



GURU PEMBELAJAR

MODUL PELATIHAN GURU

Mata Pelajaran **ANTROPOLOGI SMA**

Kelompok Kompetensi D

**Profesional :
Problematika Kebudayaan**

**Pedagogik :
Model-Model Pembelajaran & Media
Pembelajaran**

**Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tahun 2016**



MODUL
GURU PEMBELAJAR

Mata Pelajaran Antropologi
Sekolah Menengah Atas (SMA)

KELOMPOK KOMPETENSI : D

Profesional : Problematika Kebudayaan
Pedagogik : Model-Model Pembelajaran &
Media Pembelajaran

Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Tahun 2016

Penulis:

1. Indrijati Soerjasih S.Sos.,M.Si, sindrijati@gmail.com, 081333141518
2. Usman Effendi S.Sos.,M.Pd, usfend@gmail.com, 082116142439
3. Sri Endah Kinasih,S.Sos.,M.Si, kinasih_unair@yahoo.com, 08123595024
4. Anggaunitakiranantika, anggaunita@gmail.com, 08980352615

Penelaah:

1. Drs. Tri Joko Haryono M.Si
2. Drs. Pudjio Santoso M.Sosio

Copyrigh 2016

**Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga
Kependidikan Pendidikan Kewarganegaraan dan Ilmu Pengetahuan
Sosial, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk
kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian
Pendidikan dan Kebudayaan**

KATA SAMBUTAN

Peran guru professional dalam proses pembelajaran sangat penting bagi kunci keberhasilan belajar siswa. Guru professional adalah guru kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi focus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru

Pengembangan profesionalitas guru melalui program Guru Pembelajar merupakan upaya peningkatan kompetensi untuk semua guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui uji kompetensi guru (UKG) untuk kompetensi pedagogic dan professional pada akhir tahun 2015. Hasil UKG menunjukkan peta kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan. Peta kompetensi tersebut dibedakan menjadi 10 (sepuluh) peta kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG melalui program Guru Pembelajar. Tujuannya untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Guru Pembelajar dilaksanakan melalui tatap muka, daring (on line), dan campuran (blended) tatap muka dengan daring.

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK), Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK), dan Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Kepala Sekolah (LP2KS) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul untuk program Guru Pembelajar tatap muka dan Guru Pembelajar on line untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program Guru Pembelajar memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan program Guru Pembelajar ini untuk mewujudkan Guru Mulia Karena Karya

Jakarta, Februari 2016

Direktur Jenderal
Guru dan Tenaga Kependidikan



Sumarna Surapranata, Ph.D
NIP. 195908011985032001

KATA PENGANTAR

Salah satu komponen yang menjadi fokus perhatian dalam peningkatan kualitas pendidikan adalah peningkatan kompetensi guru. Hal ini menjadi prioritas baik oleh pemerintah pusat, pemerintah daerah, maupun kewajiban bagi Guru. Sejalan dengan hal tersebut, peran guru yang profesional dalam proses pembelajaran di kelas menjadi sangat penting sebagai penentu kunci keberhasilan belajar siswa. Disisi lain, Guru diharapkan mampu untuk membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas.

Sejalan dengan Program Guru Pembelajar, pemetaan kompetensi baik Kompetensi Pedagogik maupun Kompetensi Profesional sangat dibutuhkan bagi Guru. Informasi tentang peta kompetensi tersebut diwujudkan, salah satunya dalam Modul Pelatihan Guru Pembelajar dari berbagai mata pelajaran.

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Kewarganegaraan dan Ilmu Pengetahuan Sosial (PPPPTK PKn dan IPS) merupakan salah satu Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, mendapat tugas untuk menyusun Modul Pelatihan Guru Pembelajar, khususnya modul untuk mata pelajaran PPKn SMP, IPS SMP, PPKn SMA/SMK, Sejarah SMA/SMK, Geografi SMA, Ekonomi SMA, Sosiologi SMA, dan Antropologi SMA. Masing-masing modul Mata Pelajaran disusun dalam Kelompok Kompetensi A sampai dengan J. Dengan selesainya penyusunan modul ini, diharapkan semua kegiatan pendidikan dan pelatihan bagi Guru Pembelajar baik yang dilaksanakan dengan moda Tatap Muka, Daring (Dalam Jaringan) Murni maupun Daring Kombinasi bisa mengacu dari modul-modul yang telah disusun ini.

Semoga modul ini bisa dipergunakan sebagai acuan dan pengembangan proses pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran PPKn dan IPS.

Batu, Januari 2016
Kepala PPPPTK PKn dan IPS
PUSAT PENGEMBANGAN DAN
PEMBERDAYAAN PENDIDIK
DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
PKn DAN IPS
Drs. M. Manadjir, M.A
NIP. 195905241987031001



DAFTAR ISI

KATA SAMBUTAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR DIAGRAM	ix
Pendahuluan	1
A. Latar Belakang.....	1
C. Peta Kompetensi	2
D. Ruang Lingkup.....	2
E. Cara Penggunaan Modul.....	2
Bagian 2: PEMBELAJARAN PROBLEMATIKA KEBUDAYAAN	4
Kegiatan Pembelajaran 1: MASALAH SOSIAL BUDAYA	4
A. Tujuan	4
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	4
C. Uraian Materi.....	4
D. Aktivitas Pembelajaran	13
E. Latihan Kasus/Tugas.....	14
F. Rangkuman	14
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	15
H. Kunci Jawaban.....	15
Kegiatan Pembelajaran 3: Problematika Keanekaragaman Budaya.....	17
A. Tujuan	17
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	17
C. Aktivitas Pembelajaran	22
D. Latihan Kasus/Tugas.....	23
E. Rangkuman	23
F. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	24
G. Kunci Jawaban.....	24
Kegiatan Pembelajaran 4: KEARIFAN BUDAYA LOKAL	29

A.	Tujuan	29
B.	Indikator Pencapaian Kompetensi	29
C.	Uraian Materi	29
D.	Aktivitas Pembelajaran	36
E.	Latihan Kasus/Tugas.....	36
F.	Rangkuman	36
G.	Umpan Balik dan Tindak Lanjut	37
H.	Kunci Jawaban.....	37
	Kegiatan Pembelajaran 4 : KONTROL SOSIAL	40
A.	Tujuan	40
B.	Indikator Pencapaian Kompetensi	40
C.	Uraian Materi	40
D.	Aktivitas Pembelajaran	50
E.	Latihan Kasus/Tugas.....	50
F.	Umpan Balik dan Tindak Lanjut	51
G.	Kunci Jawaban.....	51
	MODEL-MODEL PEMBELAJARAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN.....	52
	Kegiatan Pembelajaran 1: PENYUSUNAN MODEL-MODEL PEMBELAJARAN ANTROPOLOGI.....	52
A.	Tujuan Pembelajaran	52
B.	Indikator Pencapaian Kompetensi	52
C.	Uraian Materi	52
D.	Aktivitas Pembelajaran	67
E.	Latihan Kasus/Tugas.....	67
F.	Rangkuman	68
G.	Umpan Balik dan Tindak Lanjut	68
H.	Kunci Jawaban.....	68
	Kegiatan Pembelajaran 2 : SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN	69
A.	Tujuan	69
B.	Indikator Pencapaian Kompetensi	69
C.	Uraian Materi	69
D.	Aktivitas Pembelajaran	89
E.	Latihan Kasus/Tugas.....	90

F. Rangkuman	90
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	90
H. Kunci Jawaban.....	91
Kegiatan 3: Problematika Sumber dan Media Pembelajaran	92
A. Tujuan Pembelajaran	92
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	92
C. Uraian Materi.....	92
D. Aktivitas Pembelajaran	106
E. Latihan/Kasus/Tugas.....	106
F. RANGKUMAN	108
G. UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT.....	108
Kegiatan Pembelajaran 4 : Inovasi Media dan Sumber Pembelajaran Antropologi	109
A. Tujuan	109
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	109
C. Uraian Materi.....	109
D. Aktivitas Pembelajaran	120
E. Latihan Kasus/Tugas.....	121
F. Rangkuman	121
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	122
H. Kunci Jawaban.....	122
PENUTUP.....	123
DAFTAR PUSTAKA	124
GLOSARIUM	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Tari Reog Ponorogo.....	5
Gambar 2: demo buruh yang berujung pada aksi anarkis	12
Gambar 3 : Larangan merokok (symbol control bagi pengunjung rumah sakit)	43
Gambar 4.2: Kitab undang-undang Hukum pengadilan & palu hakim	48
Gambar 2 Proses Komunikasi	77
Gambar 3.2: Tingkat Kesulitan Memahami Materi.....	94
Gambar 3.3: Angklung sebagai media tiga dimensi.....	100
Gambar 3.4: OHP	103
Gambar 3.5: Proyektor film Strip.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Matriks Pemilihan Media Pembelajaran	83
---	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1: Proses Komunikasi dari Duncan

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1 Langkah langkah Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Antropologi merupakan salah satu muatan kurikulum pendidikan dasar dan menengah sebagaimana diamanatkan dalam Pasal 2, Pasal 3, dan Pasal 37 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasan Pasal 37 "... dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air". Berdasarkan rumusan tersebut, telah dikembangkan Mata pelajaran Antropologi yang diharapkan dapat menjadi wahana edukatif dalam mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Untuk mengakomodasikan perkembangan baru dan perwujudan pendidikan sebagai proses pencerdasan kehidupan bangsa dalam arti utuh dan luas.

Mata pelajaran Antropologi, secara utuh bersama mata pelajaran lainnya, sudah dimuat dalam semua ketentuan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) turunan dari Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 yang merupakan Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Ketentuan tersebut berkaitan dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum, Silabus, Buku Teks Siswa dan Buku Pedoman Guru, serta Pedoman Implementasi Kurikulum. Dengan kata lain tentang apa, mengapa, dan bagaimana mata pelajaran Antropologi secara imperatif berkedudukan dan berfungsi dalam konteks sistem pendidikan dan kurikulum secara nasional sudah didukung dengan regulasi yang sangat lengkap.

B. Tujuan

Tujuan penyusunan modul D Guru Pembelajar untuk guru antropologi ini adalah:

1. Memberikan pendalaman peserta diklat tentang model-model pembelajaran.
2. Memberikan pengalaman pada peserta diklat dalam menganalisis model pembelajaran.
3. Memberikan pengalaman peserta diklat untuk menyusun strategi pembelajaran antropologi.
4. Memberikan pendalaman peserta diklat tentang materi keragaman budaya khususnya yang terkait problematika keragaman budaya.

C. Peta Kompetensi

Profesional

1. Menganalisis problematika dalam kebudayaan

Pedagogik

2. Menganalisis model-model pembelajaran dan media pembelajaran

D. Ruang Lingkup

1. Masalah sosial budaya
2. Problematika keanekaragaman budaya
3. Kearifan budaya lokal
4. Kontrol sosial
5. Penyusunan model-model pembelajaran
6. Sumber dan media pembelajaran
7. Inovasi media pembelajaran

E. Cara Penggunaan Modul

1. Modul ini berisi kegiatan belajar yang disajikan konsep, materi, struktur dan pola pikir keilmuan; dan ruang lingkup antropologi. Kegiatan Belajar ini dirancang untuk pencapaian tujuan yang telah ditentukan. Untuk

membantu Anda dalam mempelajari modul ini, ada baiknya diperhatikan beberapa petunjuk belajar berikut ini:

2. Bacalah dengan cermat bagian pendahuluan modul ini sampai Anda memahami secara tuntas tentang apa, untuk apa, dan bagaimana mempelajari modul ini.
3. Baca sepintas bagian demi bagian dan temukan kata-kata kunci dari kata-kata yang dianggap baru. Carilah dan baca pengertian kata-kata kunci tersebut dalam kamus yang anda miliki.
 4. Cobalah anda tangkap pengertian demi pengertian dari isi modul ini melalui pemahaman sendiri dan tukar pikiran dengan teman sejawat atau dengan tutor Anda
 5. Untuk memperluas wawasan, baca dan pelajari sumber-sumber lain yang relevan. Anda dapat menemukan bacaan dari berbagai sumber, termasuk dari internet.
 6. Mantapkan pemahaman anda dengan mengerjakan latihan dalam modul dan melalui kegiatan diskusi dalam kegiatan tutorial dengan pendidik lainnya atau teman sejawat.
 7. Cobalah menjawab soal-soal yang dituliskan pada setiap akhir kegiatan belajar. Hal ini berguna untuk mengetahui apakah anda sudah memahami dengan benar isi yang terkandung dalam modul ini.

Selamat belajar !

Bagian 2: PEMBELAJARAN PROBLEMATIKA KEBUDAYAAN

Kegiatan Pembelajaran 1: MASALAH SOSIAL BUDAYA

Oleh: Anggaunitakiranantika

A. Tujuan

Dalam rangka membahas problematika kebudayaan, maka peserta diklat juga dibekali pemahaman tentang masalah-masalah sosial budaya. Materi masalah sosial budaya sebagai ilmu disajikan untuk membekali peserta diklat tentang materi mengenai permasalahan-permasalahan sosial budaya dalam masyarakat.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Peserta diklat mampu untuk memahami dan mendeskripsikan masalah sosial budaya
2. Peserta diklat mampu untuk mendeskripsikan ciri-ciri masalah sosial budaya
3. Peserta diklat mampu mengidentifikasi bentuk masalah sosial budaya di masyarakat
4. Peserta diklat mampu melakukan analisis terkait masalah sosial budaya di masyarakat dewasa ini

C. Uraian Materi

Sebagaimana diketahui bersama, kajian antropologi berusaha menelaah, gejala-gejala yang wajar dalam masyarakat seperti kebudayaan dalam kelompok sosial, lapisan masyarakat, proses sosial, lapisan masyarakat, proses sosial dan kebudayaan, serta perwujudannya. Tidak semua proses yang telah dijelaskan sesuai dengan harapan masyarakat. Gejala tersebut yang tidak dikehendaki merupakan gejala abnormal dan absurd atau gejala-gejala patologis. Hal tersebut disebabkan karena unsur-unsur masyarakat yang tidak dapat berfungsi dengan baik sebagaimana mestinya

menyebabkan kekecewaan-kekecewaan dan penderitaan. Gejala abnormal tersebut tersebut dinamakan sebagai masalah sosial.

Masalah sosial itu berbeda dengan problematika lainnya dalam masyarakat. masalah sosial tersebut berhubungan erat dengan nilai – nilai sosial dan lembaga-lembaga kemasyarakatan. Masalah tersebut bersifat sosial karena bersangkutan paut dengan hubungan antar manusia dan di dalam kerangka kebudayaan yang normatif. Hal ini dinamakan masalah karena bersangkutan paut dengan gejala-gejala yang mengganggu kelanggengan dalam masyarakat. Dengan demikian, masalah sosial meliputi nilai-nilai sosial yang mencangkup pula segi moral.

Proses pewarisan kebudayaan



Gambar 1: Tari Reog Ponorogo

Sumber : <http://www.pengertiansosial.com>

Internalisasi

Proses internalisasi adalah suatu proses panjang yang dialami oleh manusia sejak lahir hingga akhir hayatnya. Contoh: proses internalisasi sederhana yang terjadi pada seorang bayi. bayi bisa merasakan bahwa apabila dia lapar, bayi menangis. Ketika kedinginan bayi menagis, seketika itu akan ada seseorang yang menyelimutinya.

Sosialisasi

Sosialisasi yaitu proses interaksi terus menerus yang memungkinkan manusia memperoleh identitas diri serta keterampilan-keterampilan sosial. Proses

sosialisasi adalah proses sosial dimana seorang individu menerima pengaruh, peranan serta tindakan orang-orang disekitarnya.

Contoh: Ketika seorang anak mulai memasuki masa sekolah, ia akan belajar mengenai arti dari umur dalam berbagai macam peranan sosial..

Enkulturasasi

Proses enkulturasasi adalah proses sosial dimana individu belajar menyesuaikan diri dan alam pikiran serta sikapnya terhadap adat, sistem norma, serta semua peraturan yang terdapat dalam lingkungan masyarakatnya. Contoh: Seorang mahasiswa yang berasal dari Jawa yang tinggal dilingkungan Madura lama-kelamaan akan mengerti bahasa Madura.

Difusi

Difusi adalah meleburnya suatu kebudayaan satu dengan kebudayaan lain sehingga menjadi satu kebudayaan.

Contoh: Agama Islam yang dibawa oleh para walisongo dipulau Jawa melebur dengan budaya masyarakat pulau Jawa yang salah satunya melalui wadah kesenian gamelan, lagu, wayang, dll.

Akulturasasi

Akulturasasi adalah proses penerimaan unsur-unsur kebudayaan asing menjadi kebudayaan sendiri tanpa merubah keaslian kebudayaannya sendiri.

Contoh: Proses penerimaan sistem persekolahan yang kita anut saat ini. Sistem persekolahan merupakan unsur kebudayaan barat (Belanda) yang kemudian kita terima dan kita integrasikan atau kita satukan dengan unsur-unsur kebudayaan di Indonesia sehingga seakan-akan tidak terasa bahwa ia merupakan unsur kebudayaan asing.

Asimilasi

Asimilasi adalah suatu proses yang berlangsung karena adanya pendukung-pendukung kebudayaan yang saling berbeda bertemu dan bergaul dalam waktu yang cukup lama sehingga masing-masing kelompok tersebut merubah sifatnya yang khas dari unsur-unsur kebudayaannya berubah wujud menjadi unsur-unsur kebudayaan campuran.

