

THE INQUIRY OF INDEGENOUS CULTURE SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN MATA KULIAH PENDIDIKAN KEBUDAYAAN DAERAH UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS MAHASISWA

Dhiniaty Gularso⁽¹⁾ dan Rosalia Susila Purwanti⁽²⁾

PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta
dhiniatygularso@yahoo.com atau susilapurwanti13@gmail.com

ABSTRACT

Inquiry model provides the opportunity for students to learn to develop their intellectual potential in the fabric of the activities that he composed himself to find something. Students are encouraged to act actively seek answers to the problems it faces and draw their own conclusions through a process of critical scientific thinking, logical, and systematic. Students may not remain and be passive, receiving and memorizing lessons given by the professor. The purpose of this study is students can explore the local culture or indigenous wisdom-based inquiry learning culture through the Regional Cultural Education courses to be included in the syllabus and lesson plans for each subject to elementary schools. Syllabus and lesson plans based on the indigenous culture is expected to foster respect and appreciate the diversity of Indonesian culture. The method used in this research is the development of research that approached by Research and Development which refers to Thiagarajan (1994) with 4D models that define, design, develop and disseminate. The data required in this research is quantitative data and qualitative data. Acquisition of data using tests, observations, questionnaires. The instruments used are: (1) observation sheet subject of Pendidikan Kebudayaan Daerah feasibility study using a model-based inquiry indigenous culture; (2) the observation sheet lecturer in organizing learning ability; (3) pieces of student activity observation; (4) The student questionnaire responses (5) the results of student competence. Analysis of the data in this study is a descriptive qualitative. These results are an average increase of 76.54 kreatifitas consisting of students above average creativity of students in answering questions at 75.02 and accuracy measures inquiry learning at 76.17. 76.54 Value proves that the research is successful because of the success criteria of this study was 75. Based on these results it can be concluded that the Inquiry of indogenous Culture can be used as learning models Regional Cultural Education Courses to enhance the creativity of students. Sustainability of the student competency is learner-SD has the character to Indonesia's strong and cultured. Besides, it is also expected of students as prospective teachers to defend the Indonesian culture of the process of acculturation and globalization thus lowering the culture to learners after becoming a teacher someday.

Keywords: *indogenous culture, inquiry model, student creativity*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada mata kuliah Pendidikan Kebudayaan Daerah (PKD) memerlukan suatu kondisi yang mengharuskan dosen mampu berinovasi dalam mengenalkan budaya Indonesia yang begitu beragam dan bervariasi baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) bukan berarti harus berbasis computer dan ICT, namun bagaimana teknik yang dipakai adalah tepat guna. Inovasi pembelajaran pada kegiatan ini tidak menggunakan komputer karena difokuskan pada penggalian kebudayaan Indonesia dalam hal permainan anak-anak, tumbuhan, kegiatan-kegiatan masyarakat, yang merupakan kearifan lokal suatu daerah di Indonesia. Kebudayaan Indonesia zaman dahulu belum mengenal komputer dan komputer memang bukanlah kebudayaan Indonesia.

Permasalahannya adalah mahasiswa PGSD belum banyak mengenal kebudayaannya sendiri. Dikhawatirkan, pembelajaran yang mereka lakukan kelak ketika terjun di dunia ke-SD-an semakin meninggalkan budaya-budaya lokal Indonesia. Melalui kegiatan ini, diharapkan mahasiswa mempunyai keterampilan yang lebih dalam hal pengetahuan dan penerapan kebudayaan Indonesia sehingga mampu menularkan kepada peserta didik ketika menjadi guru di Sekolah Dasar.

Outcome yang diharapkan dengan berlangsungnya proses pembelajaran seperti skenario di atas akan berdampak pada dosen yaitu dapat membekali dan memberikan landasan pada mahasiswa agar memiliki pengetahuan, pemahaman dan apresiasi yang baik mengenai keberagaman kebudayaan daerah di Indonesia. Selain itu dampak bagi mahasiswa adalah dimilikinya kemampuan menganalisis dan mengevaluasi perilaku masyarakat yang seharusnya dimiliki oleh setiap warga negara khususnya peserta didik terkait dengan keberagaman budaya di Indone-

sia. Bekal tersebut dapat digunakan mahasiswa sebagai guru yang mengajar peserta didiknya pada mata pelajaran muatan lokal di sekolah dasar.

