4.9.2	Merumuskan rumus keliling persegi
		4.9.3	Menyajikan hasil menghitung keliling persegi

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati gambar persegi, siswa dapat mengidentifikasi sisi-sisi pada persegi dengan cermat.
2. Melalui kegiatan mengamati gambar persegi, siswa dapat menunjukkan sisi-sisi pada persegi dengan tepat.
3. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa dapat menemukan rumus keliling persegi dengan tepat.
4. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa dapat merumuskan rumus keliling persegi dengan baik.
5. Melalui kegiatan berlatih soal, siswa dapat menghitung keliling persegi dengan benar.
6. Melalui kegiatan presentasi, siswa dapat menyajikan hasil menghitung keliling persegi dengan baik.

Karakter siswa yang diharapkan:

- a. Religius
- b. Nasionalis
- c. Disiplin
- d. Cermat
- e. Percaya diri
- f. Kerjasama

D. MATERI PEMBELAJARAN

Matematika: Keliling persegi

E. PENDEKATAN, STRATEGI, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan: *Cooperative Learning*

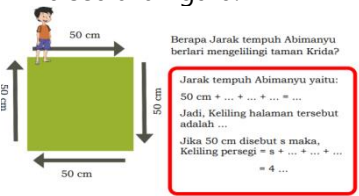
Strategi : *Student Center Learning*

Model : *Group Investigation*

Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, dan Penugasan

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Deskripsi Pembelajaran		Nilai karakter	Alokasi waktu
Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		
Tahap Persiapan	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.2. Siswa menyanyikan satu lagu nasional "Bendera Merah Putih" dengan dipimpin oleh salah satu siswa di depan kelas.3. Guru mengecek kesiapan diri siswa dengan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.4. Guru mengecek kehadiran siswa.5. Menginformasikan pembelajaran, yakni tentang muatan pembelajaran Matematika, materi keliling persegi, dan dilanjutkan dengan apersepsi.6. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar belajar dengan sungguh-sungguh dan bersemangat.	Religius Nasionalis Disiplin	10 menit
Sintak Model Pembelajaran Group Investigation 1. Membagi kelas menjadi	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok secara heterogen.2. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan kegiatan kelompok yang harus dikerjakan.3. Guru memanggil ketua kelompok untuk mengambil satu media (gambar persegi,		40 menit

<p>kelompok heterogen.</p> <p>2. Siswa diberi handout materi dan tugas.</p> <p>3. Siswa berdiskusi dan mempresentasikan hasil diskusi.</p>	<p>papan persegi, video pembelajaran persegi) dan LKS untuk setiap kelompoknya.</p> <p>4. Masing-masing kelompok mendiskusikan media yang diperoleh secara kooperatif dalam kelompoknya.</p> <p>5. Diskusi dimulai, siswa aktif mengidentifikasi gambar persegi/papan persegi/ animasi video persegi, kemudian mengidentifikasi sisi-sisi pada persegi dengan cermat.</p> <p>6. Guru memantau dan memfasilitasi siswa.</p> <p>7. Siswa berdiskusi untuk menemukan dan merumuskan keliling persegi dengan tepat. Lalu, menuliskan pada LKS yang disediakan guru.</p>  <p>8. Setiap kelompok mengirim perwakilan salah satu anggotanya untuk menunjukkan sisi-sisi dan menyajikan rumus keliling persegi berdasarkan pada media yang diperoleh.</p> <p>9. Kelompok lainnya dapat memberikan tanggapan.</p> <p>10. Guru memberikan penjelasan singkat (klarifikasi bila terjadi kesalahan konsep dan membuat kesimpulan bersama siswa).</p>	<p>Kerja sama</p> <p>Percaya diri</p> <p>Tanggung jawab</p>	
--	--	---	--

4. Guru memberi klarifikasi	11. Siswa mengerjakan beberapa soal latihan secara individu mencari keliling persegi. 12. Siswa melakukan presentasi untuk menyajikan hasil menghitung keliling persegi di depan kelas		
Penutup 1. Siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran 2. Evaluasi	Kegiatan akhir 1. Siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran selama alokasi waktu. 2. Siswa mengerjakan soal latihan mandiri. Refleksi 1. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya atau menyampaikan pendapat tentang pembelajaran yang telah diikuti. 2. Siswa melakukan 1 kali "Tepuk semangat." 3. Siswa melanjutkan pembelajaran berikutnya.	Tanggung jawab	20 menit

G. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

- a. Media Pembelajaran: a) Gambar persegi; b) papan berbentuk persegi; c) video animasi persegi
- b. Sumber Pembelajaran
Ardianti, Sekar Dwi dan Savitri Wanabuliandari. *Smart Module Ethno-Edutainment Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku untuk Kelas IV*. Kudus: Universitas Muria Kudus.
Ari, Subekti. 2017. *Daerah Tempat Tinggalku: Buku Guru Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
Ari, Subekti. 2017. *Daerah Tempat Tinggalku: Buku Siswa Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

H. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian pengetahuan : Tes tertulis
- b. Penilaian keterampilan : Unjuk Kerja

c. Penilaian sikap : Nontes

2. Instrumen Penilaian

- a. Penilaian pengetahuan : Pilihan Ganda
b. Penilaian keterampilan : Lembar Penilaian Unjuk Kerja
c. Penilaian sikap : Lembar observasi

Refleksi Guru:

1) Masalah; 2) Ide Baru; 3) Momen Spesial

Kudus, 15 Maret 2022

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas

.....
NIP

.....
NIP

G. Integrasi dalam Bahan Ajar Matematika



Tahukah Kalian

Persegi adalah bagian dari bangun datar yang memiliki 4 sisi sama panjang, 4 sudut sama besar dan memiliki 4 simetri lipat dan juga 4 simetri putar.

Coba amati gambar berikut!



Gambar 25. Batik Menara Kudus

Sumber: muria batik

Berikut ini penjelasan lebih rinci dari bacaan di atas. Amatilah terlebih dahulu gambar potongan kain batik kudus tersebut. Pada pengamatan gambar potongan kain batik kudus berbentuk persegi. Meli memotong pita dengan panjang 50 cm dan menempelkannya pada salah satu sisi batik. Kemudian ia memotong lagi dengan panjang yang sama dan ditempelkan pada sisi yang lain hingga keempat sisinya penuh dengan pita. Meli menjumlahkan semua pita yang telah dipotong.

Panjang pita Meli adalah $50 + 50 + 50 + 50 = 200$.

Maka, panjang pita Meli 200 cm.

Sedangkan Edo menghitung panjang pita dengan cara yang berbeda. Panjang pita Edo adalah



Tahukah Kalian

Keliling bangun datar adalah jumlah seluruh



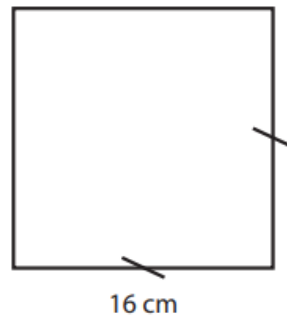
Tahukah Kalian

Misalkan keliling persegi adalah **K** dan sisi persegi adalah **s**, maka keliling persegi dapat dihitung dengan cara berikut.

$$K = s + s + s + s$$

$$K = 4 \times s$$

Tentukan keliling persegi pada gambar di bawah!



Penyelesaian:

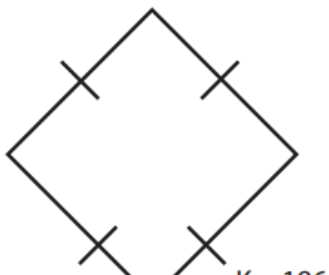
$$K = 4 \times s$$

$$K = 4 \times 16$$

$$K = 64$$

Jadi, keliling persegi adalah 64 cm.

Tentukan panjang sisi persegi pada gambar di bawah!



Tips

Untuk menentukan panjang sisi persegi yang diketahui kelilingnya adalah membagi keliling tersebut dengan

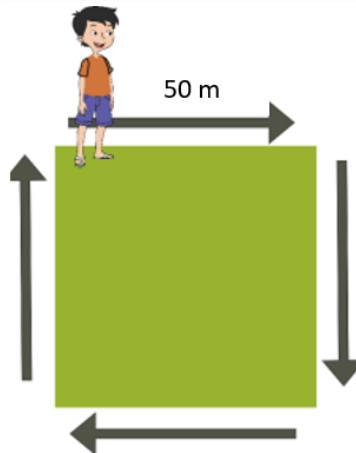
H. Integrasi dalam LKS Matematika

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

No. Urut :

Pada hari Minggu pagi, Abimanyu berolahraga dengan berlari mengelilingi Taman Krida. Berapa jarak yang ditempuh Abimanyu sepanjang berlari?



Jarak yang ditempuh Abimanyu sepanjang berlari yaitu:

$$50 \text{ m} + \dots + \dots + \dots = \dots$$

Jadi, keliling Taman Krida tersebut adalah

Jika 50 m disebut **s** maka keliling persegi:

$$= \mathbf{s} + \dots + \dots + \dots$$

$$= \dots \times \mathbf{s}$$

$$= \dots \times \dots$$

$$= \dots \text{ m}$$

Perhatikan potongan kain batik berikut ini!