Asimilasi (assimilation) disebut pula sebagai perpaduan dari dua kebudayaan atau lebih kemudian menjadi satu kebudayaan baru tanpa adanya unsur-unsur paksaan. Contoh: Hubungan antara kelompok pendukung kebudayaan Cina di Indonesia harus dapat menyesuaikan diri dengan penduduk asli Indonesia. Yang satu disebut sebagai kelompok minoritas (Cina) dan yang lainnya disebut kelompok mayoritas (Indonesia).

Pengertian Masalah Sosial Budaya

Menurut Soerjono Soekanto, masalah sosial menyangkut nilai-nilai sosial dan moral. Masalah tersebut dianggap persoalan karena menyangkut tata kelakuan yang immoral, berlawanan dengan hukum dan bersifat merusak.

Dalam mengkaji konflik sosial diperlukan adanya teori. Salah satu teori untuk mengkaji konflik sosial adalah teori konflik. Menurut Karl Marx konflik terjadi karena adanya perbedaan kepentingan materiil dalam kelas-kelas sosial yang berbeda. Menurut Karl Marx konflik terjadi karena adanya perbedaan kepentingan materiil dalam kelas-kelas sosial yang berbeda. Teori konflik adalah satu perspektif di dalam antropologi yang memandang masyarakat sebagai satu sistem sosial yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen-komponen yang mempunyai kepentingan yang berbeda-beda di mana komponen yang satu berusaha untuk menaklukkan komponen yang lain guna memenuhi kepentingannya atau memperoleh kepentingan sebesar-besarnya.

Pengertian Konflik Sosial Budaya

Masalah sosial budaya terjadi karena adanya kesenjangan antara yang diharapkan dengan realita yang terjadi. Masalah tersebut bersangkutan-paut dengan hubungan manusia dalam kerangka normatif. Salah satu masalah sosial budaya tersebut adalah konflik sosial. Konflik sosial dapat diartikan sebuah pertentangan yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat. Konflik sosial dapat memecah belah kehidupan masyarakat dan dapat juga sebagai penguatan integrasi internal suatu kelompok masyarakat tertentu.

1. Macam-macam Konflik Sosial Budaya

a. Konflik antar individu

Merupakan pertentangan atau konflik yang disebabkan oleh sentimen satu individu dengan individu lain di dalam masyarakat. Konflik individu juga dapat

menyebabkan terjadinya konflik antar kelompok. Contoh konflik individu adalah perkelahian antar dua orang pelajar dikarenakan memperebutkan suatu hal yang sama.

b. Konflik politik

Konflik politik adalah suatu perselisihan yang terjadi antara dua pihak, ketika keduanya menginginkan suatu kekuasaan yang sama dan ketika adanya hambatan dari kedua pihak, baik secara potensial dan praktis. Banyak sekali konflik yang berlatar belakang politik yang terjadi di Indonesia. Masalah internal partai politik pun bisa meluas dan menjadi konflik politik berskala nasional yang memakan banyak korban jiwa.

Contoh: Gerakan 30 September adalah sebuah peristiwa yang terjadi pada tanggal 30 September 1965 dimana enam pejabat tinggi militer Indonesia beserta beberapa orang lainnya dibunuh dalam suatu usaha percobaan kudeta yang dituduhkan kepada anggota Partai Komunis Indonesia.

c. Konflik Antar kelas Sosial

Konflik antar kelas sosial adalah pertentangan antara dua kelas sosial. Konflik itu terjadi umumnya dipicu oleh perbedaan kepentingan antara kedua golongan tersebut.

Misalnya: antara karyawan pabrik dengan pemiliknya karena tuntutan kenaikan gaji karyawan akibat minimnya tingkat kesejahteraan.

d. Konflik antar kelompok sosial

Konflik antar kelompok adalah konflik yang terjadi ketika ada dan kepentingan sama atau berbeda dengan tujuan berbeda dari masing-masing kelompok atau dapat dikatakan bahwa dalam hubungan antar kelompok terdapat dua tujuan berbeda terhadap sesuatu yang sama.

Hal ini menyebabkan setiap kelompok ingin meraih keuntungan sebesar-besarnya dengan mengorbankan kelompok lain.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa konflik antar kelompok merupakan ketidaksesuaian atau perselisihan yang terjadi antar kelompok, yang diakibatkan oleh kepentingan yang sama atau beda dan tujuan berbeda terhadap sesuatu isu dan terjadi pada waktu relatif sama.

e. Konflik antar generasi

Konflik antar generasi adalah konflik yang terjadi antara generasi tua yang mempertahankan nilai-nilai lama dan generasi muda yang ingin mengadakan perubahan.

Contoh: Pergaulan bebas yang saat ini banyak dilakukan kaum muda di Indonesia sangat bertentangan dengan nilai-nilai yang dianut generasi tua.

f. Konflik Internasional

Merupakan pertentangan atau konflik yang melibatkan antara dua negara atau lebih. Walaupun sudah ada hukum mengenai hubungan internasional, tetapi sengketa masih selalu terjadi diantara beberapa negara. Konflik ini diawali dengan konflik antar bangsa, dan bisa disebabkan oleh kesalahan suatu negara sengaja melanggar hak negara lain dalam berbagai hal seperti wilayah negara yang dapat menjadi sumber kekayaan, pelanggaran hak asasi manusia (HAM). Konflik ini berdampak buruk karena menyangkut nasib banyak manusia yang merupakan warga negara yang bersengketa dan juga kehidupan dunia internasional. Selain itu juga berdampak buruk pada muka bumi negara sengketa. Contoh dari konflik Internasional adalah sengketa yang selalu berakhir dengan peperangan.

g. Konflik Agama

Merupakan pertentangan atau konflik antara dua agama, yang disebabkan sentimen kelompok dari kelompok agama satu dengan kelompok agama lain. Agama memang menjadi sentimen tersendiri bagi masyarakat pemeluknya. Hal ini mudah sekali terjadi karena salah satu pihak sengaja melakukan tindakan seperti penistaan atau penurunan harga diri pihak lain. Contoh konflik agama yang pernah terjadi seperti kerusuhan antara muslim dan Kristen di Poso Sulawesi, kerusuhan antara muslim dan Budha di Myanmar.

2. Faktor Penyebab Konflik

Konflik merupakan sebuah proses interaksi manusia untuk mencapai tujuan dan cita-cita. Konflik dilatarbelakangi oleh perbedaan-perbedaan sosial di antara individu yang terlibat dalam suatu interaksi sosial.

Faktor-faktor Penyebab Konflik secara Umum :

- Perbedaan Individu

Merupakan perbedaan yang menyangkut perasaan, pendirian, pendapat atau ide yang berkaitan dengan harga diri, kebanggaan dan identitas seseorang. Perbedaan kebiasaan dan perasaan yang dapat menimbulkan kebencian dan amarah sebagai awal timbulnya konflik. Misalnya konflik sosial yang terjadi diantara mantan pasangan suami dan istri yang masih menyimpan amarah dan rasa sakit hati.

- **Perbedaan Latar Belakang Kebudayaan**

Kepribadian seseorang dibentuk dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Tidak semua masyarakat memiliki nilai-nilai dan norma-norma sosial yang sama. Apa yang dianggap baik oleh suatu masyarakat belum tentu sama dengan apa yang dianggap baik oleh masyarakat lainnya. Misalnya konflik yang terjadi antara penduduk asli suatu daerah dengan pendatang yang tidak bisa menyesuaikan dirinya dengan kebudayaan masyarakat asli.

- **Perbedaan Kepentingan**

Setiap individu atau kelompok seringkali memiliki kepentingan yang berbeda dengan individu atau kelompok yang lainnya. Semua itu bergantung dari kebutuhan-kebutuhan hidupnya. Perbedaan kepentingan ini menyangkut kepentingan dalam berbagai hal, seperti ekonomi, politik, sosial, pendidikan, budaya.

- **Perubahan Sosial Budaya**

Perubahan sosial budaya dalam sebuah masyarakat yang terjadi terlalu cepat dapat mengganggu keseimbangan sistem nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat. Konflik dapat terjadi karena adanya ketidaksesuaian antara harapan individu atau masyarakat dengan kenyataan sosial yang timbul akibat perubahan tersebut.

Cara Mengendalikan Konflik

1. Koersi yaitu suatu bentuk akomodasi yang prosesnya dilakukan dengan paksaan.
2. Kompromi yaitu suatu bentuk akomodasi yang dilakukan dimana pihak-pihak yang terlibat saling mengurangi tuntutan agar tercapai penyelesaian dari penyiksaan.

3. Arbitrasi yaitu konflik yang dihentikan dengan cara mendatangkan pihak ketiga untuk memutuskan dan kedua belah pihak harus menaati keputusan tersebut karena bersifat memikat.
4. Mediasi yaitu penyelesaian konflik dengan mengundang pihak ketiga yang bersifat netral dan tidak hanya berfungsi sebagai penasehat.
5. Toleransi yaitu suatu bentuk akomodasi dimana ada sikap saling menghargai dan menghormati pendirian masing-masing pihak yang berkonflik.
6. Konveksi yaitu penyelesaian konflik apabila salah satu pihak bersedia mengalah dan mau menerima pendirian lain.
7. Konsiliasi yaitu suatu usaha untuk mempertemukan keinginan-keinginan pihak-pihak yang berselisih demi tercapainya suatu tujuan bersama.
8. Adjudikasi yaitu suatu penyelesaian konflik melalui pengadilan.
9. Stalemate yaitu suatu keadaan dimana pihak-pihak yang bertentangan memiliki kekuatan seimbang, namun terhenti pada suatu titik tertentu dalam melakukan pertentangan karena kedua belah pihak sudah tidak mungkin lagi untuk maju atau mundur.
10. Gencatan Senjata yaitu penangguhan permusuhan untuk jangka waktu tertentu guna melakukan pekerjaan tertentu yang tidak boleh diganggu.
11. Segregasi yaitu upaya saling memisahkan diri dan saling menghindar diantara pihak-pihak yang bertentangan dalam rangka mengurangi ketegangan.
12. Cease Fire yaitu menanggukkan permusuhan atau peperangan dalam waktu tertentu sambil mengupayakan terselenggaranya penyelesaian konflik, diantara pihak-pihak yang bertikai.
13. Dispasement yaitu usaha mengakhiri konflik dengan mengalihkan perhatian pada obyek masing-masing.

Dampak terjadinya konflik sosial

1. Dampak positif

Adapun dampak positif dari konflik sosial adalah sebagai berikut:

- a. Dapat memperjelas berbagai aspek kehidupan yang masih belum tuntas.

- b. Menimbulkan penyesuaian kembali norma-norma dan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat.
- c. Dapat meningkatkan solidaritas diantara anggota kelompok.
- d. Dapat mengurangi rasa ketergantungan terhadap individu atau kelompok.
- e. Dapat memunculkan kompromi baru.

2. Dampak negatif

Adapun dampak negatif dari konflik sosial adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menimbulkan keretakan hubungan antara individu dan kelompok.
- b. Dapat menyebabkan rusaknya berbagai harta benda dan jatuhnya korban jiwa.
- c. Dapat menyebabkan adanya perubahan kepribadian.
- d. Dapat menyebabkan dominasi kelompok pemenang.

Konflik di Indonesia

Selain memiliki ciri khas sebagai bangsa yang majemuk, Indonesia juga memiliki permasalahan sosial untuk menuju suatu integrasi nasional penyebab tersebut berupa konflik. Konflik itu jika tidak dikendalikan akan dengan mudah merusak persatuan dan kesatuan. Dalam perkembangannya, bangsa Indonesia sekarang memiliki konflik yang sangat kompleks. Tak hanya karena isu-isu etnis atau suku bangsa, agama, dan ras, tetapi juga isu baru seperti permasalahan politik, ketidakadilan hukum yang dapat memicu adanya konflik sosial.



Gambar 2: demo buruh yang berujung pada aksi anarkis

Sumber : <http://www.fahdisjro.com/2014/08/mpi-konflik-sosial.html>

Penyebab konflik sosial budaya di Indonesia:

1. Kemajemukan
2. Kesenjangan ekonomi
3. Primordialisme dan etnosentrisme
4. Rasa sentimen
5. Kurangnya pemahaman multikultur
6. Kesenjangan sosial
7. Permasalahan politik
8. Rasa ketidakpercayaan pada pemimpin bangsa
9. Pengaruh budaya luar di beberapa daerah (perkotaan) yang mengubah pola pikir masyarakat sehingga kerap terjadi gesekan antara masyarakat yang terbuka dan masih tertutup.

Solusi dalam mengatasi masalah sosial budaya :

1. Menggencarkan dan menghidupkan kembali kearifan lokal kepada masyarakat
2. Menanamkan multikulturalisme
3. Memfilter kebudayaan yang masuk ke Indonesia sesuai dengan Pancasila
4. Menanamkan jiwa nasionalisme
5. Mengurangi fanatisme yang berlebihan

D. Aktivitas Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang digunakan oleh peserta diklat ini menggunakan model pembelajaran *problem solving*. Metode ini dipandang tepat karena menyesuaikan materi yaitu masalah sosial dan kebudayaan. *Problem solving* ini adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan kepada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Pepkin,2004:1). Dalam hal ini masalah didefinisikan sebagai suatu persoalan yang tidak rutin dan belum dikenal penyelesaiannya. Jadi, dengan *problem solving* masalah ini dipecahkan. Tahap-tahap pelaksanaan model *problem solving*:

1. Penyiapan masalah di dalam modul

2. Peserta diklat diberi masalah sebagai pemecahan dalam model diskusi/kerja kelompok.
3. Peserta diklat ditugaskan untuk mengevaluasi (*evaluating*) masalah yang dipecahkan tersebut.
4. Peserta memberikan kesimpulan pada jawaban yang diberikan pada sesi akhir kegiatan belajar.
5. Penerapan pemecahan masalah diberlakukan sebagai model penilaian dan pengujian kebenaran jawaban peserta diklat.

E. Latihan Kasus/Tugas

Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling tepat !

1. Sebutkan sebab-sebab ekstern yang mempengaruhi timbulnya perubahan sosial budaya?
2. Sebagai warga masyarakat yang peduli dengan kedamaian dan ketentraman. Bagaimana pendapat Anda terhadap terjadi konflikaretnis di Indonesia?
3. Sebutkan 3 cara mengendalikan konflik dan jelaskan?
4. Berikan contoh kasus masalah dalam perubahan sosial budaya?
5. Bagaimana cara menjaga solidaritas antar warga dalam masalah perubahan sosial budaya?

F. Rangkuman

1. Masalah sosial menyangkut nilai-nilai sosial dan moral. Masalah tersebut merupakan persoalan-persoalan karena menyangkut tata kelakuan yang immoral, berlawanan dengan hukum dan merusak.
2. konflik merupakan bentuk interaktif yang terjadi pada tingkatan individual, interpersonal, kelompok atau pada tingkatan organisasi
3. Masalah sosial merupakan sebuah kesenjangan antara yang diharapkan dengan realita yang terjadi. Masalah tersebut bersangkut-paut dengan hubungan manusia dalam kerangka normatif
4. Konflik atau masalah sosial terbagi dalam 7 hal, yaitu: konflik antar generasi, konflik politi, konflik antar individu, kelompok sosial, antar kelompok sosial, agama dan internasional.

5. Konflik dapat diselesaikan dengan beberapa cara dan penerapannya dilihat dari jenis konflik yang terjadi.
6. Cara penyelesaian konflik adalah adjudikasi, arbitrase, mediasi, stalemate, segregasi, koersi, kompromi, rekonsiliasi, konveksi.
Konflik menimbulkan efek negative dan positif.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah kegiatan pembelajaran, Bapak/ Ibu dapat melakukan umpan balik dengan menjawab pertanyaan berikut ini :

1. Apa yang Bapak/Ibu pahami setelah mempelajari materi masalah sosial budaya?
2. Pengalaman penting apa yang Bapak/Ibu peroleh setelah mempelajari materi masalah social budaya?
3. Apa manfaat materi masalah social budaya terhadap tugas Bapak/Ibu ?

H. Kunci Jawaban

1. a. Adanya pengaruh bencana alam.
b. Adanya peperangan
c. Adanya pengaruhn kebudayaan lain.
d. konflik antar etnis
2. Cara mengendalikan konflik :
a. Koersi.
b. Kompromi.
c. Arbitrase.
3. Seperti halnya kasus perubahan sosial budaya pada perilaku remaja yang menyimpang. Karena perkembangan teknologi sekarang ini semakin canggih. Remaja banyak yang melakukan penyimpangan sosial bahkan bukan hanya remaja yang melakukan penyimpangan sosial. Melakukan hubungan seks diluar nikah. Berbagai informasi bisa mudah diakses melalui Handphone dan internet.
4. Cara untuk tetap menjaga solidaritas antar manusia karena perubahan sosial budaya yang ada dimasyarakat. Pertama, untuk ketua Rt untuk

tetap mengadakan pertemuan secara rutin dan mengadakan kegiatan yang bisa mengikutsertakan semua warga.

