

**ABSTRAK dan EXECUTIVE SUMMARY
PENELITIAN HIBAH BERSAING
TAHUN ANGGARAN 2016**



- Judul** : INTEGRASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS LINGKUNGAN DI SEKOLAH-SEKOLAH WILAYAH PERKEBUNAN KOPI KALIBARU
- Ketua** : Drs. Slamet Hariyadi , M.Si
- Anggota** : 1. Kamalia Fikri, S.Pd., M.Pd
2. Arif Fatahillah, S.Pd., M.Si

**Lembaga Penelitian Universitas Jember
Desember, 2016**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
LEMBAGA PENELITIAN

Jl. Kalimantan No. 37 Jember Telp 0331- 337818, 339385 Fax 0331-337818
Email: penelitian.lemlit@unej.ac.id

**INTEGRASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN IPA
BERBASIS LINGKUNGAN DI SEKOLAH-SEKOLAH WILAYAH PERKEBUNAN
KOPI KALIBARU**

Peneliti : Slamet Hariyadi¹, Kamalia Fikri², Arif fatahillah³

Mahasiswa terlibat : Rasmiyana, Vidyan Sanggara

Sumber Dana : Hibah Desentralisasi 2015

¹Jurusan PMIPA, Fakultas KIP Universitas Jember

²Jurusan PMIPA, Fakultas KIP Universitas Jember

³Jurusan PMIPA, Fakultas KIP Universitas Jember

ABSTRAK

Sulitnya akses menuju wilayah perkebunan Kalibaru serta mayoritas masyarakat adalah sebagai buruh dengan tingkat kesejahteraan yang rendah menjadi tantangan tersendiri bagi pemerataan kualitas pendidikan. Pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai sumber dan objek belajar dapat menjadi solusi yang dapat mengarahkan siswa pada upaya mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata. Berdasarkan hasil penelitian pada tahun pertama ditemukan bahwa nilai-nilai kearifan lokal yang berkembang di wilayah perkebunan Kalibaru antara lain budaya gotong royong yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam permainan anak-anak (bentengan), pelestarian budaya seni hadrah, serta pemanfaatan tanaman maupun hewan baik sebagai pangan, obat, simbol dan kebutuhan-kebutuhan lain dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karenanya untuk melestarikan nilai-nilai kearifan lokal yang berkembang di masyarakat perkebunan Kalibaru maka dilakukan pembuatan bahan ajar yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal pada pembelajaran IPA. Pada penelitian tahun kedua dilakukan uji coba implementasi dan menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa yang dilakukan di sekolah binaan yaitu SMPN 3 kalibaru dan SMPN 4 Kalibaru melalui kegiatan quasi eksperimen. Hasil implementasi bahan ajar yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal pada pembelajaran IPA menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dengan taraf signifikansi 0,00.

Kata Kunci : implementasi, kearifan lokal, pembelajaran IPA, perkebunan kopi, Kalibaru



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS JEMBER

LEMBAGA PENELITIAN

Jl. Kalimantan No. 37 Jember Telp 0331- 337818, 339385 Fax 0331-337818

Email: penelitian.lemlit@unej.ac.id

**INTEGRASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN IPA
BERBASIS LINGKUNGAN DI SEKOLAH-SEKOLAH WILAYAH PERKEBUNAN
KOPI KALIBARU**

Peneliti : Slamet Hariyadi¹, Kamalia Fikri², Arif fatahillah³

Mahasiswa terlibat : Kuny maftuhatus S, Rasmiyana

Sumber Dana : Hibah Desentralisasi 2016

Kontak email : s.hariyadi@gmail.com

Deseminasi : belum ada

¹Jurusan PMIPA, Fakultas KIP Universitas Jember

²Jurusan PMIPA, Fakultas KIP Universitas Jember

³Jurusan PMIPA, Fakultas KIP Universitas Jember

EXECUTIVE SUMMARY

Pendidikan merupakan salah satu pilar terpenting dalam meningkatkan kualitas manusia, oleh karena itu pembangunan pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global (Kemendiknas, 2014).

Pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai sumber dan objek belajar adalah solusi yang dapat mengarahkan siswa pada upaya mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata (Hayati, S. 2007). Seperti yang dikemukakan oleh Tillar (1999) bahwa lingkungan adalah sumber belajar (*learning resource*) yang pertama dan utama. Proses belajar mengajar yang tidak memperhatikan lingkungan juga tidak akan

membuahkan hasil belajar yang maksimal. Anak akan mudah memahami konsep-konsep yang rumit dan abstrak apabila dalam pembelajarannya disertai dengan contoh-contoh yang kongkret yaitu contoh yang wajar sesuai dengan situasi dan kondisi yang dihadapi.