Amel membeli kain batik menara kodus dengan keliling kain 92 cm. Setelah membeli kain itu, Amel menghias tepi kain menggunakan pita di setiap sisi kain. Maka, berapakah panjang pita yang ditempel pada setiap sisi kain batik tersebut?

A large empty rectangular box with a dashed blue border, intended for the student's answer.

I. Integrasi dalam Evaluasi

LEMBAR EVALUASI

Nama :
No.Urut :
Kelas :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan tepat sesuai dengan kemampuanmu. Berikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang benar.

1. Perhatikan gambar berikut!



Alun-alun Simpang Tujuh memiliki area bagian dalam yang membentuk suatu bangun datar, yaitu

- Trapesium
 - Persegi
 - Lingkaran
 - Jajar genjang
2. Pedagang figura di sekitar Menara Kudus menjual figura berbentuk persegi dengan panjang sisi 15 cm, maka keliling figura tersebut adalah
- 30 cm
 - 40 cm
 - 50 cm
 - 60 cm
3. Keliling sebuah tutup kotak amal di Masjid Sunan Muria adalah 48 cm. Maka, panjang sisinya adalah....
- 10 cm
 - 11 cm
 - 12 cm
 - 13 cm

4. Perhatikan gambar berikut!



Jika bingkai jam Menara Kudus berbentuk persegi dengan panjang 23 cm, keliling bingkai tersebut adalah

- a. 90 cm
 - b. 92 cm
 - c. 94 cm
 - d. 96 cm
5. Jika persegi A mempunyai panjang sisi 23 cm, sedangkan panjang sisi persegi B adalah 12 cm. Selisih keliling persegi panjang A dan B adalah ...
- a. 24 cm
 - b. 34 cm
 - c. 44 cm
 - d. 54 cm
6. Diketahui keliling persegi pada ukiran kayu di Masjid Menara Kudus adalah 68 cm. Maka, panjang sisinya adalah



- a. 15 cm
- b. 17 cm
- c. 19 cm
- d. 21 cm

Sumber: journal.unnes.ac.id

7. Di sekeliling Alun-alun Simpang 7 Kudus berbentuk persegi akan ditanami pohon palem dengan jarak antar pohon 4 m. Jika panjang sisi taman adalah 60 m, pohon pinus yang dibutuhkan sebanyak
 - a. 60 pohon
 - b. 70 pohon
 - c. 80 pohon
 - d. 90 pohon
8. Sebuah lapangan di Desa Colo berbentuk persegi dengan sisi 40 meter. Jika Iwan berlari mengelilingi lapangan sebanyak 5 kali putaran, maka jarak yang harus ditempuh oleh Iwan adalah
 - a. 500 m
 - b. 600 m
 - c. 700 m
 - d. 800 m
9. Keliling sebuah sawah di Desa Undaan yang berbentuk persegi adalah 120 m. Panjang sisi sawah tersebut adalah
 - a. 30 m
 - b. 40 m
 - c. 50 m
 - d. 60 m
10. Amati gambar di bawah ini!



Relief pada dinding Langgar Dalem Sunan Muria berbentuk persegi dengan sisi 20 cm. Jika terdapat 4 relief, jumlah keliling semua relief adalah

- a. 300 cm
- b. 310 cm
- c. 320 cm
- d. 340 cm

J. Instrumen Penilaian

PENILAIAN PENGETAHUAN

KISI-KISI SOAL EVALUASI TEMA 8 SUBTEMA 1

Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema : 1. Lingkungan Tempat Tinggalku
Bentuk soal : Pilihan Ganda
Alokasi : 20 menit

Muatan	KD	Indikator	Jenjang	No Soal
Matematika	Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegipanjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua	Mengidentifikasi sisi-sisi pada persegi	C1	1
		Menemukan rumus keliling persegi	C2	3, 5, 6, 9
		Menghitung keliling persegi.	C3	2, 4, 7, 8, 10

KUNCI JAWABAN MATEMATIKA

1. B
2. D
3. C
4. B
5. C
6. B
7. A
8. D
9. A
10. C

Teknik penilaian

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

PENILAIAN AFEKTIF

No	Nama	Tingkah Laku											
		Kerja sama				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	BS	K	C	B	BS	K	C	B	BS
(1)	(2)	(3)	(4)	(1)	(2)	(3)	(4)	(1)	(2)	(3)	(4)		
1													
2													
3													
4													
dst													

Keterangan : K (Kurang), C (Cukup), B (Baik), BS (Sangat Baik)

$$\text{Penilaian (Skoring)} = \frac{\text{Jumlah skor siswa}}{\text{Jumlah skor maksima.}} \times 100$$

$$\text{Contoh} = \frac{6}{12} \times 100$$

PENILAIAN KETERAMPILAN

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN TEMA 8 SUBTEMA 1

Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema : 1. Lingkungan Tempat Tinggalku
Bentuk soal : Unjuk Kerja
Muatan : Matematika

Matematika

Kompetensi Dasar		Indikator	
4.9	Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dan akar pangkat dua.	4.9.1	Menunjukkan sisi-sisi pada persegi
		4.9..2	Merumuskan rumus keliling persegi
		4.9.3	Menyajikan hasil menghitung keliling persegi.