Kegiatan Pembelajaran 3: Problematika Keanekaragaman Budaya

Oleh: Anggaunitakiranantika

A. Tujuan

Materi problematika keanekaragaman budaya sebagai ilmu disajikan untuk membekali peserta diklat tentang materi mengenai problematika keanekaragaman budaya. Diharapkan setelah mempelajari materi ini peserta diklat mampu mengerti mengenai problematika keanekaragaman budaya.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Peserta diklat mampu untuk memahami dan mendeskripsikan problematika keanekaragaman budaya
2. Peserta diklat mampu untuk mendeskripsikan ciri problematika keanekaragaman budaya
3. Peserta diklat mampu untuk mendeskripsikan bentuk problematika keanekaragaman budaya
4. Peserta diklat mampu untuk mendeskripsikan analisis problematika keanekaragaman budaya dewasa ini

A. Uraian Materi

Pengertian Problematika Keanekaragaman Budaya

Keanekaragaman kebudayaan adalah bahwa kebudayaan tersebut bermacam macam, bisa ditinjau dari berbagai aspek, misalnya dari aspek peralatan dan perlengkapan hidup manusia, mata pencaharian hidup, sistem ekonomi, sistem kemasyarakatan, bahasa, kesenian, sistem pengetahuan dan religi/kepercayaan. Keanekaragaman budaya atau "*Cultural Diversity*" adalah sebuah keniscayaan khususnya di Indonesia.dengan keanekaragaman sebuah wilayah mempunyai keunggulan daripada wilayah lainnya.

Hal-hal yang menyebabkan adanya diferensiasi sosial antara satu kelompok dengan kelompok lain. Diferensiasi sosial tersebut diantaranya adalah :

1. Diferensiasi yang disebabkan oleh perbedaan adat istiadat (custom differentiation), karena adanya perbedaan etnik, budaya, agama, dan bahasa.
2. Diferensiasi yang disebabkan oleh perbedaan struktural (structural differentiation) karena adanya perbedaan kemampuan untuk mengakses sumber-sumber ekonomi dan politik.

Masalah Yang Timbul Akibat Keberagaman Budaya

Keberagaman budaya memiliki dampak negatif. Masalah – masalah yang muncul akibat keberagaman budaya antara lain :

1. Menimbulkan konflik antarsuku bangsa, antargolongan, atau antarkelas sosial, sehingga menyebabkan timbulnya perilaku anarkisme, terorisme, sekulerisme, primordialisme, separatisme dan sebagainya.
2. Menimbulkan perubahan sosial dan budaya yang terlalu cepat, sehingga terjadi perubahan nilai dan norma sosial, perubahan pranata dan lembaga sosial, perubahan pandangan hidup, perubahan sistem dan struktur pemerintahan dan sebagainya.

Menghadapi dampak negatif keberagaman budaya tentu perlu dikembangkan berbagai sikap dan paham yang dapat mengikis kesalah pahaman dan membangun saling pengertian. Ada dua hal penting yang perlu dikembangkan dalam konteks ini , yaitu :

a. Multikulturalisme

Multikulturalisme merupakan solusi tepat mengatasi masalah yang muncul akibat keberagaman budaya. Didalam multikulturalisme, masyarakat diminta untuk melihat dan menyikapi perbedaan budaya secara wajar. Selain menjunjung tinggi perbedaan, multikulturalisme juga mengajak masyarakat untuk melihat keberagaman budaya dalam kesederajatan. Maksudnya, dalam pandangan multikulturalisme , tidak ada budaya yang lebih tinggi dari pada budaya lain, juga tidak ada budaya mayoritas, minoritas semua sederajat.

b. Toleransi dan Empati

Untuk mendukung gagasan multikulturalisme, sikap yang perlu dikembangkan adalah sikap toleransi dan empati.

Toleransi berarti rela menerima dan menghargai perbedaan dengan orang atau kelompok lain. Contoh, orang yang beragama Islam menghargai temannya yang beragama Kristen.

Sedangkan empati adalah sikap yang secara ikhlas mau merasakan pikiran dan perasaan orang lain. Misalnya pejabat mau merasakan penderitaan rakyat yang miskin. Sikap toleransi dan empati ini sangat penting ditumbuhkembangkan dalam kehidupan masyarakat yang majemuk seperti di Indonesia.

3. Konflik Sosial Bernuansa SARA

4. Primordialisme dan Politik Aliran

Primordialisme adalah sebuah pandangan atau paham yang memegang teguh hal-hal yang dibawa sejak kecil, baik mengenai tradisi, adat-istiadat, kepercayaan, maupun segala sesuatu yang ada di dalam lingkungan pertamanya. Di bidang politik, muncul kecenderungan terjadinya politik aliran, yaitu kegiatan politik praktis anggota masyarakat yang didorong oleh sentimen primordial. Pada saat ini, kecenderungan politik aliran tercermin dari pembentukan berbagai partai-partai berbasis agama yang ada di Indonesia.

5. Sikap Etnosentrisme

Etnosentrisme adalah sikap atau pandangan yang berpangkal pada masyarakat dan kebudayaan sendiri, biasanya disertai dengan sikap dan pandangan yang meremehkan masyarakat dan kebudayaan lain.

Adapun cara pemecahan konflik tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Elimination, yaitu pengunduran diri salah satu pihak yang terlibat dalam konflik.
- b. Subjunction atau Domination, yaitu pihak yang mempunyai kekuatan terbesar dapat memaksa pihak lain untuk mengalah dan menaatinya.
- c. Majority rule, yaitu suara terbanyak yang ditentukan dengan voting.
- d. Minority consent, artinya kelompok mayoritas yang menang.
- e. Compromise, artinya semua subkelompok yang terlibat dalam konflik berusaha mencari dan mendapatkan jalan tengah.
- f. Integration artinya pendapat-pendapat yang bertentangan didiskusikan, dipertimbangkan, dan ditelaah.

6. Stereotif Etnis (Suku Bangsa)

secara sederhana mendefinisikan stereotif etnis sebagai kepercayaan yang dianut bersama oleh sebagian besar warga suatu golongan etnis tentang sifat-sifat khas dari berbagai golongan etnis, termasuk golongan etnis mereka sendiri.

Upaya untuk menciptakan hubungan yang harmonis dan saling kerjasama diantara suku-suku bangsa yang berbeda-beda di negara-negara multietnik seperti Indonesia merupakan masalah yang cukup berat. Berbagai upaya yang harus dilakukan secara terus menerus oleh semua pihak, baik oleh pemerintah maupun oleh masyarakat Indonesia sendiri.

Metode-metode yang dilakukan dalam memecahkan masalah akibat konflik karena keberagaman budaya adalah sebagai berikut:

a. Metode kompetisi (competition)

Yaitu pemecahan masalah dengan menggunakan teknik persaingan, sehingga akan muncul pihak yang menang dan kalah.

b. Metode menghindari (Avoidance)

Yaitu pemecahan masalah dengan cara salah satu pihak yang berselisih menarik diri atau menghindari konflik.

c. Metode akomodasi (Accommodation)

Yaitu metode pemecahan masalah dengan menciptakan kondisi damai yang bertujuan untuk sementara. Metode ini diterapkan apabila salah satu pihak bersedia memenuhi tuntutan pihak lawan.

d. Metode kompromi (Compromise)

Yaitu pemecahan masalah dengan melakukan perundingan damai. Metode ini tidak dilakukan untuk mencari yang menang dan kalah tetapi untuk mencari akar permasalahan.

e. Metode Kalaborasi (Collaboration)

Yaitu metode pemecahan masalah dengan memberi keuntungan yang sama kepada pihak-pihak yang berselisih.

f. Metode pengurangan konflik

Yaitu metode yang bertujuan untuk menekan dan mengurangi terjadinya antagonisme yang di timbulkan konflik.

Makna Bhineka Tunggal Ika

Pemahaman nilai-nilai ke-Bhinneka Tunggal Ika-an masyarakat multikultural/majemuk sebagai pilar nasionalisme, sekaligus untuk memberi wacana dan sumbang saran kepada semua pihak, terutama para pelaksana dan penentu kebijakan diberbagai instansi terkait, agar dapat dijadikan tambahan acuan dalam menentukan peraturan berkaitan dengan aktualisasi pemahaman nilai-nilai ke-Bhinneka Tunggal Ika-an oleh masyarakat multikultural sebagai pilar nasionalisme yang kokoh dalam menghadapi perubahan global. Kalimat yang terpampang pada pita putih yang tercengkeram oleh kaki burung garuda, lambang negara Indonesia yaitu BHINNEKA TUNGGAL IKA memiliki makna yang menggambarkan keragaman yang dimiliki bangsa Indonesia, meskipun berbeda-beda tetapi pada hakikatnya merupakan satu kesatuan Indonesia.

Untuk dapat mengimplementasikan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan berbangsa dan bernegara dipandang perlu untuk memahami secara mendalam prinsip-prinsip yang terkandung dalam Bhinneka Tunggal Ika. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut :

1. Dalam rangka membentuk kesatuan dari keanekaragaman tidak terjadi pembentukan konsep baru dari keanekaragaman konsep-konsep yang terdapat pada unsur-unsur atau komponen bangsa.
2. Bhinneka Tunggal Ika tidak bersifat sektarian dan eksklusif; hal ini bermakna bahwa dalam kehidupan berbangsa dan bernegara tidak dibenarkan merasa dirinya yang paling benar, paling hebat, dan tidak mengakui harkat dan martabat pihak lain.
3. Bhinneka Tunggal Ika tidak bersifat formalistis yang hanya menunjukkan perilaku semu.
4. Bhinneka Tunggal Ika bersifat konvergen tidak divergen, yang bermakna perbedaan yang terjadi dalam keanekaragaman tidak untuk dibesar-besarkan, tetapi dicari titik temu, dalam bentuk kesepakatan bersama.
5. Prinsip atau asas pluralistik dan multikultural Bhinneka Tunggal Ika mendukung nilai:
 - a. inklusif, tidak bersifat eksklusif,
 - b. Terbuka,
 - c. Ko-eksistensi damai dan kebersamaan,

- d. Kesetaraan,
- e. Tidak merasa yang paling benar,
- f. Toleransi,
- g. Musyawarah disertai dengan penghargaan terhadap pihak lain yang berbeda.

Menurut Charles Coolay, integrasi nasional akan timbul jika orang atau kelompok orang menyadari bahwa mereka memiliki kepentingan dan tujuan yang sama menjadi dasar bagi terwujudnya integrasi nasional. Bentuk kerja sama tersebut antara lain sebagai berikut :

- 1) Kerja sama spontan (spontaneous cooperation) yaitu hubungan kerja sama yang terjadi secara spontan.
- 2) Kerja sama langsung (directed cooperation) yaitu hubungan kerja sama hasil perintah dari atasan langsung.
- 3) Kerja sama kontrak (contractual cooperation) yaitu hubungan kerja sama atas dasar kontrak atau perjanjian.
- 4) Kerja sama tradisional (traditional cooperation) yaitu hubungan kerja sama atas dasar kebiasaan dan nilai – nilai adat istiadat.

C. Aktivitas Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang digunakan oleh peserta diklat ini menggunakan model pembelajaran problem solving. Metode ini dipandang tepat karena menyesuaikan materi yaitu Problematika keanekaragaman Budaya. Problem Solving ini adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan kepada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Pepkin,2004:1). Dalam hal ini masalah didefinisikan sebagai suatu persoalan yang tidak rutin dan belum dikenal penyelesaiannya. Jadi, dengan problem solving lah masalah ini dipecahkan.

Tahap-tahap pelaksanaan model problem solving:

1. Penyiapan masalah didalam modul
2. Peserta diklat diberi masalah sebagai pemecahan dalam model diskusi/kerja kelompok.
3. Peserta diklat ditugaskan untuk mengevaluasi (*evaluating*) masalah yang dipecahkan tersebut.

4. Peserta memberikan kesimpulan pada jawaban yang diberikan pada sesi akhir kegiatan belajar.

Penerapan pemecahan masalah diberlakukan sebagai model penilaian dan pengujian kebenaran jawaban peserta diklat

D. Latihan Kasus/Tugas

Petunjuk: Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling tepat !

1. Apakah problematika keragaman dan kesetaraan serta solusinya dalam kehidupan?
2. Apa yang dimaksud dengan kemajemukan dalam dinamika sosial budaya?
3. Bagaimana cara mengatasi konflik pada sikap masyarakat etnosentrisme?
4. Apa saja masalah lingkungan sosial budaya yang sering dihadapi masyarakat beradap?
5. Bagaimana Pengaruh Budaya luar terhadap Budaya Indonesia?

E. Rangkuman

1. Keanekaragaman budaya atau “cultural Diversity” adalah sebuah keniscayaan khususnya di Indonesia. dengan keanekaragaman sebuah wilayah mempunyai keunggulan daripada wilayah lainnya.
2. Multikulturalisme merupakan solusi tepat mengatasi masalah yang muncul akibat keberagaman budaya. Didalam multikulturalisme, masyarakat diminta untuk melihat dan menyikapi perbedaan budaya secara wajar.
3. Konflik SARA ini terjadi akibat perbedaan suku bangsa, bahasa, ras, agama, kedaerahan, adat istiadat, dan budaya yang berpotensi mengancam integrasi Nasional. Salah satu contoh dari konflik sosial yang bernuansa SARA ini adalah perang Sampit.
4. Primordialisme adalah sebuah pandangan atau paham yang memegang teguh hal-hal yang dibawa sejak kecil, baik mengenai tradisi, adat-istiadat, kepercayaan, maupun segala sesuatu yang ada di dalam lingkungan pertamanya.
5. Etnosentrisme adalah sikap atau pandangan yang berpangkal pada masyarakat dan kebudayaan sendiri, biasanya disertai dengan sikap dan pandangan yang meremehkan masyarakat dan kebudayaan lain.

6. Stereotif etnis sebagai kepercayaan yang dianut bersama oleh sebagian besar warga suatu golongan etnis tentang sifat-sifat khas dari berbagai golongan etnis, termasuk golongan etnis mereka sendiri. Stereotif merupakan pandangan-pandangan subyektif dari suatu etnis atau suku bangsa tertentu terhadap etnis atau suku bangsa lainnya atau tentang etnisnya sendiri.
7. Pemahaman nilai-nilai ke-Bhinneka Tunggal Ika-an yang syarat dengan integrasi nasional dalam masyarakat multikultural, nilai-nilai budaya bangsa sebagai keutuhan, kesatuan, dan persatuan negara bangsa harus tetap dipelihara sebagai pilar nasionalisme.

Implementasi dalam kehidupan sehari-hari seperti Musyawarah untuk mencapai mufakat dalam sebuah perkumpulan yang menyelesaikan suatu permasalahan.

F. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah kegiatan pembelajaran, Bapak/ Ibu dapat melakukan umpan balik dengan menjawab pertanyaan berikut ini :

1. Apa yang Bapak/Ibu pahami setelah mempelajari materi problematika keanekaragaman budaya ?
2. Pengalaman penting apa yang Bapak/Ibu peroleh setelah mempelajari materi problematika keanekaragaman budaya?
3. Apa manfaat materi problematika keanekaragaman budaya terhadap tugas Bapak/Ibu ?

G. Kunci Jawaban

1. Problematika Keragaman Serta Solusinya Dalam Kehidupan
Keragaman masyarakat adalah suatu kenyataan sekaligus kekayaan dari bangsa.
Van De Berghe menjelaskan bahwa masyarakat majemuk atau masyarakat yang beragam selalu memiliki sifat-sifat dasar sebagai berikut :
 - a. Terjadinya segmentasi ke dalam kelompok yang sering kali memiliki kebudayaan yang berbeda.

b. Memiliki struktur social yang terbagi-bagi ke dalam lembaga-lembaga yang bersifat nonkomplementer.

c. Kurang mengembangkan consensus diantara para anggota masyarakat ini nilai social yang bersifat dasar.

d. Secara relative, sering kali terjadi konflik diantara kelompok yang satu dengan yang lain.

e. Secara relative, integrasi social tumbuh diatas paksaan dan saling ketergantungan di dalam bidang ekonomi.

f. Adanya dominasi politik oleh suatu kelompok terhadap kelompok yang lain. Keragaman budaya daerah memang memperkaya khazanah budaya dan menjadi modal yang berharga untuk membangun Indonesia yang multikultural. Tetapi, kondisi aneka budaya itu sangat berpotensi memecah belah dan menjadi lahan subur bagi konflik dan kecemburuan sosial.

Konflik atau pertentangan sebenarnya terdiri atas dua fase, yaitu fase disharmoni dan fase disintegrasi. Disharmoni menunjuk pada adanya perbedaan tentang tujuan, nilai, norma, dan tindakan antarkelompok. Disintegrasi merupakan fase dimana sudah tidak dapat lagi disatukan pandangan, nilai, norma, dan tindakan kelompok yang menyebabkan pertentangan antar kelompok.

Salah satu hal penting dalam meningkatkan pemahaman antarbudaya dan masyarakat ini adalah sedapat mungkin dihilangkan penyakit-penyakit budaya. Penyakit budaya tersebut adalah etnosentrisme stereotip, prasangka, rasisme, diskriminasi, dan scape goating.

atau sikap etnosentris diartikan sebagai suatu kecenderungan yang melihat nilai atau norma kebudayaan sendiri sebagai suatu yang mutlak serta menggunakannya sebagai tolok ukur kebudayaan lain. Etnosentrisme adalah kecenderungan untuk menetapkan semua norma dan nilai budaya orang lain dengan standar budayanya sendiri.