Kebudayaan daerah diartikan sebagai kebudayaan yang khas yang terdapat pada wilayah tersebut. Kebudayaan daerah di Indonesia sangatlah beragam. Menurut Koentjaraningrat kebudayaan daerah sama dengan konsep suku bangsa. Suatu kebudayaan tidak terlepas dari pola kegiatan masyarakat. Keragaman budaya daerah bergantung pada faktor geografis. Semakin besar wilayahnya, maka makin kompleks perbedaan kebudayaan satu dengan yang lain. Jika kita melihat dari ujung pulau Sumatera sampai ke pulau Irian tercatat sekitar 300 suku bangsa dengan bahasa, adat-istiadat, dan agama yang berbeda.

Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Dalam bahasa asing sering juga dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat "*local wisdom*" atau pengetahuan setempat "*local knowledge*" atau kecerdasan setempat "*local genius*".

Sistem kearifan lokal secara netral dan dinamik di kalangan dunia barat biasanya disebut dengan istilah *Indigenous Knowledge*. Konsep kearifan lokal atau kearifan tradisional atau sistem pengetahuan lokal (*indigenous knowledge system*) adalah pengetahuan yang khas milik suatu masyarakat atau budaya tertentu yang telah berkembang lama sebagai hasil dari proses hubungan timbal-balik antara masyarakat dengan lingkungannya. Jadi, konsep sistem kearifan lokal berakar dari sistem pengetahuan dan pengelolaan lokal atau tradisional. Karena hubungan yang dekat dengan lingkungan dan sumber daya alam, masyarakat lokal, tradisional, atau asli, melalui "uji coba" telah mengembangkan pemahaman

terhadap sistem ekologi dimana mereka tinggal yang telah dianggap mempertahankan sumber daya alam, serta meninggalkan kegiatan-kegiatan yang dianggap merusak lingkungan.

Pada prinsipnya inkuiri adalah pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, maka peranan dosen adalah sebagai pembimbing, stimulator, dan fasilitator. Dosen harus membimbing dan membantu mahasiswa untuk mengidentifikasi pertanyaan, dan masalah-masalah, membantu mahasiswa dalam menemukan sumber informasi yang tepat, dan membimbing mahasiswa melakukan penyelidikan.

Dosen menciptakan suasana yang menjamin kebebasan untuk melakukan eksplorasi, mendorong mahasiswa untuk berani memecahkan buah pikirannya sendiri dengan berbagai cara. Dalam hal ini dosen dapat menempuh cara-cara: bersikap terbuka dalam menerima pendapat, bersedia menerima, memeriksa/menimbang semua usaha yang diajukan mahasiswa, dengan ringan hati memberikan kunci-kunci pemecahan masalah, memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk berbuat kreatif dan mandiri, mendorong mahasiswa untuk berani bertukar pendapat, menganalisis pendapat dan tafsiran yang berbeda-beda.

Di dalam pembelajaran inkuiri dosen berperan sebagai fasilitator:

1. menyiapkan tugas, masalah/problem yang akan dipecahkan oleh mahasiswa
2. memberikan klarifikasi-klarifikasi
3. menyiapkan setting kelas
4. menyiapkan alat-alat dan fasilitas belajar yang diperlukan
5. memberikan kesempatan pelaksanaan
6. sebagai sumber informasi, jika diperlukan oleh siswa
7. membantu mahasiswa agar dapat secara mandiri merumuskan kesimpulan dan implikasi-implikasinya.

Dosen sebagai stimulator, berusaha menstimulir mahasiswanya untuk berpikir aktif, dengan cara mengajukan pertanyaan, meminta mahasiswa untuk mengaplikasikan prinsip-prinsip ke dalam berbagai situasi, mendorong mahasiswa untuk mengolah data dan informasi. Selain itu dosen juga harus menghadapkan mahasiswa pada masalah, kontradiksi, implikasi, asumsi tentang nilai dan pertentangan nilai. Kemudian dosen mengklarifikasi respon mahasiswa dan menyarankan alternatif penafsiran terhadap data.

Dosen tidak menekankan kebenaran jawaban, tetapi membantu mahasiswa menemukan dan mengklasifikasi jawaban yang tepat. Oleh karena itu dosen dituntut memiliki keterampilan bertanya sehingga dapat meningkatkan berpikir kritis dan memecahkan masalah.