No	Indikator	Kriteria yang diamati	Nomor
1	Kelengkapan alat	Siswa membawa pensil, penghapus, dan buku tulis	1
2	Keruntutan perumusan rumus keliling persegi	Siswa merumuskan rumus keliling persegi dengan runtut	2
3	Penggunaan Rumus	Siswa menggunakan rumus keliling persegi dengan tepat	3
		Siswa menggunakan rumus mencari sisi jika diketahui keliling persegi dengan tepat	4
4	Kesesuaian perhitungan	Siswa menghitung keliling persegi dengan teliti	5

INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN

Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema : 1. Lingkungan Tempat Tinggalku
Bentuk soal : Unjuk Kerja
Muatan : Matematika
Nama :

No	Kriteria yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
1	Siswa membawa pensil, penghapus, dan buku tulis				
2	Siswa merumuskan rumus keliling persegi dengan runtut				
3	Siswa menggunakan rumus keliling persegi dengan tepat				
4	Siswa menggunakan rumus mencari sisi jika diketahui keliling persegi dengan tepat				
5	Siswa menghitung keliling persegi dengan teliti				
Jumlah skor					

RUBRIK PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN

Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku

Sub Tema : 1. Lingkungan Tempat Tinggalku

Bentuk soal : Unjuk Kerja

Muatan : Matematika

No	Kriteria yang diamati	Kriteria Penilaian
1	Siswa membawa pensil, penghapus, dan buku tulis	Skor 4 jika membawa pensil, penghapus, dan buku tulis
		Skor 3 jika membawa pensil, buku tulis
		Skor 2 jika membawa buku tulis
		Skor 1 jika membawa pensil dan penghapus
2	Siswa merumuskan rumus keliling persegi dengan runtut	Skor 4 jika merumuskan rumus keliling persegi dengan runtut menjumlahkan semua sisi persegi dan/mengalikan 4 dengan panjang sisi, siswa menarik kesimpulanya
		Skor 3 jika merumuskan rumus keliling persegi dengan runtut menjumlahkan semua sisi persegi saja, siswa menarik kesimpulanya
		Skor 2 jika merumuskan rumus keliling persegi dengan runtut menjumlahkan semua sisi persegi saja, tanpa menarik kesimpulanya
		Skor 1 jika merumuskan rumus keliling persegi dengan tidak runtut
3	Siswa menggunakan	Skor 4 jika menggunakan 2 rumus keliling persegi dengan hasil hitung tepat

	rumus keliling persegi dengan tepat	Skor 3 jika menggunakan 1 rumus keliling persegi dengan hasil hitung tepat
		Skor 2 jika menggunakan 1 rumus keliling persegi dengan hasil hitung kurang tepat
		Skor 1 jika menggunakan 1 rumus keliling persegi dengan hasil hitung tidak tepat
4	Siswa menggunakan rumus mencari sisi jika diketahui keliling persegi dengan tepat	Skor 4 jika menggunakan rumus mencari sisi jika diketahui keliling persegi dengan sangat tepat
		Skor 3 jika menggunakan rumus mencari sisi jika diketahui keliling persegi dengan tepat
		Skor 2 jika menggunakan rumus mencari sisi jika diketahui keliling persegi dengan kurang tepat
		Skor 1 jika menggunakan rumus mencari sisi jika diketahui keliling persegi dengan tidak tepat
5	Siswa menghitung keliling persegi dengan teliti	Skor 4 jika menghitung keliling persegi dengan sangat teliti, rumus dan jawaban benar
		Skor 3 jika menghitung keliling persegi dengan teliti, rumus benar dan jawaban kurang tepat
		Skor 2 jika menghitung keliling persegi dengan kurang teliti
		Skor 1 jika menghitung keliling persegi tanpa rumus

GLOSARIUM

- Abstrak : tidak berwujud dan tidak berbentuk
- Adopsi : suatu keputusan untuk menerapkan atau menggunakan sepenuh ide baru sebagai cara bertindak yang paling baik
- Akulturası : percampuran dua kebudayaan atau lebih yang saling bertemu dan saling mempengaruhi
- Autentik : dapat dipercaya; asli; tulen; sah
- Batik : kain bergambar khas Indonesia yang dibuat secara khusus dengan menuliskan malam atau lilin pada permukaan kain tersebut
- Budaya : suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sekelompok orang serta diwariskan dari generasi ke generasi
- Buka luwur : ritual penggantian kain mori yang digunakan untuk membungkus nisan makam Sunan Kudus
- Bulusan : tradisi masyarakat Islam di Kabupaten Kudus yang dilaksanakan pada hari ketujuh sesudah Idul Fitri dengan melakukan arak-arak serta memberi makan bulus atau kura-kura