Selanjutnya sejalan dengan kemajuan zaman yang semakin mengglobal, sekolah tidak hanya melaksanakan fungsi pengembangan kemampuan akademik siswa, namun juga sekolah juga berfungsi mentransmisi dan mentransformasi kebudayaan, mengajarkan nilai-nilai kebudayaan dari generasi tua ke generasi muda. Nilai-nilai tradisional yang hidup dalam masyarakat dapat dijadikan sebagai muatan pendidikan karakter (Kosasih, 2008). Terintegrasinya pendidikan karakter melalui kearifan lokal pada proses pembelajaran akan sesuai dengan lingkungan yang ada dan dialami peserta didik. Kearifan lokal dibangun dari nilai-nilai sosial yang dijunjung tinggi dalam struktur sosial masyarakat dan memiliki fungsi sebagai pedoman, pengontrol, dan rambu-rambu untuk berperilaku dalam berbagai dimensi dalam kehidupan (Ubaidilah, 2013).

Berdasarkan penelitian tahun pertama ditemukan nilai-nilai kearifan lokal yang berkembang di wilayah perkebunan Kalibaru antara lain budaya gotong royong yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam permainan anak-anak, budaya *ater-ater*, pelestarian budaya seni hadrah, serta pemanfaatan tanaman maupun hewan baik sebagai pangan, obat, simbol dan kebutuhan-kebutuhan lain dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu telah disusun buku ajar IPA yang mengintegrasikan kearifan lokal yang berkembang di wilayah perkebunan Kalibaru dan telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Dan hasil yang diperoleh dari ketiga validator tersebut adalah valid.

Oleh karena itu pada penelitian lanjutan pada tahun kedua bertujuan untuk mengimplementasikan pengembangan pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal pada kegiatan pembelajaran IPA berbasis lingkungan di sekolah binaan pada wilayah perkebunan kopi Kalibaru dan mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Adapun urgensi penelitian merujuk kepada Kalibaru sebagai salah satu wilayah di Kabupaten Banyuwangi yang secara geografis lokasi sekolah-sekolah di wilayah perkebunan kopi berada jauh dari pusat keramaian kecamatan Kalibaru. Masyarakatnya memiliki budaya yang khas dan dengan kawasan yang cukup terisolir, maka hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi pemerataan kualitas pendidikan. Berdasarkan hasil observasi, siswa sekolah-sekolah wilayah perkebunan kopi Kalibaru

hanya bergantung pada LKS yang dipinjami oleh sekolah dengan penjabaran yang kurang deskriptif dan komunikatif, sehingga siswa sulit memahami isi materi dan menyebabkan siswa memiliki motivasi belajar yang kurang.

Oleh karenanya berdasar latar belakang di atas, perlu dilakukan uji coba produk bahan ajar yang mengintegrasikan kearifan lokal yang berkembang di wilayah perkebunan Kalibaru. Dengan harapan optimalisasi lingkungan sebagai sumber belajar serta adanya integrasi nilai-nilai kearifan lokal akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian yang digunakan ada dua, yaitu penelitian survey untuk menentukan sekolah binaan di wilayah perkebunan kopi Kalibaru dan penelitian kuasi eksperimen untuk mengetahui pengaruh pengembangan implementasi desain pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal pada kegiatan pembelajaran IPA berbasis lingkungan di sekolah binaan wilayah perkebunan kopi Kalibaru terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Implementasi desain pembelajaran terhadap sekolah binaan merupakan bagian dari uji coba efektifitas desain pembelajaran yang telah dikembangkan, sehingga dengan demikian akan diketahui kelemahan dari desain pembelajaran yang dikembangkan untuk selanjutnya digunakan sebagai bahan revisi.

Data dikumpulkan melalui metode interview yang dilakukan kepada guru dan siswa untuk mengetahui permasalahan pembelajaran sehingga bisa menjadi dasar pertimbangan untuk menentukan sekolah binaan. Metode angket dilakukan untuk mengetahui untuk mengetahui nilai motivasi siswa diukur dengan menggunakan angket motivasi. Angket motivasi yang digunakan adalah angket ARCS yang ditulis oleh Keller (2006). Angket motivasi di berikan siswa baik dikelas eksperimen maupun kelas kontrol pada saat setelah siswa mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran. Dan melalui metode tes untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa sebelum dan setelah proses pembelajaran baik hasil belajar di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Analisis motivasi belajar siswa diukur dengan menggunakan analisis Uji T sedangkan pengaruh implementasi desain pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal pada kegiatan pembelajaran IPA berbasis lingkungan terhadap hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan Analisis Kovarian (ANAKOVA).