Secara umum proses pembelajaran dengan menggunakan metode inkuiri yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Orientasi

Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam tahapan orientasi ini adalah:

- 1) Menjelaskan topik, tujuan, dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.
- 2) Menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan.
- 3) Menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar. Hal ini dilakukan dalam rangka memberikan motivasi belajar siswa.

b. Merumuskan Masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir memecahkan teka-teki itu. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merumuskan masalah, diantaranya:

- 1) Masalah hendaknya dirumuskan sendiri oleh siswa.

- 2) Masalah yang dikaji adalah masalah yang mengandung teka-teki yang jawabannya pasti.
- 3) Konsep-konsep dalam masalah adalah konsep-konsep yang sudah diketahui terlebih dahulu oleh siswa.

c. Merumuskan Hipotesis

Kemampuan atau potensi individu untuk berpikir pada dasarnya sudah dimiliki sejak individu itu lahir. Potensi berpikir itu dimulai dari kemampuan setiap individu untuk menebak atau mengira-ngira (berhipotesis) dari suatu permasalahan. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan menebak (berhipotesis) pada setiap anak adalah dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk dapat merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan yang dikaji.

d. Mengumpulkan Data

Dalam strategi pembelajaran inkuiri, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Proses pengumpulan data bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar, akan tetapi juga membutuhkan ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi berpikirnya. Oleh sebab itu, tugas dan peran guru dalam tahapan ini adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan.

e. Menguji Hipotesis

Yang terpenting dalam menguji hipotesis adalah mencari tingkat keyakinan siswa atas jawaban yang diberikan. Di samping itu, menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berpikir rasional. Artinya, kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus didukung oleh data

yang ditemukan dan dapat dipertanggung-jawabkan.

f. Merumuskan Kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendiskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Agar kesimpulan relevan dengan fokus permasalahan maka, guru hendaknya mampu menunjukkan kepada siswa, data mana yang relevan dan mana yang kurang relevan.

Proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada tahun ajaran Tahun ajaran 2010/2011, mata kuliah PKD belum mengarah pada praktik pembuatan silabus, RPP dan bahan ajar berbasis *Indegenous culture* dan masih pada tataran teori sehingga pembelajaran masih didominasi oleh dosen dan belum sepenuhnya berpusat pada mahasiswa. Banyaknya teori kurang memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk mengembangkan konsep yang diterima menjadi kontekstual.

Penuangan konseptual teori kebudayaan kedalam kontekstual diwujudkan dalam rancangan pembelajaran semester Genap 2013/2014 melalui silabus dan RPP pada setiap mata kuliah berbasis *indigenous culture*. Sedangkan metode yang dianggap tepat agar pembelajaran berpusat pada mahasiswa adalah metode inkuiri.

Tujuan penelitian ini adalah mahasiswa dapat menggali kebudayaan berbasis kearifan lokal atau *indigenous culture* melalui pembelajaran inkuiri pada mata kuliah Pendidikan Kebudayaan Daerah untuk dimasukkan dalam silabus dan RPP tiap mata pelajaran ke-SD-an. Silabus dan RPP berbasis *indigenous culture* diharapkan dapat menumbuhkembangkan sikap menghargai dan mengapresiasi keberagaman budaya Indonesia. Keberlanjutan dari kompetensi mahasiswa tersebut adalah peserta didik SD mempunyai karakter ke-Indonesia-an yang kuat dan berbudaya. Disamping itu juga

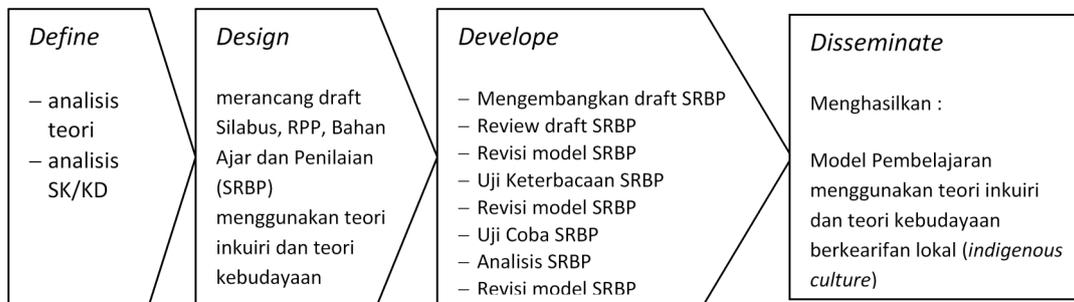
diharapkan mahasiswa sebagai calon guru ikut mempertahankan kebudayaan Indonesia dari proses akulturasi dan globalisasi sehingga menu-runkan kebudayaan tersebut kepada peserta didiknya setelah menjadi guru kelak.