Buruh	: tenaga kerja; karyawan; pegawai
Climate	: iklim
Continue	: berjalan terus; berlanjut; meneruskan
Dakon	: salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan alat permainan berupa kayu yang diberi lubang dibagian atasnya serta biji dakon yang terbuat dari biji sawo kecil ataupun kelereng kecil
Dandangan	: tradisi menyambut datangnya bulan ramadhan yang dilakukan di area simpang 7 Kudus hingga Menara Kudus
Demokratis	: cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain
Edutainment	: pendidikan
Ekologi	: ilmu yang mempelajari tentang hubungan timbal balik antara organisme dan lingkungannya
Emansipasi	: pembebasan dari perbudakan yang berkaitan dengan persamaan hal dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat
Empiris	: sesuatu yang berdasarkan pengalaman terutama yang diperoleh dari penemuan,

	percobaan, dan pengamatan yang telah dilakukan
Enkulturas	: proses pewarisan tradisi budaya dengan cara mempelajari nilai dan norma kebudayaan yang dialami individu selama hidupnya
Entertainment	: hiburan
Esensi	: hakikat, inti, dan hal yang pokok
Ethno	: berkaitan dengan budaya lokal yang ada di masyarakat yang masih bersifat umum
Fundamental	: sesuatu hal yang paling mendasar atau paling penting di mana hal-hal lain bergantung padanya
Generalisasi	: membentuk gagasan atau simpulan umum dari suatu kejadian, hal, dan sebagainya
Hierarkis	: urutan tingkatan atau jenjang jabatan (pangkat kedudukan)
Holistic	: secara keseluruhan
Humanism	: sebuah pemikiran filsafat yang mengedepankan nilai dan kedudukan manusia serta menjadikannya sebagai kriteria dalam segala hal

Instruction	: pengajaran/pelajaran/perintah
Integratif	: bersatu padu/terpadu/sepemahaman
Jangklong	: makanan khas Kudus sejenis umbi gunung
Jenang	: makanan sejenis dodol garut dengan tekstur kenyal yang berasal dari Kudus
Joglo Pencu	: rumah tradisional Kudus
Joyfull	: menggembirakan, menyenangkan, penuh keceriaan
Kearifan lokal	: bagian dari pengalaman suatu kelompok masyarakat yang diyakini dan berkembang secara turun-temurun sehingga menjadi ciri khas suatu masyarakat tertentu
Kebudayaan	: hal-hal yang bersangkutan dengan budi dan akal
Keunggulan lokal	: segala sesuatu yang merupakan ciri khas kedaerahan, bersifat unik, dan menjadi keunggulan suatu daerah mencakup aspek ekonomi, budaya, teknologi informasi dan komunikasi, ekologi, dan lain-lain
Komparatif	: berkenaan atau berdasarkan perbandingan
Konkret	: nyata, benar-benar ada, berwujud, dapat dilihat, diraba, dan sebagainya

Konservasi	: pelestarian atau perlindungan
Konstruktivisme	: pembelajaran yang bersifat generatif yaitu tindakan mencipta serta membangun sesuatu makna dari apa yang telah dipelajari
Kupatan	: perayaan yang dilakukan satu minggu setelah Idul Fitri dengan melakukan parade seribu ketupat dalam pesta rakyat di Kudus
Learning	: pembelajaran
Lentog	: makanan khas Kudus yang merupakan campuran lontong sayur lodeh dan dilengkapi sate telur puyuh
Literasi	: istilah umum yang merujuk kepada seperangkat kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah
Machine	: mesin
Man	: sumber daya manusia
Management	: suatu proses yang dilakukan seseorang dalam mengatur kegiatan yang dikerjakan individu atau kelompok
Mandor	: orang yang mengepalai beberapa orang atau kelompok dan bertugas mengawasi

Marketing	: proses mengenalkan produk atau jasa agar diketahui oleh masyarakat
Material	: bahan baku
Mbatil	: proses akhir dari pekerjaan menggiling rokok langsung dengan tangan menggunakan alat bantu gunting dan telenan penggulung
Mentalitas	: keadaan dan aktivitas jiwa (batin), cara berpikir, dan berperasaan
Methode	: metode
Money	: uang
Multimedia	: penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video
Parijoto	: buah khas Kudus yang memiliki warna dan bentuk menyerupai anggur tetap dengan ukuran yang lebih kecil
Pedagogis	: ilmu atau seni dalam menjadi seorang guru
Potensi daerah	: segala sesuatu yang ada di suatu daerah yang dapat dimanfaatkan lebih jauh
Prinsip	: asas atau kebenaran yang menjadi pokok dasar berpikir, bertindak, dan sebagainya