Stereotip adalah pemberian tertentu terhadap seseorang berdasarkan kategori yang bersifat subjektif. Pemberian sifat itu bisa positif maupun negatif. Allan G Johnson menegaskan bahwa stereotip adalah keyakinan seseorang untuk menggeneralisasikan sifat-sifat tertentu yang cenderung negatif tentang orang lain karena dipengaruhi oleh pengetahuan dan pengalaman tertentu. Keyakinan ini menimbulkan penilaian yang cenderung

negatif atau bahkan merendahkan kelompok lain. Yang termasuk problematika yang perlu diatasi adalah stereotip yang negatif atau memandang rendah kelompok lain. Konsep stereotip ini dalam bentuk lain disebut stigma atau cacat. Stigmatisasi oleh sekelompok orang kepada kelompok lain cenderung negatif.

Hal-hal yang dapat dilakukan untuk memperkecil masalah yang diakibatkan oleh pengaruh negatif dari keragaman, yaitu :

- a. Semangat religious
 - b. Semangat nasionalisme
 - c. Semangat pluralisme
 - d. Semangat humanism
 - e. Dialog antar umat beragama
 - f. Membangun suatu pola komunikasi untuk interaksi maupun konfigurasi hubungan antaragama, media massa, dan harmonisasi dunia.
2. Keragaman yang terdapat dalam kehidupan sosial manusia melahirkan masyarakat majemuk. Majemuk berarti banyak ragam, beraneka, berjenis-jenis. Konsep masyarakat majemuk (*plural society*) pertama kali diperkenalkan oleh Furnivall tahun 1948 yang mengatakan bahwa ciri utama masyarakatnya adalah berkehidupan secara berkelompok yang berdampingan secara fisik, tetapi terpisah oleh kehidupan sosial dan tergabung dalam sebuah satuan politik. Konsep masyarakat majemuk Furnivall di atas, dipertanyakan validitasnya sekarang ini sebab telah terjadi perubahan fundamental akibat pembangunan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Usman Pelly (1989) mengategorikan masyarakat majemuk di suatu kota berdasarkan dua hal, yaitu pembelahan horizontal dan pembelahan vertikal.
3. a. Elimination, yaitu pengunduran diri salah satu pihak yang terlibat dalam konflik.
 - b. Subjunction atau Domination, yaitu pihak yang mempunyai kekuatan terbesar dapat memaksa pihak lain untuk mengalah dan menaatinya.

- c. Majority rule, yaitu suara terbanyak yang ditentukan dengan voting.
 - d. Minority consent, artinya kelompok mayoritas yang menang.
 - e. Compromise, artinya semua subkelompok yang terlibat dalam konflik berusaha mencari dan mendapatkan jalan tengah.
 - f. Integration artinya pendapat-pendapat yang bertentangan didiskusikan, dipertimbangkan, dan ditelaah
4. Pertumbuhan penduduk akan selalu berkaitan dengan masalah lingkungan hidup. Penduduk dengan segala aktivitasnya akan memberikan dampak terhadap lingkungan. Demikian pula makin meningkatnya upaya pembangunan menyebabkan makin meningkatnya dampak terhadap lingkungan hidup. Dampak lingkungan hidup adalah pengaruh perubahan pada lingkungan hidup yang diakibatkan oleh suatu usaha dan/atau kegiatan. Lingkungan hidup bisa berdampak positif dan negatif bagi kesejahteraan penduduk.
- Perubahan positif akibat kegiatan manusia terhadap lingkungan, misalnya dengan pembangunan jalan-jalan raya yang bisa menghubungkan daerah-daerah yang sebelumnya terisolir. Pembuatan saluran air, taman kota, penghijauan, penanaman turus jalan, pembuat bendungan, dan lain-lain adalah contoh-contoh kegiatan yang menjadikan lingkungan memberi dampak positif bagi manusia. Perubahan yang positif dari lingkungan tersebut tentu saja dapat memberikan keuntungan dan sumber kesejahteraan bagi penduduk. Perubahan lingkungan sebagai akibat tindakan manusia tidak jarang memberikan dampak negatif, yaitu kerusakan lingkungan hidup. Kerusakan lingkungan hidup tidak hanya meniadakan daya dukung lingkungan itu sendiri, tetapi juga memberi resiko bagi kehidupan manusia. Kerusakan lingkungan hidup merupakan problematika besar yang dialami umat manusia sekarang ini. Bahkan, isu tentang lingkungan hidup merupakan satu dari tiga isu global dewasa ini, yaitu isu tentang HAM, demokrasi, dan lingkungan.
5. Fakta yang terjadi sekarang, Indonesia sudah pudar dengan budaya pribumi, yang sudah tertindas budaya asing. Budaya barat yang menjadi modernitas dan cerminan trendsetter di Indonesia. Pengaruh budaya asing mempunyai efek positif dan negatifnya. Tetapi, dilihat dari minoritas, cenderung menyerap

hal negatif. Sayangnya, masyarakat Indonesia lebih mengamini kebudayaan Barat sebagai bentuk kebebasan yang sebebas-bebasnya. Sudah banyak masyarakat yang menganggap budaya Barat merupakan budaya yang paling benar. Hal inilah yang tampak keliru karena budaya Barat tidak hanya melahirkan kebebasan. Seharusnya masyarakat mencontohkan budaya barat untuk kemajuan negara Indonesia sendiri, contohnya seperti teknologi yang maju di budaya asing. Kecenderungan masyarakat Indonesia yang lupa dan melalaikan budaya dalam negeri sendiri mengakibatkan banyak budaya asli Indonesia tidak lagi diakui bangsa lain. Sebagai negara berkembang, masyarakat Indonesia seharusnya meniru motivasi Barat untuk menjadi negara yang maju bukan malah melalaikan budaya sendiri.

Kegiatan Pembelajaran 4: KEARIFAN BUDAYA LOKAL

Oleh: Sri Endah Kinasih

A. Tujuan

Materi ini disajikan untuk membekali peserta diklat kearifan budaya lokal di Indonesia. Diharapkan setelah mempelajari materi ini peserta diklat mampu menjelaskan pengertian, ciri-ciri, fungsi kearifan lokal untuk menganalisis kearifan lokal di suatu masyarakat Indonesia

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta diklat diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian kearifan budaya lokal
2. Menjelaskan ciri-ciri kearifan budaya lokal
3. Menjelaskan fungsi kearifan budaya lokal
4. Menjelaskan kearifan lokal di suatu masyarakat

C. Uraian Materi

Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan Budaya Lokal Cerminan Perilaku Budaya Masyarakatnya berlatar belakang dari suatu sifat dan tingkah laku masyarakat Indonesia mengenai kebudayaan lokal yang ada Indonesia, yang dimana kebudayaan tersebut merupakan turun temurun nenek moyang kita pada sebelumnya. Pengertian kearifan lokal (*local wisdom*) dalam kamus terdiri dari dua kata: kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). Dalam Kamus Inggris Indonesia John M. Echols dan Hassan Syadily, *local* berarti setempat, sedangkan *wisdom* (kearifan) sama dengan kebijaksanaan. Secara umum maka *local wisdom* (kearifan setempat) dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat (*local*) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam

dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Dalam disiplin antropologi dikenal istilah *local genius*.

Menurut Rahyono (2009:7) kearifan lokal merupakan kecerdasan manusia yang dimiliki oleh kelompok etnis tertentu yang diperoleh melalui pengalaman masyarakat. Artinya, kearifan lokal adalah hasil dari masyarakat tertentu melalui pengalaman mereka dan belum tentu dialami oleh masyarakat yang lain. Nilai-nilai tersebut akan melekat sangat kuat pada masyarakat tertentu dan nilai itu sudah melalui perjalanan waktu yang panjang, sepanjang keberadaan masyarakat tersebut.

Pikiran Rakyat terbitan 6 Maret 2003 menjelaskan bahwa tentang kearifan berarti ada yang memiliki kearifan (*al-'addahal-ma'rifah*), yang dilawankan dengan *al-'addah al-jahiliyyah*. Kearifan adat dipahami sebagai segala sesuatu yang didasari pengetahuan dan diakui akal serta dianggap baik oleh ketentuan agama.

Sementara Moendardjito (dalam Ayatrohaedi, 1986: 40-41) mengatakan bahwa unsur budaya daerah potensial sebagai *local genius* arena telah teruji kemampuannya untuk bertahan sampai sekarang. Ciri-ciri kearifan lokal tersebut adalah sebagai berikut:

1. mampu bertahan terhadap budaya luar,
2. memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar,
3. mempunyai kemampuan mengintegrasikan unsur budaya luar ke dalam budaya asli,
4. mempunyai kemampuan mengendalikan,
5. mampu memberi arah pada perkembangan budaya.

Kearifan lokal adalah dasar untuk pengambilan kebijakan pada level lokal dibidang kesehatan, pertanian, pendidikan, pengelolaan sumber daya alam dan kegiatan masyarakat pedesaan kegiatan masyarakat pedesaan. Dalam kearifan lokal, terkandung pula kearifan budaya lokal. Kearifan budaya lokal sendiri adalah pengetahuan lokal yang sudah sedemikian menyatu dengan sistem kepercayaan, norma, dan budaya serta diekspresikan dalam tradisi dan mitos yang dianut dalam jangka waktu yang lama.

Maka dari itu kearifan lokal tidaklah sama pada tempat dan waktu yang berbeda dan suku yang berbeda. Perbedaan ini disebabkan oleh tantangan

alam dan kebutuhan hidupnya berbeda-beda, sehingga pengalamannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya memunculkan berbagai sistem pengetahuan baik yang berhubungan dengan lingkungan maupun sosial. Sebagai salah satu bentuk perilaku manusia, kearifan lokal bukanlah suatu hal yang statis melainkan berubah sejalan dengan waktu, tergantung dari tatanan dan ikatan sosial budaya yang ada di masyarakat.

Jadi, dapat dikatakan bahwa kearifan lokal terbentuk sebagai keunggulan budaya masyarakat setempat berkaitan dengan kondisi geografis dalam arti luas. Kearifan lokal merupakan produk budaya masa lalu yang patut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup. Meskipun bernilai lokal tetapi nilai yang terkandung di dalamnya dianggap sangat universal.

Kearifan lokal merupakan pengetahuan yang eksplisit yang muncul dari periode panjang yang berevolusi bersama-sama masyarakat dan lingkungannya dalam sistem lokal yang sudah dialami bersama-sama. Proses evolusi yang begitu panjang dan melekat dalam masyarakat dapat menjadikan kearifan lokal sebagai sumber energi potensial dari sistem pengetahuan kolektif masyarakat untuk hidup bersama secara dinamis dan damai. Pengertian ini melihat kearifan lokal tidak sekadar sebagai acuan tingkah-laku seseorang, tetapi lebih jauh yaitu mampu mendinamisasi kehidupan masyarakat yang penuh keadaban.

Secara substansial, kearifan lokal itu adalah nilai-nilai yang berlaku dalam suatu masyarakat. Nilai-nilai yang diyakini kebenarannya dan menjadi acuan dalam bertingkah-laku sehari-hari masyarakat setempat. Oleh karena itu, sangat beralasan jika dikatakan bahwa kearifan lokal merupakan entitas yang sangat menentukan harkat dan martabat manusia dalam komunitasnya.

Dalam masyarakat kita, kearifan-kearifan lokal dapat ditemui dalam nyanyian, pepatah, sasanti, petuah, semboyan, dan kitab-kitab kuno yang melekat dalam perilaku sehari-hari. Kearifan lokal biasanya tercermin dalam kebiasaan-kebiasaan hidup masyarakat yang telah berlangsung lama. Keberlangsungan kearifan lokal akan tercermin dalam nilai-nilai yang berlaku dalam kelompok masyarakat tertentu. Nilai-nilai itu menjadi pegangan kelompok masyarakat tertentu yang biasanya akan menjadi bagian hidup tak

terpisahkan yang dapat diamati melalui sikap dan perilaku mereka sehari-hari

Pengertian di atas memberikan cara pandang bahwa manusia sebagai makhluk integral dan merupakan satu kesatuan dari alam semesta serta perilaku penuh tanggung jawab, penuh sikap hormat dan peduli terhadap kelangsungan semua kehidupan di alam semesta serta mengubah cara pandang antroposentrisme ke cara pandang biosentrisme dan ekosentrisme. Nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam suatu sistem sosial masyarakat, dapat dihayati, dipraktikkan, diajarkan dan diwariskan dari satu generasi ke generasi lainnya yang sekaligus membentuk dan menuntun pola perilaku manusia sehari-hari, baik terhadap alam maupun terhadap alam.

Kearifan lokal padadasarnya terujisecaraalamiah danniscaya bernilai baik,karena kebiasaan tersebut merupakan tindakan social yang berulang-ulang dan mengalami penguatan (*reinforcement*). Apabila suatu tindakan tidak dianggap baik oleh masyarakat maka ia tidak akan mengalami penguatan secara terus-menerus. Pergerakan secara alamiah terjadi secara sukarela karena dianggap baik atau mengandung kebaikan.

Contoh kearifan lokal (yang sampai saat ini masih dipertahankan adalah tebang satu tanam dua kearifan lokal suku tengger di bawah kaki Gunung Bromo Jawa Timur. Masyarakat Tengger yang yang berada di daerah pengunungan Bromo memiliki kearifan lokal terhadap lingkungan di sekitar. Hal ini merupakan ajaran leluhur nenek moyang agar menjaga dan melestarikan lingkungan dan alam. Salah satu masyarakat Tengger yang menjaga kearifan lokal dalam menjaga dan mengelola hutan di daerahnya berada di desa Wonokitri.

Masyarakat Tengger di desa Wonokitri memiliki tingkat kepedulian yang tinggi dalam menjaga dan memelihara hutan. Hal itu terlihat dari kondisi hutan di daerah tersebut yaitu hutan lindung. Salah satu adat yang dijaga oleh masyarakat Tengger adalah tidak menebang hutan secara sembarangan. Perilaku tersebut dilakukan atas dasar keyakinan dalam budaya mereka yang harus dipatuhi yaitu "tebang satu tanam dua". Arti pernyataan tersebut yaitu apabila menebang satu pohon maka harus menanam minimal dua pohon yang sejenis.

Selain itu, untuk memenuhi kebutuhan air bersih berasal dari sumber mata air dari sumber air pegunungan yaitu sumber mata air Tangor, Galingsari, Ngerong, Krecek, Muntur dan sumber mata air Blok Dengklik yang terletak di sebelah selatan desa. Selain itu juga, sebagian masyarakat memanfaatkan limbah sisa hasil pembuangan rumah tangga untuk menyirami tanaman dengan cara menampung air limbah di tempat penampungan kemudian disalurkan melalui pipa plastik/slang ke arah tanaman yang akan disirami. Ada juga masyarakat yang membuat saluran tersendiri untuk air limbah, biasanya di samping rumah yang dilewatkan pipa terpendam.

Kegiatan masyarakat dalam menjaga sumber-sumber air adalah membersihkan dan merawat sumber air, melakukan penghijauan di sekitar sumber air serta melakukan perbaikan pada saluran yang rusak badan jalan akibat longsor. Perbaikan saluran dilakukan dengan membuat tambak atau tanggul tanah yang dimasukkan ke dalam karung kemudian ditumpuk. Kegiatan ini merupakan bagian dari upaya masyarakat Tengger untuk menjaga keseimbangan lingkungan. Dalam proses itu, masyarakat Tengger melakukan bersama secara gotong royong.

Adapun upaya untuk memelihara lingkungan masyarakat Suku Tengger Desa Wonokitri adalah dengan melakukan beberapa tradisi ritual upacara berdasarkan adat dan kepercayaan mereka yaitu melakukan Upacara Leliwet, Pujan, Mungguh Sigiran (Among-among/ngamongi jagung), Wiwit, Hari Raya Kasad, *Mayu (Mahayu) Desa*, *Mayu Banyudan Pujan Mubeng (Narundhung)*.

Pada setiap rumah di masyarakat Tengger melakukan penanaman di area pekarangan. Masyarakat menanam tanaman seperti bunga mawar, bunga sepatu, dan tanaman lainnya yang diperuntukkan bagi sesaji. Ada juga penduduk yang menanam jenis tanaman sayuran untuk kebutuhan sehari-hari. Selain itu juga tanaman yang di tanam adalah tanaman untuk obat-obatan yang lebih dikenal dengan *etnofarmakologi*. *Etnofarmakologi* dan pengetahuan tumbuhan obat masyarakat tengger di Tengger mengungkap sistem pengetahuan tentang tumbuhan obat yang dipergunakan oleh masyarakat Tengger. *Etnofarmakologi* menunjukkan bahwa masyarakat Tengger menggunakan 118 jenis dan varietas tumbuhan

obat. Jenis-Jenis tersebut dapat digunakan untuk menyembuhkan 60 gejala jenis penyakit. Masyarakat Tengger menggunakan tumbuhan sebagai obat.

Kehidupan menyesuaikan lingkungan dan keyakinan akan nenek leluhur mereka dapat terjamin dengan terselenggaranya hubungan yang baik antara manusia yang hidup sekarang dengan nenek moyang atau leluhurnya. Masyarakat Tengger saling bekerjasama untuk menciptakan lingkungan menjadi lebih baik. Hal itu di lihat dari sikap dan pandangan hidup mereka terhadap alam.