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah (1) melestarikan kebudayaan Indonesia dengan cara mahasiswa membuat perencanaan pembelajaran (silabus, RPP, bahan ajar) berbasis *indigenous culture* untuk semua mata pelajaran dan semua kelas, (2) menambah pengetahuan, keterampilan mengapresiasi dan khasanah budaya Indonesia melalui pembelajaran inkuiri pada mata kuliah PKD (3) mengeksplorasi

kembali kebudayaan Indonesia yang merupakan kekayaan lokal Indonesia meliputi permainan anak-anak, kesenian, lagu, tanaman dan hal-hal lain.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan berpendekatan *Research and Development* yang mengacu pada Thiagarajan (1994) dengan model 4D yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*. Adapun tahap-tahap penelitian digambarkan pada Gambar 1 dan diuraikan sebagai berikut.



Gambar 1. Tahap-Tahap Penelitian

Sasaran inovasi pembelajaran yang akan dilakukan adalah mahasiswa program studi PGSD FKIP UPY semester VI yaitu kelas A1-A5 angkatan 2011 berjumlah 203 mahasiswa. Kelas tersebut merupakan mahasiswa yang menempuh mata Kuliah Pendidikan Kebudayaan Daerah pada semester Genap Tahun Akademik 2012/2013. Rancangan evaluasi yang digunakan sebagai analisis keberhasilan model ini adalah sebagai berikut.

- 1) Kriteria
Kriteria penilaian dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut.
 - a) ketepatan langkah-langkah pembelajaran inkuiri
 - b) kreatifitas dalam menjawab pertanyaan dalam pembelajaran (kreatifitas sumber, fakta dan data)
- 2) Indikator Pencapaian Tujuan
Indikator pencapaian kegiatan ini adalah sebagai berikut.

No.	Indikator Pencapaian Tujuan	Nilai
1.	Ketepatan langkah-langkah pembelajaran inkuiri	
	1. Orientasi	15
	2. Merumuskan Masalah	15
	3. Merumuskan Hipotesis	15
	4. Mengumpulkan Data	15
	5. Menguji Hipotesis	20
	6. Merumuskan Kesimpulan	20
2.	Kreatifitas dalam menjawab pertanyaan dalam pembelajaran	
	a. Fakta	30
	b. Data	35
	c. Sumber	35

3) Tolok Ukur Keberhasilan Kegiatan
Tolok ukur keberhasilan kegiatan ini adalah jika mahasiswa mendapatkan nilai sebagai berikut.

- a) Jika ketepatan langkah-langkah pembelajaran inkuiri mendapatkan nilai minimal 75.
- b) Jika kreatifitas dalam menjawab pertanyaan dalam pembelajaran mendapatkan nilai minimal 75.

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut memberikan informasi tentang validitas,

praktis dan efektifitas dari model yang dikembangkan. Data yang diperoleh meliputi : (1) data validitas instrumen, perangkat silabus, RPP, bahan ajar dan penilaian; (2) data keterlaksanaan pembelajaran Mata Kuliah (MK) Pendidikan Kebudayaan Daerah (PKD) menggunakan model inkuiri berbasis *indigenous culture* meliputi kemampuan dosen dalam mengelola pembelajaran, respon mahasiswa terhadap pembelajaran, aktivitas mahasiswa, respon dosen sejawat, serta kompetensi hasil belajar mahasiswa. Tabel 1 berikut adalah komponen yang divalidasi pada penelitian ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Dan Analisis Penelitian Yang Akan Dilakukan