Hasil identifikasi dan observasi untuk menentukan sekolah binaan menunjukkan bahwa bahwa SMPN 3 dan SMPN 4 Kalibaru layak menjadi sekolah binaan. Diadakannya sekolah binaan dilakukan dalam rangka untuk mengembangkan mutu pendidikan sekolah tersebut. SMPN 3 dan SMPN 4 Kalibaru menjadi layak sebagai sekolah binaan dengan beberapa alasan antara lain hasil belajar dan motivasi belajar siswa masih, terbatasnya bahan ajar yang digunakan, serta kondisi sekolah yang jauh dari pusat kota dan terletak di perkebunan menyebabkan pelayanan sekolah kurang optimal. Sedangkan hasil implementasi desain pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal pada kegiatan pembelajaran ipa berbasis lingkungan sekolah binaan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Sebelum dilakukan implementasi bahan ajar yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal pada kegiatan pembelajaran ipa berbasis lingkungan sekolah binaan, maka sebelumnya perlu dilakukan pembuatan RPP dan penyusunan instrumen pembelajarannya lainnya, baik pada kelas VII, VIII maupun IX. Adapun beberapa materi yang dalam proses pembelajarannya menggunakan desain pembelajaran yang dikembangkan antara lain organisasi kehidupan, ekosistem, keanekaragaman makhluk hidup, pertumbuhan dan perkembangan, sistem gerak dan bahan kimia dan buatan.

Bentengan adalah permainan yang dimainkan oleh dua grup, masing – masing terdiri dari 4 sampai dengan 8 orang. Masing – masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, batu atau pilar sebagai ‘benteng’. Beberapa nilai-nilai moral dapat diambil dari serangkaian permainan tersebut antara lain Kerjasama, gotong royong, kerjakeras, pantang menyerah, kerja keras, suportivitas, serta menghargai orang lain. Integrasi permainan bentengan dalam proses pembelajaran didukung dengan pembuatan media berupa kotak bentengan. Adapun mekanisme permainan dapat dijelaskan sebagai berikut: a) Membagi kelas menjadi 2 kelompok besar yaitu misalkan kelompok 1 sebagai kelompok angka (1) dan kelompok 2 sebagai kelompok huruf (A); b) Menunjuk salah satu dari masing masing anggota kelompok untuk menjadi ketua kelompok (misal 1 dan A sebagai ketua komando masing-masing kelompok); c) Bagi setiap ketua komando berjalan atau ikut bermain di akhir karena dia juga bertugas untuk melempar dadu bagi anggota kelompoknya yang akan maju; d) Setiap 1 kotak dari 30 kotaknya terdapat 1 soal; e) Pertanyaan akan dibacakan oleh anak tersebut dengan keras dan lantang; f) Dalam

menjawab anak dilarang berdiskusi dengan temannya; g) Setiap anak akan mendapatkan pertanyaan jika salah dalam menjawab pertanyaan tersebut maka anak tersebut akan ditahan oleh kelompok lawan; h) Dan apabila dari 2 kelompok yang berbeda masing-masing anggotanya berhenti dalam kotak yang sama maka anak yang terlebih dahulu sampai pada kotak tersebut berhak mengajukan pertanyaan; j) Bagi anak yang tidak bisa menjawab pertanyaan oleh lawan temannya maka pertanyaan tersebut akan dilemparkan oleh guru ke kelompok anak yang tidak bisa menjawab dan apabila jawaban tidak sempurna maka dapat dilengkapi oleh kelompok yang memberikan pertanyaan; k) Setiap anggota kelompok yang ditawan akan mendapat minus point dan setiap pertanyaan yang salah akan langsung dibahas bersama-sama oleh guru dan murid; l) Pembebasan teman dari tahanan kelompok lawan dilakukan oleh teman yang akan mendapat giliran maju saat itu; m) Jika teman yang akan membebaskan tersebut menjawab pertanyaan dari guru salah maka dia akan ditawan juga dan apabila dia benar menjawab maka temannya akan terbebas dan mendapat point dan; o) Alur maju ketika bermain yaitu apabila titik dadu yang keluar menunjukkan jumlah titik ada 2 maka anak tersebut maju dari kotak pertama menuju kotak kedua dan apabila giliran teman dibelakangnya akan maju dan mendapatkan jumlah titik dadu yang sama yaitu 2 maka dia akan mulai berjalan dari kotak pertama menuju langsung kotak ketiga, karena kotak kedua sudah ditempati oleh teman sekelompoknya.; p) Menang tidaknya ditentukan sedikitnya tahanan dan banyannya anggota kelompok yang sudah sampai di benteng lawan.