Prosedur	: rangkaian aktivitas, tugas, langkah-langkah, keputusan, perhitungan, dan proses-proses
Realistik	: bersifat atau menunjukkan keadaan yang sebenarnya
Representasi	: proses dimana sebuah objek ditangkap oleh indra seseorang, lalu masuk ke akal untuk diproses yang hasilnya menunjukkan kemiripan seseorang atau sesuatung menunjukkan kemiripan seseorang atau sesuatu
Role-play	: bermain peran
Saintifik	: model pembelajaran yang didesain agar siswa dapat secara aktif membangun konsep dan prinsip melalui langkah-langkah berupa mengamati, menanya, mengajukan hipotesis, menghimpun data, menganalisis, membuat kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep atau prinsip yang ditemukan
Sektor	: lingkungan suatu usaha
Sosioemosional	: perubahan yang terjadi pada diri setiap orang dalam warna afektif yang menyertai setia kondisi atau perilaku individu

Temaik	: pembelajaran terpadu yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi atau bidang studi menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu
Terminology	: suatu ilmu tentang istilah dan penggunaannya
Transmisi	: pengiriman (penerusan) pesan dan sebagainya dari seseorang kepada orang (benda) lain
Urgensi	: kepentingan yang mendesak
Wujud Idil	: adat tata kelakuan yang bersifat abstrak, tidak dapat diraba atau difoto

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD. *Jurnal Basicedu*, 2(23), 11–21.
- Anida, & Eliza, D. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Kearifan Lokal untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1557–1565. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.898>
- Anshory, I., Saputra, S. Y., & Amelia, D. J. (2018). Pembelajaran Tematik Integratif pada Kurikulum 2013 di Kelas Rendah SD Muhammadiyah 07 Wajak. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 35–46.
- Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunudin, M. (2017). Implementasi Project Based Learning (PjBL) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas Peserta Didik. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 145–150. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1225>
- Ardianti, S. D., Wanabuliandari, S., & Alimah, S. (2019). Respon Siswa dan Guru Terhadap Modul Ethno-Edutainment di Sekolah Islam Terpadu. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 14(1), 1–24.
- Ardianti, S. D., Wanabuliandari, S., & Kanzunudin, M. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis Ethno-edutainment

- untuk Meningkatkan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 204–209.
- Bali, M. M. E. I. (2017). Model Interaksi Sosial dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 211–227.
<https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/19>
- Brata, I. B. (2016). Kearifan Budaya Lokal Perekat Identitas Bangsa. *Jurnal Bakti Saraswati*, 5(1), 10–16.
- Cahyani, S. A., & Satriyani, F. Y. (2020). Curriculum 2013 Implementation at SDSN Kalibata 11 Pagi. *Jurnal Pedagogik*, 7(2), 348–376.
- Dakir. (2019). *Manajemen Pendidikan Karakter; Konsep dan Implementasinya di Sekolah dan Madrasah*. Yogyakarta: K-Media.
- Dwitagama, D. (2007). *Penyusunan Model Kurikulum Keunggulan Lokal*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
- Ekowati, D., Poerwanti, E., Utami, I. W. P., Kusumaningtyas, D. I., Sulistyani, N., & Fantiro, F. A. (2018). Analisis Pelaksanaan SOP Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal di SD Sumbersari 1 Kota Malang. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 6(2), 153–161.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 66–79.
- Indrawati, & Setiawan, W. (2009). *Modul Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*. Yogyakarta: PPPPTKIPA.
- Kawuryan, S. P. (1992). Karakteristik Siswa SD Kelas Rendah dan Pembelajarannya. *PPSD*, 1–6.
- Khoeriyah, N., & Mawardi, M. (2018). Penerapan Desain Pembelajaran Tematik Integratif Alternatif Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil dan Kebermaknaan Belajar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 5(2), 63–74.