Jenis Data	Perolehan Data	Analisis Data
1. Data Validitas instrument dan Perangkat Pembelajaran		
a Silabus	Kajian teori dan kebutuhan mahasiswa	Validasi ahli melalui FGD
b RPP	Kajian teori dan kebutuhan mahasiswa	Validasi ahli melalui FGD
c Bahan Ajar	Kajian teori dan kebutuhan mahasiswa	Validasi ahli melalui FGD
d Penilaian	Kajian teori dan kebutuhan mahasiswa	Validasi ahli melalui FGD
2. Data Keterlaksanaan Pembelajaran		
a Keterlaksanaan pembelajaran	Observasi/pengamatan	Deskriptif kualitatif
b Kemampuan dosen dalam mengorganisir pembelajaran	Observasi/pengamatan	Deskriptif kualitatif
c Aktivitas mahasiswa (ketepatan langkah-langkah pembelajaran inkuiri)	Observasi/pengamatan	Deskriptif kualitatif
d Kreatifitas mahasiswa	Observasi/pengamatan	Deskriptif kualitatif
e Respon mahasiswa	Angket	Deskriptif kuantitatif
f Hasil kompetensi belajar mahasiswa	Tes	Kuantitatif

Instrumen yang dikembangkan pada penelitian ini diperoleh melalui *Focus Group Discussion* (FGD). Peserta FGD adalah dosen-dosen yang memiliki keahlian dalam bidang yang akan diteliti yaitu ahli pendidikan, ahli evaluasi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli kebudayaan daerah/budayawan, ahli sejarah, ahli metodologi pembelajaran. Instrumen yang dimaksud adalah : (1) lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran MK PKD menggunakan model inkuiri berbasis *indigenous culture*; (2) lembar observasi kemampuan dosen dalam mengorganisasikan pembelajaran; (3) lembar observasi aktivitas mahasiswa; (4) angket respon mahasiswa (5) hasil kompetensi mahasiswa. Analisis data pada penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kriteria penilaian dalam kegiatan ini adalah ketepatan langkah-langkah pembelajaran inkuiri dan kreatifitas dalam menjawab pertanyaan dalam

pembelajaran (kreatifitas sumber, fakta dan data). Ketepatan langkah-langkah pembelajaran inkuiri meliputi orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis dan merumuskan kesimpulan. Sedangkan kreatifitas dalam menjawab pertanyaan dalam pembelajaran meliputi kreatifitas sumber, fakta dan data.

Berdasarkan kriteria tersebut maka tolok ukur keberhasilan kegiatan ini adalah jika mahasiswa mendapatkan nilai sebagai berikut (1) Jika ketepatan langkah-langkah pembelajaran inkuiri mendapatkan nilai minimal 75 dan (2) Jika kreatifitas dalam menjawab pertanyaan dalam pembelajaran mendapatkan nilai minimal 75.

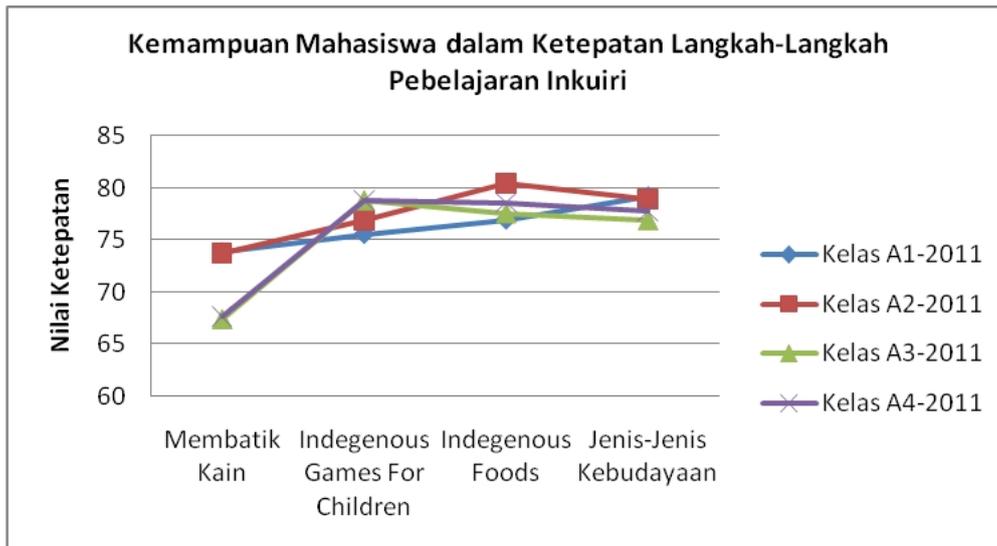
Berdasarkan analisis hasil pekerjaan mahasiswa, diperoleh informasi bahwa ketepatan langkah-langkah pembelajaran inkuiri rata-rata empat kelas yaitu 76,17 dengan perincian kelas A1-2011 sebesar 76.35; kelas A2-2011 sebesar 77,485; kelas A3-2011 sebesar 75,1625; dan kelas A4 -2011 sebesar 75,6875 (ditunjukkan dengan tabel 2)