Fungsi Kearifan Lokal

Tulisan dalam Bali Post tertanggal 4 September 2003 memuat “Pola Perilaku Orang Bali, Merujuk Unsur Tradisi”, antara lain memberikan informasi tentang beberapa fungsi dan makna kearifan lokal, yaitu :

1. Berfungsi untuk konservasi dan pelestarian sumber daya alam.
2. Berfungsi untuk pengembangan sumber daya manusia, misalnya berkaitan dengan upacara daur hidup, konsep *kandapatrate*.
3. Berfungsi untuk pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan, misalnya pada upacara saraswati, kepercayaan dan pemujaan pada pura Panji.
4. Berfungsi sebagai petuah, kepercayaan, sastra dan pantangan.
5. Bermakna sosial misalnya upacara integrasi komunal/kerabat.
6. Bermakna sosial, misalnya pada upacara daur pertanian.
7. Bermakna etika dan moral, yang terwujud dalam upacara Ngaben dan penyucian roh leluhur.
8. Bermakna politik, misalnya upacara *ngangkuk merana* dan kekuasaan *patron client*

Dari penjelasan fungsi-fungsi tersebut tampak betapa luas ranah kearifan lokal, mulai dari yang sifatnya sangat teologis sampai yang sangat pragmatis dan teknis.

Ketika Kearifan Lokal Terjadi Perubahan

Kebudayaan dipandang sebagai manifestasi kehidupan setiap orang atau kelompok orang yang selalu mengubah alam. Kehidupan manusia memperlakukan lingkungan alamiahnya itulah kebudayaan. Kebudayaan

merupakan usaha manusia, perjuangan seriap orang atau kelompok dalam menentukan hari depannya. Kebudayaan merupakan aktivitas yang dapat diarahkan dan direncanakan (Van Peursen, 1976 : 10-11). Oleh sebab itu dituntut adanya kemampuan, kreativitas, dan penemuan-penemuan baru. Manusia tidak hanya membiarkan diri dalam kehidupan lama melainkan dituntut mencari jalan baru dalam mencapai kehidupan yang lebih manusiawi. Dasar dan arah yang dituju dalam perencanaan kebudayaan adalah manusia sendiri sehingga humanisasi menjadi kerangka dasar dalam strategi kebudayaan (Ali Moertopo, 1978; 12). Kearifan lokal sebagai bentuk kebudayaan maka ia akan mengalami *reinforcement* secara terus-menerus menjadi yang lebih baik. Ali Moertopo mengatakan bahwa humanisasi merupakan ideal proses dan tujuan kebudayaan. Oleh karena itu maka kearifan lokal sebagai manifestasi kebudayaan yang terjadi dengan penguatan-penguatan dalam kehidupannya menunjukkan sebagai salah satu bentuk humanisasi manusia dalam berkebudayaan. Artinya sebagai manifestasi humanitas manusia, kearifan lokal dianggap baik sehingga ia mengalami penguatan secara terus-menerus. Tetapi, apakah ia akan tetap menjadi dirinya tanpa perubahan, benturan kebudayaan akan menjawabnya.

Dinamika kebudayaan merupakan suatu hal yang niscaya. Hal ini tidak lepas dari aktivitas manusia dengan peran akalinya. Dinamika atau perubahan kebudayaan dapat terjadi karena berbagai hal. Secara fisik, bertambahnya penduduk, berpindahnya penduduk, masuknya penduduk asing, masuknya peralatan baru, mudahnya akses masuk ke daerah juga dapat menyebabkan perubahan pada kebudayaan tertentu. Dalam lingkup hubungan antarmanusia, hubungan individual dan kelompok dapat juga mempengaruhi perubahan kebudayaan. Satu hal yang tidak bisa dihindari bahwa perkembangan dan perubahan akan selalu terjadi. Di kalangan antropolog ada tiga pola yang dianggap paling penting berkaitan dengan masalah perubahan kebudayaan: *evolusi*, *difusi*, dan *akulturasi*. Landasan dari semua ini adalah penemuan atau inovasi. (Lauer, 1993:387).

Perubahan pada budaya Nusantara sendiri akan merupakan suatu wacana yang maha luas akibat pengertian dan ranah budaya Nusantara sendiri yang sangat luas. Dalam perjalanannya, budaya Nusantara, baik yang masuk

kawasan istana atau diluar istana, tidak statis. Ia bergerak sesuai dengan perkembangan jaman. Dengan adanya kontak budaya, difusi, asimilasi, akulturasi sebagaimana dikatakan sebelumnya, nampak bahwa perubahan budaya di masyarakat akan cukup signifikan.

D. Aktivitas Pembelajaran

Bentuk dari aktivitas pembelajaran dalam materi ini adalah :

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar dan mengambil makna materi.
2. *Oral Activities*, seperti menyatakan merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi, interupsi.
3. *Listening Activities*, sebagai contoh mendengarkan : uraian, percakapan dan diskusi.
4. *Writing Activities*, seperti misalnya memberi jawaban dan komentar dari bentuk latihan/kasus/tugas.
5. *Motor Activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan, membuat konstruksi dari materi tersebut dengan mengamati perilaku di masyarakat sekitar.

Aktivitas pembelajaran ini sangat menuntut keaktifan peserta, sehingga peserta dapat menerapkan ke siswa untuk melakukan kegiatan dalam membimbing dan mengarahkan.

E. Latihan Kasus/Tugas

Jawablah peranyaan-pertanyaan di bawah ini secara singkat dan benar !

1. Apakah yang saudara pahami dengan kearifan budaya lokal !
2. Apa ciri-ciri dan fungsi kearifan budaya lokal !
3. Berilah suatu contoh kearifan budaya lokal yang saudara ketahui !

F. Rangkuman

Sebagaimana diketahui bahwa kearifan lokal mengalami perkembangan (dinamis) seiring dengan perkembangan manusia itu sendiri, oleh karenanya tidak ada kebudayaan yang bersifat statis. Namun, perubahan

kebudayaan sebagai hasil cipta, karsa, dan rasa manusia adalah tentu saja perubahan yang memberi nilai manfaat bagi manusia dan kemanusiaan, bukan sebaliknya, yaitu akan memusnahkan manusia sebagai pencipta kebudayaan tersebut.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Materi pelatihan untuk guru ini didesain dalam bentuk modul, dimaksudkan agar dapat dipelajari secara mandiri oleh para peserta pelatihan. Beberapa karakteristik yang khas dari materi pelatihan berbentuk modul tersebut, yaitu:

1. lengkap (*self-contained*), artinya, seluruh materi yang diperlukan peserta pelatihan untuk mencapai kompetensi dasar tersedia secara memadai;
2. dapat menjelaskan dirinya sendiri (*self-explanatory*), maksudnya, penjelasan dalam paket bahan pelatihan memungkinkan peserta untuk dapat mempelajari dan menguasai kompetensi secara mandiri; serta
3. mampu membelajarkan peserta pelatihan (*self-instructional material*), yakni sajian dalam paket bahan pembelajaran ditata sedemikian rupa sehingga dapat memicu peserta pelatihan untuk secara aktif melakukan interaksi belajar, bahkan menilai sendiri kemampuan belajar yang dicapainya melalui latihan/kasus/tugas.

Diharapkan dengan tersusunnya materi pelatihan ini dapat dijadikan referensi bagi peserta yang diimplementasikan ke siswa.

H. Kunci Jawaban

1. Arti kearifan budaya lokal

Menurut Rahyono (2009:7) kearifan lokal merupakan kecerdasan manusia yang dimiliki oleh kelompok etnis tertentu yang diperoleh melalui pengalaman masyarakat. Artinya, kearifan lokal adalah hasil dari masyarakat tertentu melalui pengalaman mereka dan belum tentu dialami oleh masyarakat yang lain. Nilai-nilai tersebut akan melekat sangat kuat pada masyarakat tertentu dan nilai itu sudah melalui perjalanan waktu yang panjang, sepanjang keberadaan masyarakat tersebut.

Dalam penjelasan tentang 'urf, Pikiran Rakyat terbitan 6 Maret 2003 menjelaskan bahwa tentang kearifan berarti ada yang memiliki kearifan (al-'addahal-ma'rifah), yang dilawankan dengan al-'addah al-jahiliyyah. Kearifan adat dipahami sebagai segala sesuatu yang didasari pengetahuan diakui akal serta dianggap baik oleh ketentuan agama. Sementara Moendardjito (dalam Ayatrohaedi, 1986:40-41) mengatakan bahwa unsur budaya daerah potensial sebagai local genius arena telah teruji kemampuannya untuk bertahan sampai sekarang.

2. Ciri-ciri kearifan lokal tersebut adalah sebagai berikut:
 1. mampu bertahan terhadap budaya luar,
 2. memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar,
 3. mempunyai kemampuan mengintegrasikan unsur budaya luar ke dalam budaya asli,
 4. mempunyai kemampuan mengendalikan,
 5. mampu memberi arah pada perkembangan budaya.

Fungsi Kearifan Lokal yaitu:

1. Berfungsi untuk konservasi dan pelestarian sumber daya alam.
2. Berfungsi untuk pengembangan sumber daya manusia, misalnya berkaitan dengan upacara daur hidup, konsep *kandapatrate*.
3. Berfungsi untuk pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan, misalnya pada upacara saraswati, kepercayaan dan pemujaan pada pura Panji.
4. Berfungsi sebagai petuah, kepercayaan, sastra dan pantangan.
5. Bermakna sosial misalnya upacara integrasi komunal/kerabat.
6. Bermakna sosial, misalnya pada upacara daur pertanian.
7. Bermakna etika dan moral, yang terwujud dalam upacara Ngaben dan penyucian roh leluhur.
8. Bermakna politik, misalnya upacara *ngangkuk merana* dan kekuasaan *patron client*

Dari penjelasan fungsi-fungsi tersebut tampak betapa luas ranah kearifan lokal, mulai dari yang sifatnya sangat teologis sampai yang sangat pragmatis dan teknis.

Contoh kearifan lokal yang sampai saat ini masih dipertahankan adalah *etnofarmakologi* dan pengetahuan tumbuhan obat masyarakat tengger di bromo

tengger semeru Jawa Timur mengungkap sistem pengetahuan tentang tumbuhan obat yang dipergunakan oleh masyarakat Tengger. *Etnofarmakologi* dan pengetahuan tumbuhan obat desa masyarakat Tengger menunjukkan bahwa masyarakat Tengger menggunakan 118 jenis dan varietas tumbuhan obat. Jenis-Jenis tersebut dapat digunakan untuk menyembuhkan 60 gejala jenis penyakit. Masyarakat Tengger menggunakan tumbuhan sebagai obat.

Kegiatan Pembelajaran 4 : KONTROL SOSIAL

Oleh: Indrijati Soerjasih

A. Tujuan

Materi control sosial disajikan untuk membekali peserta diklat tentang konsep-konsep dan bentuk-bentuk control sosial. Diharapkan setelah mempelajari materi ini peserta diklat mampu menjelaskan peran control social untuk menganalisis fenomena yang ada di masyarakat.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta diklat diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep control social
2. Menjelaskan bentuk-bentuk control social
3. Menganalisis peran control social terhadap fenomena social budaya yang ada di masyarakat!

C. Uraian Materi

Menghadapi persoalan perilaku manusia yang beranekaragam dan sifatnya, diperlukan suatu aturan-aturan yang memiliki daya paksa untuk mengendalikan perilaku anggota-anggotanya. Tujuan penciptaan kaidah atau aturan dalam masyarakat tiada lain agar para anggota masyarakat yang bertindak tidak saling merugikan. Aturan-aturan atau norma yang diciptakan merupakan sarana untuk memenuhi apa yang disebut ketertiban sosial dalam rangka manusia memenuhi kebutuhan hidupnya.

Pada kehidupan sehari-hari, individu atau anggota masyarakat tidak selalu bisa bersikap patuh terhadap norm, karena norma yang ada dianggap membebani, tidak bermanfaat atau bahkan merugikan bagi individu atau sekelompok orang. Sehingga meskipun norma atau aturan itu dibuat sebagai atau sesempurna mungkin namun masih ada individu yang melanggarnya. Pelaku pelanggaran terhadap norma-norma dalam masyarakat dapat dikategorikan sebagai pelaku yang berperilaku menyimpang.

Perilaku menyimpang yang dibiarkan terus menerus dapat merusak norma dan melemahkan keharmonisan masyarakat. Oleh karena itu, untuk menjaga norma-norma yang telah disepakati bersama maka pada setiap masyarakat atau kelompok-kelompok sosial harus menerapkan pengendalian sosial atau kontrol sosial.

Apa yang dimaksud dengan kontrol sosial? Bagaimana bentuk-bentuk kontrol sosial yang ada? Cara apa sajakah yang digunakan masyarakat untuk menertibkan anggota-anggotanya?

Pengertian Kontrol Sosial

Membahas kontrol sosial atau pengendalian berkaitan erat dengan norma dan nilai sosial. Bagi anggota masyarakat, norma sosial mengandung harapan dan dijadikan sebagai pedoman dalam bertindak. Sepanjang semua anggota masyarakat bersedia menaati norma atau aturan yang berlaku, maka bisa dipastikan kehidupan bermasyarakat akan berlangsung dengan lancar dan tertib. Tetapi harapan agar semua anggota masyarakat berlaku tertib tentu merupakan hal yang tidak mudah. Dalam kenyataannya tidak semua anggota masyarakat selalu bersedia memenuhi ketentuan atau aturan yang berlaku. Bahkan tidak jarang, ada orang-orang tertentu yang secara sengaja melanggar aturan untuk kepentingan pribadinya, seperti seseorang yang melanggar lampu lalu lintas karena tergesa-gesa, seorang penjual yang mengelabui konsumen karena ingin mendapatkan untung yang besar, atau seseorang yang terpaksa melakukan tindak kriminal (pencurian) karena terdesak kebutuhan ekonomi.

Untuk mencegah agar kecenderungan anggota masyarakat melakukan pelanggaran aturan, maka kontrol sosial merupakan cara yang tepat untuk mencegah terjadinya penyimpangan sekaligus menciptakan keteraturan sosial (sosial order).

Peter L. Berger (dalam Sunarto, 2002: 135), mendefinisikan kontrol sosial atau pengendalian sosial sebagai "*various means used by a society to bring recalcitrant members back to line*", artinya, bahwa dalam pengendalian sosial diartikan sebagai berbagai carayang digunakan masyarakat untuk menertibkan anggota yang membangkang. Rouce (1987:2), mengartikan kontrol sosial sebagai suatu upaya untuk mengajak bahkan memaksa seseorang untuk bertingkah laku sesuai dengan keinginan pihak lain. Sedangkan menurut

Soerjono Soekanto (2000:205) yang dimaksud kontrol sosial adalah proses yang direncanakan maupun tidak yang bersifat mendidik, mengajak, atau bahkan memaksa warga masyarakat agar mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai sosial yang berlaku.

Berdasarkan definisi diatas, maka lingkup kontrol sosial mencakup (1) pengawasan dari individu terhadap individu yang lain, (2) pengawasan individu terhadap kelompok (3) pengawasan kelompok terhadap kelompok, (4) pengawasan kelompok terhadap individu.

Pengertian individu yang dimaksud adalah individu anggota suatu masyarakat, misalnya seorang ibu pada sebuah keluarga, guru peserta didik, karyawan ketua RT dan sebagainya. Sedangkan kelompok dapat diterapkan pada pihak-pihak tertentu, misalnya keluarga, rukun tetangga, kelompok remaja, sekolah, perusahaan, bahkan Negara. Seorang kakak menegur adiknya supaya berlaku sopan, merupakan salah satu contoh bentuk kontrol sosial individu terhadap individu. Ketika seorang guru mengawasi ujian peserta didik di kelas, maka merupakan salah satu bentuk kontrol sosial individu terhadap kelompok.

Salah satu factor yang mempertimbangkan alasan mengapa anggota masyarakat perlu dikontrol dalam perilaku sehari-hari ada kaitannya dengan efektif tidaknya proses sosialisasi. Melalui proses sosialisasi inilah anggota masyarakat dapat belajar bagaimana berperilaku dan menyesuaikan diri dalam masyarakat.

Menurut Soetandyo Wignjosoebroto (dalam NArwoko dan Bagong Suyatno, 2004:103), pada masyarakat yang patuh terhadap norma (normaliter), tidak ada seorangpun akan menentang berbagai sosialisasi yang diadakan di masyarakat meskipun sosialisasi itu bersifat otoriter, karena pada dasarnya sosialisasi itu bersifat rewarding artinya mendatangkan manfaat atau keuntungan bagi anggota masyarakat. Bahkan seringkali terjadi, para anggota masyarakat justru secara sukarela meminta untuk disosialisasi. Karena sifatnya yang rewarding itu, otomatis anggota masyarakat tanpa pikir panjang menginternalisasi norma-norma sehingga dengan mudah menaatinya.

Tanpa paksaan dan tanpa kekerasan apapun juga dari masyarakat, para anggota masyarakat akan selalu cenderung berlaku conform—menyesuaikan diri dengan cara mengindahkan nilai dan norma-norma—dalam setiap aktivitasnya.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa dalam hal ini norma-norma sosial itu telah dapat terlaksana oleh kekuatannya sendiri (*self enforcing*).



Gambar 3 : Larangan merokok (symbol control bagi pengunjung rumah sakit)

Sumber: pendgeounnes.blogspot.com

Namun pada suatu saat dalam keadaan tertentu pada individu-individu tertentu, daya self enforcing dari norma-norma itu seringkali melemah atau bahkan hilang sama sekali. Dalam hal ini ada individu-individu tertentu yang merasa jika mengikuti norma tersebut justru tidak bermanfaat atau mengalami kerugian, sehingga perlahan-lahan mulai berani tidak patuh terhadap norma-norma yang telah disepakati bersama.