Pelaksanaan pembelajaran tentang organisasi kehidupan berlangsung selama empat kali pertemuan. Bentuk permainan bentengan ini sangat bagus digunakan dalam tahap evaluasi ataupun *feed back* siswa terhadap materi. Melalui permainan ini siswa akan bekerja sama dengan teman satu kelompoknya agar bisa membebaskan tawanan kelompok yang lain. Selain itu karena bentengan merupakan permainan yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari, maka pembelajaran menjadi memiliki suasana bermain, dan dilakukan dengan riang. Hal ini sesuai dengan pendapat (Hamoraon, 2010) bahwa konsentrasi/ perasaan siswa dan minat dalam belajar bisa dilihat dari siswa yang perasaannya senang akan membantu dalam konsentrasi belajarnya dan sebaliknya siswa dalam kondisi tidak senang maka akan kurang berminat dalam belajarnya dan mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi terhadap pelajaran yang sedang berlangsung.

Pengukuran motivasi dilakukan dengan menggunakan angket ARCS yang didalamnya terdapat 36 butir pernyataan untuk mengukur keempat aspek yakni *Attention* (Perhatian), *Relevance* (Keterkaitan), *Confidence* (Percaya Diri), dan *Satisfaction* (Kepuasan). nilai rerata motivasi akhir siswa kelas eksperimen lebih tinggi yakni sebesar 2,69 jika dibandingkan dengan rerata akhir siswa kelas kontrol yaitu 2,40. Sebelum dilakukan uji lanjutan yakni uji T maka dilakukan uji normalitas untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas terhadap nilai motivasi akhir siswa pada kedua kelas menunjukkan probabilitas motivasi akhir sebesar 0,310 sehingga dapat dinyatakan probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima, artinya nilai motivasi siswa berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji T diatas dapat diketahui probabilitas nilai motivasi akhir siswa pada kedua kelas adalah sebesar 0,000. Sehingga dapat dinyatakan probabilitas $< 0,05$ maka H_1 diterima, dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai motivasi akhir siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Hasil belajar kognitif siswa pada penelitian ini adalah nilai *pre-test* dan *post-test*. Rerata kelas kontrol nilai *pre-test* sebesar 27,37 dan nilai *post-test* sebesar 52,97. Kelas eksperimen memiliki nilai *pre-test* sebesar 13,87 dan nilai *post-test* sebesar 81,12. Selisih rerata *post-test* terhadap *pre-test* pada kelas kontrol sebesar 25,6 dan kelas eksperimen sebesar 67,25, maka kelas eksperimen memiliki selisih nilai rerata yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Koreksi model menunjukkan pengaruh variabel bebas (media pembelajaran berbasis permainan tradisional bentengan) terhadap variabel terikat (hasil belajar kognitif siswa) memiliki nilai signifikansi = $0,000 < 0,05$. Nilai signifikansi $< 0,05$ menunjukkan bahwa variabel bebas (media pembelajaran berbasis permainan tradisional bentengan) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat (hasil belajar kognitif siswa).

Kesenian hadrah adalah salah satu dari beberapa jenis kesenian yang terdapat dalam kesenian musik tradisional Islam yang ada di Indonesia. Bahkan di dalamnya banyak tersirat beberapa nilai yang terkait dengan aspek-aspek pendidikan seperti aqidah, akhlak, ibadah, sosial.

Berdasar hasil identifikasi lirik dalam budaya seni hadrah mengungkap ajakan untuk senantiasa memiliki sikap sabar, selalu ingat (dzikir), dan bersyukur kepada Tuhan

Yang Maha Esa, serta dianjurkan untuk selalu melakukan amal kesalehan dengan prinsip amarma'ruf nahi mungkar. Selain itu gerakan dalam hadrah terbagi menjadi 4 ragam yaitu, ragam gerak I terdiri dari gerak langkah nyiji, langkah nyiji sagah, gebyaran, turun jongkok, hormat I, dan salam. Ragam gerak II terdiri dari gerak slewahan, do'a, gebyaran, langkah mlaku liwungan, gejigan, dan pencakan. Ragam gerak III terdiri dari gerak igelan pundak, lompat ngeber kanan kiri, ngayun ngeber bawah, ukelan liwung atas, gebyaran, dan pencakan, yang terakhir ragam gerak IV terdiri dari gerak jurus, hormat II, dan gebyaran. Makna yang terkandung di dalam ragam gerak dalam tari Hadrah Kuntulan meliputi hubungan manusia dengan Allah SWT (*habluminallah*) berupa amalan untuk beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, dan hubungan manusia dengan sesama (*habluminanas*) berupa amalan untuk bersikap baik terhadap sesama manusia dan makhluk ciptaan Allah SWT.