Tabel 2. Kemampuan Mahasiswa dalam Ketepatan Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Metode Inkuiri

	Praktik 1	Praktik 2	Praktik 3	Praktik 4	Rata-Rata
	Membatik Kain	<i>Indegenous Games For Children</i>	<i>Indegenous Foods</i>	Jenis-Jenis Kebudayaan	
Kelas A1-2011	73.8	75.55	76.92	79.13	76.35
Kelas A2-2011	73.7	76.88	80.44	78.92	77.485
Kelas A3-2011	67.43	78.78	77.55	76.89	75.1625
Kelas A4-2011	67.63	78.82	78.57	77.73	75.6875
Rata-Rata	70.64	77.5075	78.37	78.1675	76.17125

Berdasarkan tabel 2 diatas, peningkatan kemampuan mahasiswa cukup tampak. Peningkatan ini terjadi karena semakin banyak jumlah praktik tentunya mahasiswa semakin baik dalam

memahami arti langkah-langkah pembelajaran menggunakan model inkuiri. Peningkatan tersebut tampak jelas digambarkan oleh Grafik 1 berikut ini.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Dalam Ketepatan Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Model Inkuiri

Rata-rata kreatifitas mahasiswa dalam menjawab pertanyaan, berdasarkan analisis hasil adalah 75,02 yang terdiri atas kelas A1-2011 sebesar 75,4075; kelas A2-2011 sebesar 76,7325; kelas A3-2011 sebesar 73,82 dan kelas A4-2011 sebesar 74,159.

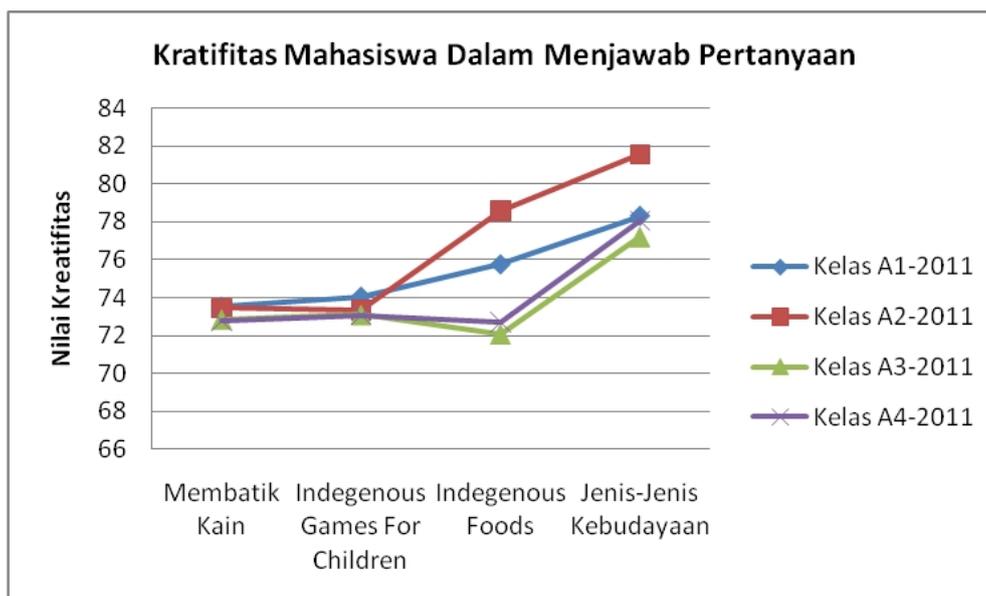
Tabel 3. Kreatifitas Mahasiswa dalam Menjawab Pertanyaan dalam Pembelajaran