<https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v5i2.11444>

- Khoiri, A. (2016). Local Wisdom PAUD to Grow Student's Soft Skills (Study Cash: Development RKH On Science Learning). *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 5(1), 14–17. <https://doi.org/10.15294/ijeces.v5i1.11271>
- Koentjaraningrat. (1993). *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kristiantari, M. R. (2015). Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Integratif Menyongsong Kurikulum 2013. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 460–470. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v3i2.4462>
- Mulyasa, E., & Profesional, M. G. (2005). *Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rodaskarya.
- Nasution. (1992). *Method Research*. Bandung: Jemmars. Padmo.
- Ninawati, M. (2020). Potensi Penerapan Nilai-nilai Budaya Lokal pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal MATH-UMB.EDU*, 7(2), 24–29.
- Novela, S. R. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(5), 1095–1101.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Pohan, S. A., & Dafit, F. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Sarah. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1191–1197.
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunudin, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based

- Learning (PjBL) Berbantuan Metode Edutainment pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 177–182. <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2357>
- Puspita, A. M. I. (2018). Pengaruh Bahan Ajar Tematik Berbasis Kontekstual terhadap Aktivitas Belajar Siswa Abstrak. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 47–52.
- Rhosalia, L. A. (2017). Pendekatan Saintifik (Scientific Approach) Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 versi 2016. *JTIEE*, 1(1), 59–77.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Rajawali Press.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/71>
- Sagala, S. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum Dan Pembelajaran (Teori & Praktek KTSP)*. Kencana.
- Sartini. (2006). *Menggali Kearifan Lokal Nusantara Sebuah kajian Filsafati*. Yogyakarta: UGM.
- Sentausa, T. C., Kadaryati, & Setyorini, N. (2018). Analisis Kearifan Lokal Novel Kalamata Karya Ni Made Purnama Sari dan Skenario Pembelajarannya di Kelas XII SMK. *Jurnal Surya Bahtera*, 6(53).
- Setiawan, A. R. (2020). Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Saintifik. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 51–69.
- Setiyawan, I. (2020). Harmoni Sosial Berbasis Budaya Gugur Gunung. *Empirisma: Jurnal Pemikiran Dan Kebudayaan Islam*, 29(1), 29–40.

- Shafa. (2014). Karakteristik Proses Pembelajaran Kurikulum 2013. *Dinamika Ilmu*, 14(1), 81–96.
- Sitepu, J. M. (2013). Pembelajaran Berbasis Edutainment untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *The Progressive and Fun Education Seminar*, 304–310.
- Sulianti, A., Safitri, R. M., & Gunawan, Y. (2019). Implementasi Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Kearifan Lokal dalam Membangun Karakter Generasi Muda Bangsa. *Integralistik*, 30(2), 100–106.
- Surya, P., & Rofiq, M. H. (2021). Internalisasi Nilai Karakter Jujur Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Unggulan Hikmatul Amanah Pacet Mojokerto. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 31–37.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Bumi Aksara.
- Trisnawaty, A. E. (2016). Pendidikan Berbasis Keunggulan Lokal. *National Conference On Economic Education*, 45–54.
- Ulya, H., & Ardianti, S. D. (2021). Pendampingan Pengembangan Project Ethno-Worksheet Bagi Guru SD 4 Dersalam. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 5(2), 441–448.
- Wahono, M., Lestari, P., Suhardiyanto, A., & Wardhani, N. W. (2018). Implementation of Local Cultural Values in the Habituation Process of Character Education in the School of the Semarang City. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 251, 30–33. <https://doi.org/10.2991/acec-18.2018.8>
- Wahyuni, A., & Lia, L. (2020). Pengembangan Komik Fisika Berbasis Kearifan Lokal Palembang di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 37–46. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.4187>
- Wahyuni, H. T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. *Edcomtech*, 1(2), 129–136.

- Wanabuliandari, S., Ardianti, S. D., Rahardjo, S., Kudus, U. M., Kudus, U. M., & Kudus, U. M. (2016). *Implementasi Model EJAS Berbasis Mathematic Edutainment Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Perilaku Kepedulian Terhadap Lingkungan*. 5(2), 34–41.
- Wati, N. N. K., & Dewi, N. P. C. P. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Berbasis Ethno-Edutainment untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya*, 1–11.
- Widyaningrum, R., & Prihastari, E. B. (2021). Integrasi Kearifan Lokal Pada Pembelajaran di SD Melalui Etnomatematika dan Etnosains (Ethnomathscience). *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 335–341.
- Yani, A., & Ruhimat, M. (2018). *Teori dan Implementasi Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Yanuardianto, E. (2020). Pembelajaran Edutainment dalam Penanaman Karakter Cinta Tanah Air pada Anak Usia Dini di Sekolah Dasar. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 1(3), 221–242.
- Yunus, R. (2013). Transformasi Nilai-Nilai Budaya Lokal Sebagai Upaya Pembangunan Karakter Bangsa (Penelitian Studi Kasus Budaya Huyula di Kota Gorontalo). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(1), 65–77.