Beberapa factor yang menyebabkan anggota masyarakat berperilaku menyimpang dari norma yang berlaku adalah sebagai berikut (Ahmadi, 1985: 128):

1. Norma yang sudah ada sudah tidak memuaskan bagi pihak tertentu atau sudah tidak memenuhi kebutuhan standart.
2. Perumusan norma yang kurang jelas, sehingga menimbulkan berbagai macam penafsiran dalam penerapannya.
3. Terjadinya konflik antara peranan-peranan yang dipegang oleh anggota masyarakat.
4. Banyaknya perbedaan kepentingan antar anggota masyarakat sehingga sulit untuk diatur secara merata.

Pada situasi dimana orang mulai memperhitungkan bahwa dengan melanggar norma dia akan memperoleh keuntungan lain, maka dengan terpaksa demi

tegaknya norma harus dijalankan dengan sarana atau kekuatan dari luar. Norma yang sudah tidak lagi self enforcing akan dipertahankan atau diganti oleh petugas-petugas (agen) kontrol sosial dengan cara ancaman atau memberi beban sanksi kepada mereka yang terbukti melanggar norma.

Jika penyimpangan norma belum terjadi atau sudah terjadi, tetapi belum sampai pada tingkat yang mengkhawatirkan, maka kontrol sosial dijalankan melalui peringatan, misalnya sindiran, kritikan, teguran, larangan, bahkan ancaman. Kontrol sosial yang demikian itu dapat disebut dengan kontrol preventif. Sedangkan apabila penyimpangan terhadap norma sudah pada tingkat yang mengkhawatirkan, maka pelaku pelanggaran bisa dikenai sanksi yang bersifat membebaskan. Kontrol sosial seperti itu disebut kontrol sosial represif.

Tujuan dan Fungsi Kontrol Sosial

Tujuan kontrol sosial seperti telah tersirat dalam definisi di atas adalah agar kehidupan masyarakat berlangsung menurut kaidah-kaidah yang telah disepakati bersama. Dengan demikian substansi kontrol sosial meliputi proses mendidik, mengajak bahkan memaksa anggota masyarakat untuk bertingkah laku sesuai dengan norma-norma sosial.

System mendidik dimaksudkan agar dalam diri seseorang terdapat perubahan sikap dan tingkah laku untuk bertindak sesuai norma. System ini mencakup proses sosialisasi yang jika dijalankan secara efektif, perilaku individu akan konsisten dengan tipe perilaku yang diharapkan. Sikap dan tindakan ini didapat melalui pendidikan formal maupun informal.

System mengajak, bertujuan untuk mengarahkan agar perbuatan seseorang didasarkan pada norma dan tidak menuruti kemauan individu. Sedangkan system memaksa, bertujuan untuk mempengaruhi secara tegas agar seseorang bertindak sesuai dengan norma. Apabila kaidah, norma, atau peraturan tidak ditaati maka akan dikenai sanksi.

Dalam kaitan dengan tujuan tersebut, Al Hakim (2004) menyebutkan, bahwa kontrol sosial memiliki beberapa fungsi, antara lain :

1. Mempertebal keyakinan tentang manfaat norma

Tujuan ditempuh melalui pendidikan baik di keluarga, masyarakat maupun di sekolah. Pendidikan di keluarga merupakan tempat yang paling utama selain lingkungan masyarakat dan sekolah, yaitu untuk meletakkan dasar keyakinan

akan norma dalam diri anak. Salah satu cara dilakukan melalui sugesti sosial, yaitu dengan cara melalui dogma, cerita-cerita, karya orang besar atau perjuangan para pahlawan yang sarat dengan nilai-nilai sosial

2. Memberikan penghargaan

Penghargaan atau imbalan (*reward*) bertujuan untuk menumbuhkan semangat dalam diri warga masyarakat yang berbuat baik, menaati norma agar mereka tetap melakukan perbuatan tersebut dan menjadi tauladan bagi warganya. Penghargaan dapat berupa pujian dan penghormatan.

3. Mengembangkan rasa malu

Mengembangkan rasa malu berupa gunjingan dan celaan akibat pelanggaran terhadap norma, akan menimbulkan rasa malu bagi si pelanggarnya. Namun bila berlebihan juga kurang baik, karena dapat mengurangi interaksi dengan sesama atau bahkan dapat menimbulkan fintah.

4. Mengembangkan rasa takut

Rasa takut melakukan perbuatan menyimpang, akan menghindarkan seseorang dari perbuatan yang dirasa mengandung resiko. Dengan diberi peringatan keras, orang akan mempertimbangkan perbuatannya untuk tidak melakukan perbuatan menyimpang.

5. Menciptakan sistem hukum

Ini berupa sanksi yang tegas dan nyata bagi pelanggarnya. Setiap Negara memiliki system hokum yang mengatur setiap tindakan warga negaranya agar tercipta keamanan dan ketertiban di negara tersebut.

Sarana Kontrol Sosial

Bagian ini membahas tentang cara dan sarana yang digunakan untuk mendorong seseorang agar berperilaku selaras dengan norma-norma dan nilai-nilai yang berlaku dalam kelompok atau masyarakat tertentu. Oleh sebab itu maka kontroll sosial memerlukan sarana penunjang. Roucek (1987:10), menyatakan bahwa sarana pengendalian sosial sangat bervariasi tergantung pada lingkungan sosial budaya yang meliputi gossip, kritikan, ejekan dan adat istiadat. Sedangkan Soerjono Soekanto (2007:207) menyebutkan bahwa alat-alat

yang digunakan untuk melaksanakan kontroll sosial beraneka ragam, misalnya, sopan santun, desas desus, pendidikan, hukum dan penjatuhan sanksi.

Berikut ini adalah beberapa sarana kontroll sosial:

1. Gosip

Gunjangan, desas desus atau rumor adalah berita yang menyebar dalam masyarakat yang biasanya berkaitan dengan dugaan pelanggaran terhadap tata kelakuan atau kesusilaan. Gossip terjadi jika pernyataan secara terbuka tidak dapat dilontarkan sehingga pembicaraan tersebar melalui pembicaraan dari orang ke orang, misalnya, kasus hamil di luar nikah atau perselingkuhan. Gossip yang telah menyebar di kalangan anggota masyarakat seringkali mengubah sikap atau pandangan warga pada orang yang digosipkan sehingga berdampak pada rasa malu.

Gossip adalah bentuk kontroll sosial yang paling lemah. Dalam kehidupan masyarakat kota, gossip tidak mempan untuk menyindir pelaku penyimpangan. Kehidupan yang serba pribadi dimana setiap anggota masyarakat kurang saling mengenal mengakibatkan pada mudarnya rasa malu terhadap lingkungan.

2. Teguran

Teguran disampaikan secara langsung dan terbuka pada seseorang yang berbuat menyimpang. Hal ini bertujuan agar perbuatan menyimpang itu berhenti dan menjadi normal kembali sesuai nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku. Apabila teguran sudah dianggap tidak efektif memperbaiki suatu perilaku menyimpang, cara teguran dapat meningkat menjadi hukuman.

3. Kritikan

Kritikan hampir sama dengan teguran namun dalam penyampaiannya dilakukan secara lebih halus dan sopan. Biasanya kritikan dilontarkan apabila penegur merasa sungkan atau merasa perlu merahasiakan agar berita pelanggaran tidak meuas di kalangan warga yang lain. Kritik juga bias dilakukan karena si pelanggar norma adalah orang yang memiliki status sosial yang tinggi.

Kritik juga sangat efektif untuk mengingatkan pemerintah perihal kebijakan-kebijakan atau peraturan-peraturan yang berkaitan dengan kesejahteraan masyarakat.

4. Insentif

Sementara itu untuk mengusahakan terjadinya konformitas, kontroll sosial sesungguhnya juga dilaksanakan dengan menggunakan insentif positif. Insentif atau imbalan adalah dorongan positif yang akan membantu individu untuk segera meninggalkan perilaku yang salah. Sebagaimana halnya sanksi, insentif dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu:

- a. Insentif yang bersifat fisik
- b. Insentif yang bersifat psikologik
- c. Insentif yang bersifat ekonomik.

Insentif fisik tidaklah begitu banyak ragamnya, serta tidak begitu mudah diadakan. Kebanyakan insentif fisik lebih dirasakan sebagai insentif psikologik, karena bernilai sekedar sebagai simbol. Misalnya, jabatan tangan, pelukan, usapan. Sementara itu disamping insentif fisik dan psikologik ada insentif ekonomik, yang kebanyakan berwujud hadiah-hadiah barang atau uang.

5. Sanksi

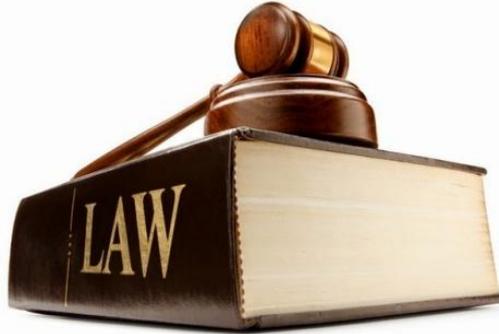
Kontroll sosial dimanapun dalam masyarakat selalu dijalankan berdasarkan sanksi. Sanksi adalah bentuk penderitaan yang secara sengaja dibebankan oleh masyarakat kepada seseorang yang terbukti melanggar atau menyimpang dari norma dengan tujuan agar pelaku penyimpangan ini tidak lagi melakukan perbuatannya (Narwoko & Bagong Suyatno, 2004: 105). Ada 3 jenis sanksi untuk melaksanakan kontrol sosial, yaitu sanksi fisik, psikologis dan ekonomi. Contoh sanksi fisik, dipukul, dijemur, dan diikat. Sanksi psikologis bersifat kejiwaan, misalnya dipermalukan di depan umum, diarak, digunduli, dan lain-lain. Sanksi ekonomik, misalnya pengurangan potensi ekonominya, misalnya denda, penyitaan, dsb.

Pada prakteknya ke-3 jenis sanksi tersebut dipraktekkan ssecara bersamaan, apalagi jika yang dilanggar adalah norma hokum, misalnya dalam kasus korupsi, terdakwa diberi sanksi fisik, dikurung (dirampas kebebasan fisiknya), sanksi ekonomi, hilangnya kesempatan untuk bekerja yang menghasilkan uang. Dan sanksi psikologis, diberitakan di media sehingga menimbulkan rasa malu.

Menurut bentuknya sanksi ada 2 bentuk, yaitu: sanksi tertulis dan sanksi tidak tertulis. Contoh sanksi tertulis, misalnya dalam KUHP, bahwa orang yang mencuri akan dikenakan hukuman pidana sekian bulan atau sekian

tahun. Contoh sanksi tidak tertulis (berkaitan dengan kebiasaan) nilai-nilai, pelaku penyimpangan akan dikucilkan dan diarak.

Berdasarkan tujuannya sanksi diatas mempunyai 2 fungsi, yaitu sebagai efek jera dan sarana edukatif.



Gambar 4.2: Kitab undang-undang Hukum pengadilan & palu hakim

Sumber: everythingaboutvanrush88.blogspot.com

Bentuk-Bentuk Kontrol Sosial

Kontrol atau pengendalian sosial mengacu pada berbagai alat yang dipergunakan oleh suatu masyarakat untuk mengembalikan kesadaran pada anggotanya dari berbagai bentuk tindak penyimpangan yang dilakukannya.

Bentuk kontroll sosial dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat, cara, kuat lemahnya sanksi, tujuan dan asal usulnya.

1. Berdasarkan sifatnya

Tehnik-tehnik kontroll sosial bervariasi, meliputi kontroll preventif dan kontroll represif. Kontrol preventif merupakan upaya pencegahan terjadinya penyimpangan terhadap norma dan nilai. Untuk menghindari kemungkinan agar penyimpangan tidak terjadi perlu dilakukan pencegahan sedini mungkin, berupa slogan-slogan, simbol-simbol atau rambu-rambu larangan, misalnya dilarang membuang sampah di sungai, dilarang merokok di tempat umum atau berupa ancaman, missal "ngebut, maka benjut" dan lain-lainnya. Ini dilakukan baik melalui keluarga atau masyarakat serta pendidikan di sekolah formal.

Kontrol represif berfungsi untuk mengembalikan ketertiban dan keteraturan sosial yang terganggu akibat adanya penyimpangan norma. Untuk mengembalikan ke keadaan semula perlu dilakukan pemulihan. Hal ini maka

pelanggar akan dikenai sanksi berupa hukuman, misalnya pengusiran, pemberian denda, pembayaran ganti rugi, vonis penjara dan lain sebagainya.

2. Berdasarkan caranya

Tehnik kontroll sosial berdasarkan caranya ada 2 macam, yakni bersifat persuasif dan koersif. Persuasif bersifat untuk mengajak atau membimbing dengan meyakinkan masyarakat bahwa perilaku tertentu adalah baik dan seharusnya dijalankan atas dasar kemauan sendiri. Himbauan, pujian, penghargaan termasuk kontroll jenis ini. Sedangkan cara yang koersif yaitu cara yang dilakukan dengan paksaan. Bila dengan persuasif tidak dilaksanakan, maka cara paksaan inilah yang dilakukan. Menurut Soerjono Soekanto (2000: 206), dalam suatu masyarakat yang relatif tentram, maka cara persuasif mungkin lebih efektif dari pada penggunaan paksaan. Karena sebagian besar norma sudah mendarah daging dalam diri anggota masyarakatnya. Namun kadang pula cara koersif diperlukan pula sebagai shock therapy bagi warga masyarakat yang melanggar norma tersebut.

Cara koersif lebih sering diperlukan dalam masyarakat yang cenderung selalu berubah, karena dalam keadaan seperti itu, kontroll sosial juga berfungsi untuk membentuk kaidah-kaidah baru. Namun demikian, cara koersif ini dalam pelaksanaan ada batasan-batasan dan tidak selalu dapat diterapkan disebabkan adanya reaksi yang negatif pula. Reaksi ini bias bersifat dendam yang bersifat laten, selalu akan mencari kesempatan dan menunggu lengahnya agen kontroll sosial tersebut.

3. Berdasarkan kuat-lemahnya sanksi

Kontrol sosial meliputi kontroll formal (resmi) dan kontroll informal (tidak resmi). Kontrol formal nampak di masyarakat luas yang lebih kompleks. Adanya kekurangramahan, terlebih kelompok-kelompok birokratik mendominasi masyarakat modern yang kompleks, dimana kontroll ini sudah didelegasikan pada badan yang bersifat spesifik (kelompok sekunder, missal legislatif, polisi, tentara) yang didukung oleh undang-undang. Kontrol dalam bentuk formal didasarkan atas penugasan oleh badan resmi, misalnya Negara. Badan ini mengawasi sejauh mana tingkat kepatuhan masyarakat terhadap peraturan-peraturan Negara. Pengawasan formal dapat pula bersumber dari ketentuan agama yang dilakukan untuk mengetahui ketaatan

masyarakat terhadap perintah agama sebagaimana tertulis dalam kitab-kitab agama.

Kontrol informal (tidak resmi) dilaksanakan demi terpeliharanya peraturan-peraturan yang tidak resmi milik masyarakat. Dikatakan tidak resmi karena peraturan itu sendiri tidak dirumuskan dengan jelas, tidak ditemukan dalam hukum tertulis, tetapi hanya diingatkan oleh masyarakat. Petugas pengawas pun tidak diangkat secara resmi, tetapi hanya disepakati oleh satuan-satuan budaya masyarakat. Meski demikian, tidak berarti bahwa keefektifan kontrol sosial menjadi berkurang karena kontrol ini bersifat lebih halus dan spontan, namun pengaruhnya seringkali lebih tajam dan hasilnya maksimal. Kontrol jenis ini dilakukan oleh kelompok primer, seperti keluarga, klan, family, asrama, paguyuban dan lain-lain. Kontrol informal terdapat dalam adat istiadat, tradisi, mores, upacara-upacara, paham-paham dan opini public. Di dalam masyarakat kita bila ada seseorang mengikuti upacara agama memakai celana pendek, maka akan ada sanksi, mulai dilirik maupun ditertawakan oleh para jemaahnya. Jika ia datang tidak memakai celana sama sekali, maka sanksi formal akan dikenakan berupa ditangkap karena berperilaku tidak senonoh di depan umum.

D. Aktivitas Pembelajaran

Strategi pembelajaran materi ini adalah problem solving. Peserta diklat dibagi dalam 4 kelompok. Masing-masing kelompok membahas kasus yang ada di latihan. Hasil diskusi dipresentasikan.

E. Latihan Kasus/Tugas

Kasus:

Beberapa saat lalu media cetak dan elektronik sempat meramaikan beberapa kasus tertangkapnya beberapa anggota dewan yang diduga melakukan korupsi baik yang "individu" maupun "berjamaah".

Permasalahan:

1. Bagaimanakah pendapat Bapak/Ibu menanggapi kasus tersebut?
2. Bagaimanakah peran control social sehingga muncul terjadinya kasus-kasus tersebut?
3. Bagaimanakah peran media terhadap kasus-kasus tersebut?

A. Rangkuman

1. Ruang lingkup control social mencakup:
 - Pengawasan dari individu terhadap individu
 - Pengawasan dari individu terhadap kelompok
 - Pengawasan kelompok terhadap individu
 - Pengawasan kelompok terhadap kelompok
2. Fungsi control social:
 - Mempertebal keyakinan tentang manfaat norma, memberi penghargaan, mengembangkan rasa malu, mengembangkan rasa takut, menciptakan sistem hukum
3. Sarana control social: Gossip, Teguran, Kritik, Insentif, Sanksi,
4. Bentuk-bentuk control social:
 - Berdasarkan sifatnya, caranya, kuat-lemahnya

F. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah kegiatan pembelajaran, Bapak/ Ibu dapat melakukan umpan balik dengan menjawab pertanyaan berikut ini :

1. Apa yang Bapak/Ibu pahami setelah mempelajari materi control sosial?
2. Pengalaman penting apa yang Bapak/Ibu peroleh setelah mempelajari materi kntrol sosial?
3. Apa manfaat materi control social terhadap tugas Bapak/Ibu ?