	Praktik 1	Praktik 2	Praktik 3	Praktik 4	Rata-Rata
	Membatik Kain	<i>Indegenous Games For Children</i>	<i>Indegenous Foods</i>	Jenis-Jenis Kebudayaan	
Kelas A1-2011	73.53	74.05	75.75	78.3	75.4075
Kelas A2-2011	73.45	73.34	78.59	81.55	76.7325
Kelas A3-2011	72.87	73.11	72.08	77.22	73.82
Kelas A4-2011	72.78	73.079	72.72	78.06	74.15975
Rata-Rata	73.1575	73.39475	74.785	78.7825	75.029938

Berdasarkan tabel 3 diatas, diperoleh hasil bahwa kelas A1- 2011 dan kelas A2-2011 telah berhasil dalam penelitian ini sedangkan kelas A3-2011 dan kelas A4-2011 belum berhasil mencapai kriteria keberhasilan dalam penelitian ini yaitu sebesar 75. Dimana perolehan nilai kreatifitas untuk kelas A3-2011 kurang 1,18 dan kelas

A4-2011 memiliki kekurangan nilai sebesar 0,85. Namun, untuk rata-rata seluruh mahasiswa, penelitian ini memenuhi criteria keberhasilan penelitian karena $75,02 > 75$.

Peningkatan kreatifitas mahasiswa dalam menjawab pertanyaan dalam pembelajaran dapat lebih jelas terlihat pada grafik 2 berikut ini.



Grafik 2. Kreatifitas Mahasiswa Dalam Menjawab Pertanyaan

Peningkatan kreatifitas mahasiswa dalam pembelajaran menggunakan model inkuiri adalah gabungan dari kedua indikator pencapaian tersebut diatas yaitu ketepatan langkah-langkah pembelajaran inkuiri dan kreatifitas dalam men-

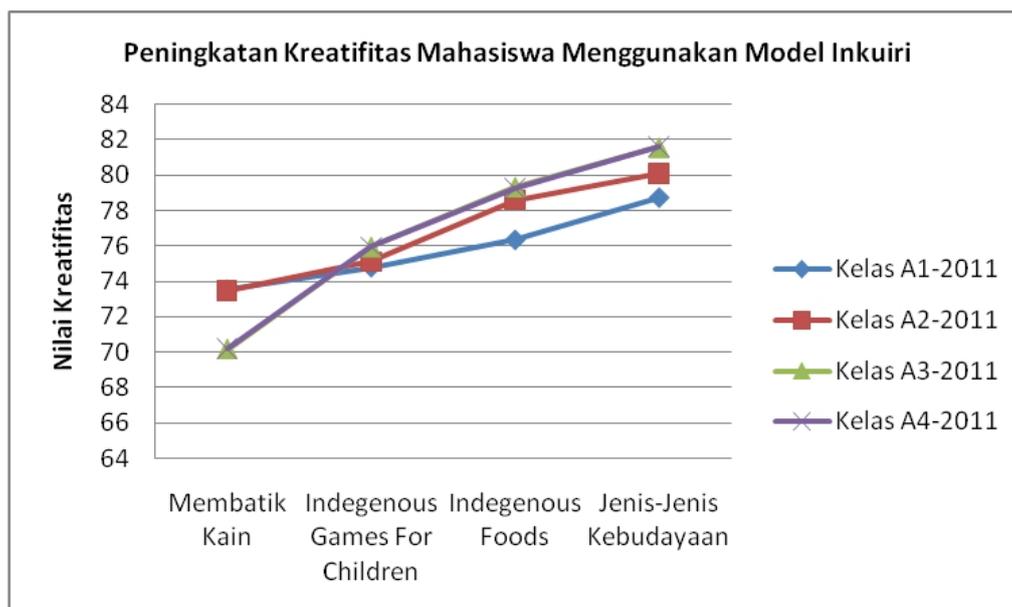
jawab pertanyaan dalam penelitian. Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis pekerjaan mahasiswa, diperoleh rata-rata peningkatan kreatifitas mahasiswa sebesar 76,54.