Integrasi tari hadrah dalam pembelajaran IPA materi sistem gerak dilakukan dengan memilah setiap tahapan yang terdapat di gerakan tari hadrah, dengan demikian dapat dibuat rancangan integrasinya dalam pembelajaran. Adapun desain pembelajaran yang diimplementasikan melibatkan modul dan CD pembelajaran. Pembelajaran sistem gerak dirancang untuk dibuat tiga kali pertemuan, dengan menggunakan metode demonstrasi dikombinasi dengan video yang berisi panduan belajar sistem gerak dengan menggunakan tari hadrah.

bahwa nilai rerata motivasi akhir siswa kelas eksperimen lebih tinggi yakni sebesar 2,35 jika dibandingkan dengan rerata akhir siswa kelas kontrol yaitu 2,21. Sebelum dilakukan uji lanjutan yakni uji T maka dilakukan uji normalitas untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas terhadap nilai motivasi akhir siswa pada kedua kelas menunjukkan probabilitas motivasi akhir sebesar 0,250 sehingga dapat dinyatakan probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima, artinya nilai motivasi siswa berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji T diatas dapat diketahui probabilitas nilai motivasi akhir siswa pada kedua kelas adalah sebesar 0,000. Sehingga dapat dinyatakan probabilitas $< 0,05$ maka H_1 diterima, dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai motivasi akhir siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Rerata kelas kontrol nilai *pre-test* sebesar 30,32 dan nilai *post-test* sebesar 56,08. Kelas eksperimen memiliki nilai *pre-test* sebesar 34,17 dan nilai *post-test* sebesar 75,44. Selisih rerata *post-test* terhadap *pre-test* pada kelas kontrol sebesar 25,76 dan kelas eksperimen sebesar 41,27, maka kelas eksperimen memiliki selisih nilai rerata yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Koreksi model menunjukkan pengaruh variabel bebas (integrasi tari hadrah dalam proses pembelajaran sistem gerak) terhadap variabel terikat (hasil belajar kognitif siswa) memiliki nilai signifikansi = $0,000 < 0,05$. Nilai signifikansi $< 0,05$ menunjukkan bahwa variabel bebas integrasi tari hadrah dalam proses pembelajaran sistem gerak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Hal ini sesuai dengan pendapat (Hamoraon, 2010) bahwa konsentrasi/ perasaan siswa dan minat dalam belajar bisa dilihat dari siswa yang perasaannya senang akan membantu dalam konsentrasi belajarnya dan sebaliknya siswa dalam kondisi tidak senang maka akan kurang berminat dalam belajarnya dan mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi terhadap pelajaran yang sedang berlangsung. Media permainan dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, (Nuryani, 2005).

Referensi

- Hayati, S. 2007. *Pendidikan Lingkungan Hidup dalam Handbook Ilmu dan Aplikasi Pendidikan, bagian III*. Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan: FIP-UPI
- Hamoraon. 2010. *Model ARCS Keller*. Online. <https://learningtheori.wordpress.com/2010/03/08/model-arcs-keller/>. Diakses tanggal 15 Agustus 2016.
- Kemdiknas. 2014. *Renstra Kemdiknas 2010-2014*. (Online). kemdikbud.go.id/dokumen/pdf/renstra/Bab-I.pdf. (diakses tanggal 19 Juli 2016)
- Kosasih, D. 2008. *Pembelajaran Berbasis Lingkungan dan Budaya Lokal*. Makalah disampaikan pada Workshop Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS yang diselenggarakan oleh Asgar Muda Garut. 30 Juli 2008.
- Nuryani, R. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: UM Press
- Thiagarajan, Semmel & Semmel. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis: Minnesota.
- Tillar, H.A.R. 1999. *Beberapa Agenda Reformasi Pendidikan Nasional*. Tera Indonesia: Jakarta
- Ubaidillah. 2013. *Integrasi Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter*. (Online). <http://qudsiyyah.com/2013/12/Integrasi-Kearifan-Lokal-Dalam-Pendidikan-Karakter/>. (diakses tanggal 29 april 2014)