BIOGRAFI PENULIS



Sekar Dwi Ardianti, M. Pd. Lahir di Rembang, 23 November 1990. Pada tahun 2011 telah menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Negeri Semarang (UNNES) dari Program Studi Pendidikan Biologi, S2 Magister Pendidikan dari Program Studi Pendidikan

IPA konsentrasi Biologi UNNES (2014). Memulai karir sebagai Guru Biologi (2013). Bidang kajian yang ditekuni adalah Pembelajaran Sains, Edutainment (Pembelajaran Menyenangkan), dan Ethno (keunggulan dan kearifan lokal). Tahun 2019 pernah menjadi Presenter Terbaik 1 dalam Seminal Hasil Penelitian Kompetitif Nasional. Berkarir sebagai Dosen di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Muria Kudus sejak 2015 dan telah menerima sertifikat pendidik pada bulan Mei 2018. Mengampu mata kuliah PAKEM Sains, Konsep Sains, Statistika, Penelitian Tindakan Kelas Sains, Diagnosis Kesulitan Belajar Sains, Pembelajaran Etnosains, Strategi Pembelajaran SD, Produksi

Media Pembelajaran Sains, Sejarah dan Sistem Pendidikan, Pengenalan Lapangan Persekolahan 1 (PLP 1), dan Metodologi Penelitian. Selain melakukan kegiatan pengajaran, penulis juga aktif melakukan kegiatan Tri Dharma perguruan tinggi baik penelitian maupun pengabdian kepada masyarakat.



Savitri Wanabuliandari, M. Pd. Lahir di Kudus, 24 Mei 1987. Pada tahun 2009 telah menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Negeri Semarang (UNNES) dari Program Studi Pendidikan Matematika, S2 Magister Pendidikan dari Program Studi Pendidikan matematika UNNES (2012). Fokus kajian yang dilakukan adalah tentang pembelajaran matematika, edutainment, dan ethno. Pernah menjadi Presenter Terbaik 1 dalam Seminar Hasil dan Evaluasi Poster Penelitian Dosen Pemula Eksternal Tahun 2017. Saat ini menjadi penulis aktif dan pengajar di Universitas Muria Kudus Program Studi Pendidikan Matematika FKIP mulai tahun 2015. Mengampu mata kuliah Aplikasi Matematika, Penilaian Matematika, PAKEM Matematika, Media dan Sumber Belajar, Produksi Media Pembelajaran Matematika, Kalkulus Diferensial, Kalkulus Integral, Kalkulus Peubah banyak, Pengantar Dasar Matematika, Metodologi Penelitian, Evaluasi Pembelajaran Matematika, Workshop Pendidikan Matematika 1, Workshop

Pendidikan Matematika 2, dan Workshop Pendidikan Matematika
3.



Achda Subchiya Hanum lahir di Kudus, 15 Agustus 1999. Pada tahun 2021 telah menyelesaikan pendidikan S 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Saat ini penulis menjadi guru di Sekolah Dasar. Selama di

perkuliahan aktif menjadi anggota Himpunan Mahasiswa (HIMA) PGSD, I-Buddy Batch II (*Office of International Affair*) UMK, delegasi *Joint Summer Program of "Revitalizing Marine Ecosystem for Tourism Enhance"* di Singaraja Bali, finalis Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Tahun 2020, dan Kompetisi Opini Pusat Prestasi Nasional 2020. Pernah berpartisipasi dalam pengembangan media pembelajaran bersama dosen, seperti Game Panjol, Modul Tematik Berwawasan Kearifan Lokal dan Karakter Sahabat, EKSPAN KOMIK Berbasis Android, dan E-Comic berbasis kearifan lokal (E-MIKOSIS).



**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA

Pembelajaran **ETHNO-EDUTAINMENT**

Berbasis Keunggulan Lokal Kudus di Sekolah Dasar



Buku ini disusun untuk membantu pembaca, khususnya guru Sekolah Dasar dalam mengimplementasikan pembelajaran tentang budaya lokal yang dikemas dengan menyenangkan. Penerapan pembelajaran ethno-edutainment berbasis keunggulan lokal dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan kondisi lingkungan sekitar. Pembelajaran ethno-edutainment dapat membantu guru maupun siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran tanpa merlupakan potensi budaya.



Pokok bahasan dalam buku ini, meliputi pembelajaran, pendekatan ethno-edutainment, budaya lokal kudus, implementasi budaya lokal kudus dalam pembelajaran, dan desain pembelajaran ethno-edutainment berbasis keunggulan lokal kudus di Sekolah Dasar. Penyajian ethno-edutainment dalam buku ini disertai dengan fakta yang jelas dan gambar pendukung, sehingga pokok bahasan ethno-edutainment dapat tersampaikan dengan optimal dan mudah dipahami.

ISBN 978-623-7312-98-7



9 786237 312987

Badan Penerbit
Universitas Muria Kudus
2022