G. Kunci Jawaban

1. Terhadap kasus-kasus tersebut termasuk dalam ruang lingkup control social kelompok terhadap individu dan kelompok terhadap kelompok
2. Kasus-kasus tersebut dapat terjadi karena lemahnya control social dalam masyarakat.
3. Pemberitaan kasus-kasus tersebut menunjukkan bahwa media sudah berperan dalam fungsi control social. Efek dari pemberitaan tersebut dapat memberikan efek jera terhadap pelaku.

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran 1: PENYUSUNAN MODEL- MODEL PEMBELAJARAN ANTROPOLOGI

Oleh: Indrijati Soerjasih

A. Tujuan Pembelajaran

Materi penyusunan model-model pembelajaran antropologi disajikan untuk membekali kemampuan peserta diklat dalam menyusun model-model pembelajaran. Diharapkan setelah mempelajari materi ini peserta diklat mampu menyusun model pembelajaran dalam pembelajaran antropologi sesuai dengan Permendikbud No.59_c dan No.103 Tahun 2014.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta diklat diharapkan dapat menyusun model-model pembelajaran dalam mapel antropologi

C. Uraian Materi

Sesuai dengan karakteristik Kurikulum 2013, ada beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan, antara lain, pembelajaran berbasis masalah (problem based learning), pembelajaran berbasis proyek (project based learning), dan discovery learning.

Ketiga model pembelajaran sangat relevan dengan tujuan dan kekhasan pembelajaran mata pelajaran Antropologi. Sesuai dengan karakteristik pendidikan antropologi, untuk membekali siswa agar mampu memahami dan menyikapi secara bijak tentang keberagaman budaya dalam rangka membangun karakter yang menerima dan memahami perbedaan, maka siswa dibekali dengan pengalaman yang berpikir kritis dan analitis melalui, studi kasus (problem based learning). Studi etnografi (project based learning), dan observasi partisipasi (discovery learning).

1. Studi Kasus

Studi kasus dapat dilaksanakan dalam rangka bentuk operasional dari problem based learning. Tujuan utama menggunakan model ini adalah untuk menganalisis kasus-kasus tertentu yang ada di lingkungan setempat bersifat khas yang menggunakan tinjauan antropologi, misalnya kehidupan komunitas pemecah batu, petani ladang, pedagang kaki lima, pemulung, nelayan, buruh atau kehidupan di kompleks-komplek perumahan atau perkampungan.

2. Studi Etnografi

Studi etnografi merupakan penabaran model pembelajaran berbasis proyek. Model ini bertujuan untuk Untuk mendapat pemahaman sosio-kultur suatu kelompok masyarakat, misalnya, melihat kehidupan suku terasing, komunitas tertentu yang ada di sekitarnya.

3. Observasi Partisipasi

Observasi partisipasi merupakan ciri utama kajian antropologi. Apabila disejajarkan dengan model pembelajaran, observasi partisipasi ini dapat dikatakan sebagai penyesuaian dari model pembelajaran discovery learning. Observasi partisipasi ini akan mendorong peserta didik untuk menemukan hal-hal baru yang disimpulkan dari berbagai data yang diperoleh. Penerapan model ini bertujuan memunculkan empati karena ada factor pengalaman langsung (*direct experience*), artinya, peserta didik sebagai pengamat juga terlibat secara langsung sehingga merasakan apa yang sebenarnya dirasakan oleh sipelaku. Hal ini untuk melatih siswa bagaimana memahami orang lain secara emik.

Pembelajaran Berbasis Penemuan (*Discovery Learning*)

Langkah-langkah dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan pada model ini meliputi hal-hal sebagai berikut.

- a. Menentukan tujuan pembelajaran.
- b. Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya)
- c. Memilih materi pelajaran.

- d. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).
- e. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik.
- f. Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik.
- g. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik.

2. Pelaksanaan

Menurut Syah (2004) dalam mengaplikasikan metode *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut.

Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya dan timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan. Dengan demikian seorang Guru harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada peserta didik agar tujuan mengaktifkan peserta didik untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

Problem statement (pernyataan/ identifikasi masalah)

Setelah dilakukan stimulation guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah)

Data collection (pengumpulan data)

Pada saat peserta didik melakukan eksperimen atau eksplorasi, guru memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Data dapat diperoleh melalui membaca literatur,

mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

Data processing (pengolahan data)

Menurut Syah (2004:244) pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan.

Verification (pembuktian)

Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan, dihubungkan dengan hasil data processing. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

Generalization (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) .

Prinsip Proses Pembelajaran PBL.

Prinsip-prinsip PBL yang harus diperhatikan meliputi konsep dasar, pendefinisian masalah, pembelajaran mandiri, pertukaran pengetahuan dan penilaiannya

Konsep Dasar (*Basic Concept*)

Pada pembelajaran ini fasilitator dapat memberikan konsep dasar, petunjuk, referensi, atau link dan skill yang diperlukan dalam pembelajaran tersebut. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik lebih cepat mendapatkan 'peta' yang akurat tentang arah dan tujuan pembelajaran. Konsep yang diberikan tidak perlu detail, diutamakan dalam bentuk garis besar saja, sehingga peserta didik dapat mengembangkannya secara mandiri secara mendalam.

Pendefinisian Masalah (*Defining the Problem*)

Dalam langkah ini fasilitator menyampaikan skenario atau permasalahan dan dalam kelompoknya peserta didik melakukan berbagai kegiatan. Pertama, *brainstorming* dengan cara semua anggota kelompok mengungkapkan pendapat, ide, dan tanggapan terhadap skenario secara bebas, sehingga dimungkinkan muncul berbagai macam alternatif pendapat. Kedua, melakukan seleksi untuk memilih pendapat yang lebih fokus. Ketiga, menentukan permasalahan dan melakukan pembagian tugas dalam kelompok untuk mencari referensi penyelesaian dari isu permasalahan yang didapat. Fasilitator memvalidasi pilihan-pilihan yang diambil peserta didik yang akhirnya diharapkan memiliki gambaran yang jelas tentang apa saja yang mereka ketahui, apa saja yang mereka tidak ketahui, dan pengetahuan apa saja yang diperlukan untuk menjembatannya.

Pembelajaran Mandiri (*Self Learning*)

Setelah mengetahui tugasnya, masing-masing peserta didik mencari berbagai sumber yang dapat memperjelas isu yang sedang diinvestigasi misalnya dari artikel tertulis di perpustakaan, halaman web, atau bahkan pakar dalam bidang yang relevan. Tujuan utama tahap investigasi, yaitu: (1) agar peserta didik mencari informasi dan mengembangkan pemahaman yang relevan dengan permasalahan yang telah didiskusikan di kelas, dan (2) informasi dikumpulkan untuk dipresentasikan di kelas, relevan dan dapat dipahami.

Pertukaran Pengetahuan (*Exchange knowledge*)

Setelah mendapatkan sumber untuk keperluan pendalaman materi secara mandiri, pada pertemuan berikutnya peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya dapat dibantu guru untuk mengklarifikasi capaiannya dan merumuskan solusi dari permasalahan kelompok. Langkah selanjutnya presentasi hasil dalam kelas dengan mengakomodasi masukan dari pleno, menentukan kesimpulan akhir, dan dokumentasi akhir. Untuk memastikan setiap peserta didik mengikuti langkah ini maka dilakukan dengan mengikuti petunjuk.

Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah

Fase 1: Mengorientasikan Siswa pada Masalah

Pembelajaran dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan. Dalam penggunaan PBL, tahapan ini sangat penting dimana guru harus menjelaskan dengan rinci apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, serta dijelaskan bagaimana guru akan mengevaluasi proses pembelajaran. Ada empat hal yang perlu dilakukan dalam proses ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) Tujuan utama pengajaran tidak untuk mempelajari sejumlah besar informasi baru, tetapi lebih kepada belajar bagaimana menyelidiki masalah-masalah penting dan bagaimana menjadi siswa yang mandiri.
- 2) Permasalahan dan pertanyaan yang diselidiki tidak mempunyai jawaban mutlak “benar”, sebuah masalah yang rumit atau kompleks mempunyai banyak penyelesaian dan seringkali bertentangan.
- 3) Selama tahap penyelidikan, siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan dan mencari informasi.
- 4) Selama tahap analisis dan penjelasan, peserta didik akan didorong untuk menyatakan ide-idenya secara terbuka dan penuh kebebasan.

Fase 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk Belajar

Di samping mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, pembelajaran PBL juga mendorong peserta didik belajar berkolaborasi. Pemecahan suatu masalah sangat membutuhkan kerjasama dan *sharing* antar anggota. Oleh sebab itu, guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok peserta didik dimana masing-masing kelompok akan memilih dan memecahkan masalah yang berbeda.

Fase 3: Membantu Penyelidikan Mandiri dan Kelompok

Penyelidikan adalah inti dari PBL. Meskipun setiap situasi permasalahan memerlukan teknik penyelidikan yang berbeda, namun pada umumnya tentu melibatkan karakter yang identik, yakni pengumpulan data dan eksperimen, berhipotesis dan penjelasan, dan memberikan pemecahan. Pengumpulan data dan eksperimentasi merupakan aspek yang sangat penting. Pada tahap ini, guru harus mendorong peserta didik untuk mengumpulkan data dan melaksanakan eksperimen (mental maupun aktual) sampai mereka betul-betul memahami dimensi situasi permasalahan. Tujuannya adalah agar peserta

didik mengumpulkan cukup informasi untuk menciptakan dan membangun ide mereka sendiri.

Fase 4: Mengembangkan dan Menyajikan Artefak (Hasil Karya) dan Memamerkan

Tahap penyelidikan diikuti dengan menciptakan artefak (hasil karya) dan pameran. Artefak lebih dari sekedar laporan tertulis, namun bisa suatu *video tape* (menunjukkan situasi masalah dan pemecahan yang diusulkan), model (perwujudan secara fisik dari situasi masalah dan pemecahannya), program komputer, dan sajian multimedia. Tentunya kecanggihan artefak sangat dipengaruhi tingkat berpikir siswa. Langkah selanjutnya adalah memamerkan hasil karyanya dan guru berperan sebagai organisator pameran. Akan lebih baik jika dalam pameran ini melibatkan siswa lainnya, guru-guru, orang tua, dan lainnya yang dapat menjadi “penilai” atau memberikan umpan balik.

Fase 5: Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah

Fase ini dimaksudkan untuk membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses mereka sendiri dan keterampilan penyelidikan dan intelektual yang mereka gunakan. Selama fase ini guru meminta siswa untuk merekonstruksi pemikiran dan aktivitas yang telah dilakukan selama proses kegiatan belajarnya.

Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

PjBL merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik, yaitu:

1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
3. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah-masalah yang kompleks.
4. Meningkatkan kolaborasi.
5. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.

6. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
7. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
8. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
9. Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
10. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Langkah-langkah Operasional

1. Langkah langkah Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek

Langkah langkah pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek dapat dijelaskan sebagai berikut.



Diagram 2 Langkah langkah Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek

Penerapan Model Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*)

Pada materi pelatihan satu telah diuraikan bahwa pada penerapan model pembelajaran penemuan terdapat prosedur yang harus dilakukan yang meliputi tahap *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan), *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah), *Data collection* (pengumpulan data), *Data processing* (pengolahan data), *Verification* (pembuktian) dan *Generalization* (menarik kesimpulan / generalisasi)

Contoh Penerapan Model *Discovery Learning* Pada Pembelajaran Antropologi

Topik	:	Kesetaraan dan perubahan social-budaya
Sub Topik	:	Hubungan kesetaraan dan perubahan social-budaya

Kompetensi Dasar	3.1 Menganalisis berbagai masalah terkait dengan kesetaraan dan perubahan sosial-budaya dalam masyarakat multikultur. 4.1 Melakukan kajian literatur, diskusi, dan pengamatan lapangan terhadap berbagai masalah terkait dengan kesetaraan dan perubahan sosial-budaya dalam masyarakat multikultur
Indikator	: 3.1.1 Menjelaskan konsep perubahan social-budaya 3.1.2 Mengidentifikasi jenis-jenis perubahan social-budaya 3.1.3 Menjelaskan faktor-faktor perubahan social-budaya 3.1.4 Menjelaskan proses perubahan social budaya 3.1.5 Menjelaskan pengertian kesetaraan 3.1.6 Mengidentifikasi contoh kesetaraan yang ada di masyarakat 3.1.7 Menganalisis hubungan kesetaraan dan perubahan social-budaya 3.1.8 Memberi contoh pengaruh kesetaraan pada perubahan social-budaya yang ada di masyarakat 3.1.9 Memberi contoh pengaruh perubahan social-budaya pada kesetaraan yang ada di masyarakat 4.1.1 Membuat makalah tentang dampak-dampak perubahan sosial-budaya
Alokasi Waktu	: 4 x 45'
SINTAK PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN
1. <i>Stimulation</i> (stimulasi/pemberian rangsangan)	Pada tahap ini peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik. Menyajikan contoh-contoh nyata tentang hubungan kesetaraan dengan perubahan social budaya (Misalnya: berbagai gambar wanita karir/tempat penitipan anak/dsb atau literatur tentang Perubahan nilai-nilai akibat munculnya paham kesetaraan gender atau video pola pengasuhan anak di daerah pedesaan dan pola pengasuhan anak di perkotaan)
2. <i>Problem statemen</i> (pertanyaan/identifikasi masalah)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan hubungan kesetaraan dan perubahan social-budaya. Misalnya: <ul style="list-style-type: none"> • Cermati tayangan, atau gambar atau bacaan tersebut, dan jelaskan berdasarkan pemahaman kalian! • Identifikasikanlah pengaruh-pengaruh perubahan social-budaya terhadap perilaku seorang wanita! • Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi ? • Bagaimanakah perubahan social-budaya dapat mempengaruhi perilaku masyarakat? • Bagaimanakah kesetaraan gender mempengaruhi perubahan social-budaya? • Bagaimanakah sikap yang tepat dalam menyikapi kesetaraan gender? berilah contoh! Mengapa?
3. <i>Data collection</i> (pengumpulan data)	Pada tahap ini peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan : <ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi dari berbagai sumber tentang konsep-konsep dalam perubahan sosial-budaya • Mencari informasi dari berbagai sumber terkait pengaruh perubahan social-budaya bagi seseorang yang terjadi di masyarakat.

	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi dari berbagai sumber tentang pengertian kesetaraan • Mencari informasi dari berbagai informasi terkait hubungan kesetaraan dengan perubahan social-budaya. • Dsb.
4. Data processing (pengolahan Data)	<p>Pada tahap ini peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi untuk mengolah data hasil pengamatan dengan cara:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengolah data hasil pengamatan dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan - Mengolah semua informasi yang sudah ditemukan tentang hubungan kesetaraan dan perubahan social-budaya, factor-faktor penyebabnya, dampaknya dan solusi pencegahan serta penanganan terhadap pengaruh negatifnya.
5. <i>Verification</i> (pembuktian)	Mendiskusikan informasi hasil temuannya tersebut dengan memperhatikan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kegiatan. Dan memverifikasi hasil pengolahan data informasi pada buku sumber
6. <i>Generalization</i> (menarik kesimpulan)	Menyimpulkan hubungan kesetaraan dengan perubahan social budaya berdasarkan factor-faktor penyebab, dampak/pengaruh dan sikap yang tepat dalam menyikapi perubahan social-budaya dan adanya paham kesetaraan yang ada di masyarakat

Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran berbasis proyek pada penerapannya melalui tahap-tahap: 1) Penentuan Pertanyaan Mendasar, 2) Mendesain Perencanaan Proyek, 3) Menyusun Jadwal, 4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, 5) Menguji Hasil, dan 6) Mengevaluasi Pengalaman

Pada penerapannya dalam pembelajaran guru dan peserta didik dapat bekerja sama mendisain proyek, merancang perencanaan proyek dan menyusun jadwal. Untuk memandu pembelajaran ini guru dapat mendisain instrumen-instrumen lembar kerja peserta didik karena pelaksanaan pembelajarannya umumnya dilakukan sebagai tugas diluar tatap muka kecuali pelaporan hasil proyek. Untuk penilaiannya guru harus menyiapkan instrumen penilaian proyek. Berikut ini contoh kegiatan pembelajaran dan lembar kerja pelaksanaan tugas proyek yang akan dilakukan peserta didik.