Tabel 4. Kreatifitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Menggunakan Metode Inkuiri

	Praktik 1	Praktik 2	Praktik 3	Praktik 4	Rata-Rata
	Membatik Kain	<i>Indegenous Games For Children</i>	<i>Indegenous Foods</i>	Jenis-Jenis Kebudayaan	
Kelas A1-2011	73.5375	74.8	76.3375	78.71875	75.848438
Kelas A2-2011	73.45	75.114286	78.592857	80.1	76.814286
Kelas A3-2011	70.152778	75.944444	79.333333	81.583333	76.753472
Kelas A4-2011	70.210227	75.948864	79.267045	81.619318	76.761364
Rata-Rata	71.837626	75.451898	78.382684	80.50535	76.54439

Berikut ini adalah grafik yang memperjelas peningkatan Kreatifitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Menggunakan Metode Inkuiri. Berdasarkan grafik tersebut dapat dianalisis

peningkatan paling tajam adalah pada saat dari praktik 1 ke praktik 2 yaitu dari membatik kain ke permainan anak berbasis kearifan lokal.



Grafik 3. Peningkatan Kreatifitas Mahasiswa Menggunakan Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Inkuiri

Rencana tahapan selanjutnya adalah membandingkan teori inkuiri yang telah diteliti dengan teori lain misalnya *problem based learning*, teori demonstrasi, teori PAIKEM, teori *Group Investigation*, teori *Studet Facilitator and Explaining*, teori *Explicit Interaction*, teori *Cooperative Integrated Reading and Compositition (CIRC)*, dan sebagainya. Dari perbandingan ini kemudian akan diketahui teori mana yang lebih efektif untuk meningkatkan kreatifitas mahasiswa dalam pembelajaran Pendidikan Kebudayaan Daerah untuk menggali kearifan lokal (*indigenous wisdom*). Berdasarkan perbandingan teori tersebut juga akan muncul model pembelajaran yang cocok bagi pembelajaran berorientasi kearifan lokal.

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini adalah *The Inquiry of Indegenous Culture* dapat digunakan sebagai model pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Kebudayaan Daerah untuk meningkatkan kreatifitas mahasiswa.

SARAN

Saran untuk peneliti selanjutnya adalah menggunakan model lain untuk melakukan pembelajaran kebudayaan daerah, misalnya dengan *problem solving*, yang selanjutnya dapat dibandingkan efektifitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang Supriyadi, 2013. Problema Pendidikan Di Indonesia dan Usulan Pemecahannya, Disampaikan Pada Dies Natalis ke 51 Universitas PGRI Yogyakarta, 11 Desember 2013.
- Bambang Purwanto, 2012. Merajut Kebhinekaan dan Kearifan Budaya Bagi Kemajuan dan Kesejahteraan Indonesia, Pidato Ilmiah disampaikan pada rapat terbuka dalam rangka peringatan dies natalis ke-63 Universitas Gadjah Mada.
- Hamengku Buwono X, 2011. *Menggugah Hati, Mengetuk Nurani, Membangun Peradaban Berbasis Nilai-Nilai Kemanusiaan*, Pidato Penganugerahan Gelar Doktor Honoris Causa Bidang Kemanusiaan dari Universitas Gadjah Mada, 19 Desember 2011, UGM, Yogyakarta.
- Hidayati, dkk, 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- M. Mohtar Mas' oed et al, 2011. "Untuk Apa Negara? Renungan Akhir Tahun tentang Tanggung Jawab Penyelenggaraan Layanan Publik", Pidato disampaikan pada rapat terbuka dalam rangka peringatan dies natalis ke-62 Universitas Gadjah Mada.
- Koentjoroningrat, 1985. *Persepsi Tentang Kebudayaan Nasional*, Kumpulan KArangan Dalam Persepsi Masyarakat Tentang Kebudayaan, Editor Alfian, PT. Gramedia, Jakarta.
- Rajab-Kat, 2010. *Memberdayakan Kearifan Lokal bagi Komunitas Adat Terpencil*, <http://www.depsos.go.id/modules.php?name=News&file=article&sid=328>
- Rensus Silalahi, 2011. *Kontribusi Model Pembelajaran Kontekstual Tipe Inkuiri Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*, Jurnal Penelitian Pendidikan UPI Edisi Khusus No. 2, Agustus 2011.
- Sri Sumardiningih, Endang Mulyani dan Marzuki, 2013. Model Pendidikan Ekonomi Kreatif Berbasis Karakter Sebagai *Bridging Course* Pembelajaran Mata Kuliah Kewirausahaan Di Perguruan Tinggi. Jurnal Kependidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Volume 43 Nomor 1 Mei 2013 ISSN 0125-992X Halaman 69 – 77.