Rancangan kegiatan proyek

Topik	: Perubahan social-budaya
Sub Topik	: Pengaruh perubahan sosial-budaya terhadap perilaku masyarakat

Kompetensi Dasar	: 3.1 Menganalisis berbagai masalah terkait dengan kesetaraan dan perubahan sosial-budaya dalam masyarakat multikultur. 4.1 Melakukan kajian literatur, diskusi, dan pengamatan lapangan terhadap berbagai masalah terkait dengan kesetaraan dan perubahan sosial-budaya dalam masyarakat multikultur						
Indikator	: 1.1.1 Mengidentifikasi perubahan social-budaya yang ada di masyarakat 1.1.2 Menganalisis perubahan social-budaya yang ada di masyarakat sekitar 1.1.3 Menganalisis pengaruh perubahan social-budaya pada perilaku masyarakat sekitar 4.1.1 Melakukan penelitian sederhana tentang pengaruh perubahan social-budaya pada perilaku masyarakat sekitar.						
Alokasi Waktu	: 12 x 45'						
Tahap	Kegiatan Pembelajaran						
Penentuan Pertanyaan Mendasar	Pembelajaran dimulai dengan meminta peserta didik membuat pertanyaan yang terkait dengan pengaruh perubahan social-budaya dalam kehidupan sehari-hari. <ul style="list-style-type: none"> - Apa pengaruh perubahan social-budaya bagi masyarakat - Mengapa terjadi perubahan social-budaya? - Bagaimana perubahan social-budaya mempengaruhi perilaku dalam masyarakat? - Bagaimana reaksi masyarakat terhadap perubahan social-budaya yang terjadi? - Bagaimana sikap yang harus dipilih sebagai seorang pelajar jika terjadi suatu perubahan social-budaya dalam Masyarakat? 						
Mendesain Perencanaan Proyek	Peserta didik diminta merencanakan proyek penelitian sederhana secara kolaboratif dengan pengajar. Peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Peserta membuat aturan penyelesaian proyek. <ol style="list-style-type: none"> 1. Dilakukan secara berkelompok 2. Waktu kegiatan melakukan tugas merancang lembar kerja 3. Penentuan judul 4. Penentuan lokasi 5. Pemilihan narasumber atau key informan 						
Menyusun Jadwal	Pendidik dan peserta didik menyusun jadwal aktivitas penyelesaian proyek. Contoh kegiatan tugas proyek penelitian sederhana <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">Jadwal</th> <th>Rencana Kegiatan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Perencanaan</td> <td>Peserta didik dalam kelompok diminta mengkaji konsep perubahan social-budaya berdasarkan teori dari buku sumber atau Internet Peserta didik merancang proses penelitian Melaporkan rancangan penelitian, guru memberikan umpan balik. Memperbaiki rancangan proses penelitian sederhana</td> </tr> <tr> <td>pelaksanaan</td> <td>Peserta didik dalam kelompok diminta untuk: <ul style="list-style-type: none"> - melakukan proses penelitian sederhana berdasarkan </td> </tr> </tbody> </table>	Jadwal	Rencana Kegiatan	Perencanaan	Peserta didik dalam kelompok diminta mengkaji konsep perubahan social-budaya berdasarkan teori dari buku sumber atau Internet Peserta didik merancang proses penelitian Melaporkan rancangan penelitian, guru memberikan umpan balik. Memperbaiki rancangan proses penelitian sederhana	pelaksanaan	Peserta didik dalam kelompok diminta untuk: <ul style="list-style-type: none"> - melakukan proses penelitian sederhana berdasarkan
Jadwal	Rencana Kegiatan						
Perencanaan	Peserta didik dalam kelompok diminta mengkaji konsep perubahan social-budaya berdasarkan teori dari buku sumber atau Internet Peserta didik merancang proses penelitian Melaporkan rancangan penelitian, guru memberikan umpan balik. Memperbaiki rancangan proses penelitian sederhana						
pelaksanaan	Peserta didik dalam kelompok diminta untuk: <ul style="list-style-type: none"> - melakukan proses penelitian sederhana berdasarkan 						

		rancangan yang sudah diperbaiki - mencatat dan mendiskusikan hasilnya	
	pelaporan	Peserta didik membuat laporan kegiatan proyek penelitian sederhananya	
Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek	Guru menggunakan rubrik memonitor aktivitas yang penting dari peserta didik selama menyelesaikan proyek		
Menguji Hasil,	Guru menilai laporan rancangan tugas pengamatan/penelitian sederhana peserta didik, laporan proses penelitian sederhana sesuai rancangan, memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan judul penelitian. Guru memberikan saran-saran untuk perbaikan hasil penelitian sederhana peserta didik.		
Mengevaluasi Pengalaman	Pada akhir proses pembelajaran, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas selama melakukan penelitian sederhana di lapangan dan hasil penelitian yang sudah dijalankan. Perwakilan peserta didik diminta untuk mengungkapkan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Guru dan peserta didik mengembangkan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran.		

Pada pembelajaran berbasis proyek, tugas proyek harus jelas sehingga hasilnya dapat dinilai sesuai rubrik penilaian proyek. Berikut ini contoh lembar tugas proyek dan instrumen penilaiannya.

Lembar Kerja Tugas Proyek

Untuk mengerjakan proyek, peserta diberi panduan kerja agar tugas dapat dikerjakan secara efektif dan efisien. Pada lembar kerja tugas proyek dicantumkan petunjuk kerja baik untuk kegiatan tatap muka maupun tugas diluar kegiatan tatap muka.

Berikut ini contoh lembar kegiatan dan format laporan Pembelajaran Berbasis Proyek

KEGIATAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK
Mata pelajaran: Antropologi
Kelas/semester: XII/1
Topik: Perubahan Sosial-Budaya
Sub topik: Pengaruh perubahan social-budaya pada masyarakat
Tugas: Membuat rancangan terkait pengaruh perubahan social-budaya pada masyarakat sekitar
PENTUNJUK UMUM
Tugas Proyek diluar kegiatan tatap muka
1. Pelajari konsep perubahan sosial-budaya
2. Buat rancangan pengamatan lapangan dengan cara sebagai berikut:
Tentukan tujuan pengamatan lapangan
Tentukan lokasi, narasumber dan instrumen wawancaranya

Gunakan format yang tersedia untuk melaporkan rancangan pengamatan

3. Membuat laporan rancangan
 Selamat mencoba, mudah-mudahan penelitian sederhana yang kamu lakukan berhasil dengan baik. Semangat!

Laporan Kegiatan Pembelajaran Berbasis Proyek

Laporan kegiatan pembelajaran berbasis proyek dapat berupa laporan kegiatan merancang, melaksanakan dan laporan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model rancangan yang dibuat.

Contoh laporan pengamatan (penelitian sederhana) tentang Pengaruh perubahan social-budaya pada masyarakat.

LAPORAN TUGAS PROYEK	
MATA PELAJARAN : Antropologi	
TOPIK	: Perubahan Sosial-budaya
SUB TOPIK	: Pengaruh Perubahan Sosial-Budaya pada masyarakat
TUGAS	: Melakukan pengamatan (penelitian sederhana) tentang pengaruh perubahan sosial-budaya pada masyarakat
NAMA	:
KELAS	: XII

Tugas	Laporan Kegiatan
Membuat rancangan pengamatan (penelitian sederhana) dengan cara sebagai berikut:	Tanggal
	Tujuan pengamatan
	Lokasi:
	Narasumber :
	Skema/prosedur pengamatan lapangan
Cara kerjanya	

Laporan Pengamatan Lapangan

LAPORAN PENGAMATAN LAPANGAN	
MATA PELAJARAN : Antropologi	
TOPIK : Perubahan social-budaya	
SUB TOPIK : Pengaruh perubahan social-budaya pada masyarakat	
TUGAS : Melakukan pengamatan lapangan (penelitian sederhana)	
NAMA :	
KELAS : XII	
Tanggal :	
Tahap kegiatan	Laporan Hasil pengamatan
1. Perencanaan	

	2. Pelaksanaan	
	3. Kesimpulan	

Catatan : sertakan dokumen wawancara / foto untuk laporan.

Laporan Penelitian

LAPORAN PENELITIAN
Petunjuk Khusus
Berdasarkan hasil kegiatanmu ini, tulishlah sebuah laporan penelitian sederhana tentang Pengaruh Perubahan Sosial-Budaya pada Masyarakat sekitar. Buat Judul yang menarik, tulis laporan secara sistematis.
<p style="text-align: center;">JUDUL</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

Penerapan *Problem Based Learning* pada pembelajaran Antropologi

Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang dirancang agar peserta didik mendapat pengetahuan penting, yang membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki model belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistemik untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap-tahap PBL meliputi tahap orientasi peserta didik kepada masalah, mengorganisasikan peserta didik, membimbing penyelidikan individu dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Contoh Tahap Pembelajaran *Problem Based Learning*

Kompetensi Dasar	<p>3.1 Menganalisis berbagai masalah terkait dengan kesetaraan dan perubahan sosial-budaya dalam masyarakat multikultur.</p> <p>4.1 Melakukan kajian literatur, diskusi, dan pengamatan lapangan terhadap berbagaimasalah terkait dengan kesetaraan dan perubahan sosial-</p>
------------------	---

budaya dalam masyarakat multikultur.

Topik : Kesetaraan dan perubahan social-budaya
 Sub Topik : Hubungan kesetaraan dan perubahan sosial-budaya

Indikator : 3.1.1 Menjelaskan konsep perubahan social-budaya
 Pencapaian : 3.1.2 Mengidentifikasi jenis-jenis perubahan social-budaya
 Kompetensi : 3.1.3 Menjelaskan faktor-faktor perubahan social-budaya
 3.1.4 Menjelaskan proses perubahan social budaya
 3.1.5 Menjelaskan pengertian kesetaraan
 3.1.6 Mengidentifikasi contoh kesetaraan yang ada di masyarakat
 3.1.7 Menganalisis hubungan kesetaraan dan perubahan social-budaya
 3.1.8 Memberi contoh pengaruh kesetaraan pada perubahan social-budaya yang ada di masyarakat
 3.1.9 Memberi contoh pengaruh perubahan social-budaya pada kesetaraan yang ada di masyarakat
 4.1.1 Membuat laporan studi pustaka tentang dampak perubahan sosial-budaya pada wanita

Alokasi Waktu : 4 x 45 '

FASE-FASE	KEGIATAN PEMBELAJARAN
Fase 1 Orientasi peserta didik kepada masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tujuan pembelajaran • Peserta didik dihadapkan pada permasalahan, misalnya: pengaruh perubahan social-budaya pada kehidupan seorang wanita, pengaruh kesetaraan dengan perubahan social-budaya, faktor penyebab, solusi pencegahan dan sikap yang tepat dalam menghadapi pengaruh tersebut.
Fase 2 Mengorganisasikan peserta didik	Membantu peserta didik dalam mengkaji lembar kegiatan. Peserta didik mendiskusikan permasalahan-permasalahan yang harus dijawab
Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Mendorong peserta didik dalam pengumpulan informasi yang benar. • Peserta didik mencermati informasi dan mendiskusikan permasalahan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. • Membimbing peserta didik dalam memecahkan masalah
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai . • Peserta didik berdiskusi untuk merencanakan laporan dan penyajiannya.
Fase 5 Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kelas untuk menganalisis hasil pemecahan masalah dan menyamakan persepsi tentang hubungan kesetaraan dengan pengaruh perubahan social-budaya, faktor penyebab, • Peserta didik diharapkan menggunakan buku sumber untuk membantu mengevaluasi hasil diskusi

CONTOH ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	: Antropologi
Kelas	: XII
Semester	: 1
Topik	: Perubahan Sosial-Budaya

Kompetensi Dasar	Indikator	Sub Topik	Model Pembelajaran
3.1 Menganalisis berbagai masalah terkait dengan kesetaraan dan hubungannya dengan perubahan social-budaya dalam masyarakat multikultur	3.1.1. Menjelaskan konsep perubahan sosial budaya	1. Konsep perubahan social-budaya	<i>Discovery Learning</i>
	3.1.2. Mengidentifikasi bentuk-bentuk perubahan social budaya	2. Bentuk-bentuk perubahan social budaya	
	3.1.3. Menjelaskan faktor-faktor penyebab perubahan sosial budaya	3. Factor-faktor peyebab perubahan social-budaya	
	3.1.4. Menjelaskan factor-faktor yang mempengaruhi proses-proses perubahan social-budaya	4. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses perubahan social-budaya	<i>Project Based Learning</i>
	3.1.5. Menjelaskan pengertian kesetaraan	5. Pengaruh Perubahan Sosial-Budaya	
	3.1.6. Menjelaskan contoh-contoh kesetaraan	6. Konsep kesetaraan	
	3.1.7. Menjelaskan faktor-faktor penyebab munculnya kesetaraan	7. Contoh-contoh kesetaraan	
	3.1.8. Menganalisis hubungan kesetaraan dengan perubahan social-budaya	8. Factor-faktor penyebab munculnya kesetaraan	
	3.1.9. Menganalisis dampak dari fenomena kesetaraan yang ada di masyarakat	9. Hubungan kesetaraan dengan perubahan social-budaya	
	10. Pengaruh Perubahan social-budaya	<i>Problem Based learning</i>	
	11. Dampak fenomena kesetaraan yang ada di masyarakat		

D. Aktivitas Pembelajaran

Strategi pembelajaran materi ini adalah cooperative learning.

E. Latihan Kasus/Tugas

1. Tentukan kompetensi dasar dalam pembelajaran antropologi yang akan dibahas
2. Tentukan topik berdasarkan kompetensi dasar terpilih.

3. Analisislah topik tersebut berdasarkan prinsip-prinsip dalam model pembelajaran
4. Susunlah hasil analisis bapak/Ibu sesuai dengan sistematika dan prinsip-prinsip penggunaan model-model pembelajaran dalam Permendikbud No.59 tahun 2014 Lampiran III

F. Rangkuman

Sesuai dengan karakteristik Kurikulum 2013, ada beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan, antara lain, pembelajaran berbasis masalah (problem based learning), pembelajaran berbasis proyek (project based learning), dan discovery learning.

Sesuai dengan karakteristik pendidikan antropologi, untuk membekali siswa agar mampu memahami dan menyikapi secara bijak tentang keberagaman budaya dalam rangka membangun karakter yang menerima dan memahami perbedaan, maka siswa dibekali dengan pengalaman yang berpikir kritis dan analitis melalui studi kasus (problem based learning). Studi etnografi (project based learning), dan observasi partisipasi (discovery learning).

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah kegiatan pembelajaran, Bapak/ Ibu dapat melakukan umpan balik dengan menjawab pertanyaan berikut ini:

1. Apa yang Bapak/Ibu pahami setelah mempelajari materi penyusunan model-model pembelajaran antropologi?
2. Pengalaman penting apa yang Bapak/Ibu peroleh setelah mempelajari materi penyusunan model-model pembelajaran antropologi?
3. Apa manfaat materi penyusunan model-model pembelajaran antropologi terhadap tugas Bapak/Ibu

H. Kunci Jawaban

Penyusunan model-model pembelajaran dalam pembelajaran antropologi disesuaikan dengan permendikbud No.59_c tahun 2014 lampiran III.

Kegiatan Pembelajaran 2 : SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Tujuan

Membantu peserta diklat dalam menambah wawasan keilmuan antropologi di mana isi mata diklat ini adalah sumber belajar dan media pembelajaran. Peserta diklat yang memiliki wawasan dan pengetahuan ini, diharapkan mampu secara kreatif memilih sumber dan media pembelajaran serta secara efektif menggunakan sumber dan media itu.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mengikuti pelatihan maka diharapkan peserta diklat menguasai:

1. Sumber belajar
2. Media pembelajaran

C. Uraian Materi

Sumber Belajar

Sering kita dengar istilah sumber belajar (*learning resource*), orang juga banyak yang telah memanfaatkan sumber belajar, namun umumnya yang diketahui hanya perpustakaan dan buku sebagai sumber belajar. Padahal secara tidak terduga apa yang mereka gunakan, orang, dan benda tertentu adalah termasuk sumber belajar. Sumber belajar dalam pengertian sempit diartikan sebagai semua sarana pengajaran yang menyajikan pesan secara edukatif baik visual saja maupun audiovisual, misalnya buku-buku dan bahan tercetak lainnya. Pengertian ini masih banyak disepakati oleh guru dewasa ini. Misalnya, dalam program pengajaran yang biasa disusun oleh para guru, komponen sumber belajar pada umumnya akan diisi dengan buku teks atau buku wajib yang dianjurkan.

AECT (1977) mengartikan sumber belajar sebagai semua sumber (data, manusia, dan barang) yang dapat dipakai oleh pelajar sebagai suatu sumber tersendiri atau dalam kombinasi untuk memperlancar belajar dan meliputi pesan, orang, material, alat, teknik, dan lingkungan. Sumber belajar bahkan berubah menjadi komponen sistem instruksional apabila sumber belajar itu diatur sebelumnya (*prestructured*), didesain dan dipilih lalu dikombinasikan menjadi suatu sistem instruksional yang lengkap sehingga mengakibatkan belajar yang bertujuan dan terkontrol. Sumber belajar menurut AECT dibedakan menjadi enam jenis, yaitu:

- a. Pesan (*message*), yaitu informasi yang ditransmisikan atau diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk ide, ajaran, fakta, makna, nilai dan data. Contoh: isi bidang studi yang dicantumkan dalam kurikulum pendidikan formal, dan non formal maupun dalam pendidikan informal.
- b. Orang (*person*), yaitu manusia yang berperan sebagai pencari, penyimpan, pengelolah dan penyaji pesan. Contoh: guru, dosen, tutor, siswa, pemain, pembicara, instruktur dan penatar.
- c. Bahan (*material*), yaitu sesuatu ujud tertentu yang mengandung pesan atau ajaran untuk disajikan dengan menggunakan alat atau bahan itu sendiri tanpa alat penunjang apapun. Bahan ini sering disebut sebagai media atau software atau perangkat lunak. Contoh: buku, modul, majalah, bahan pengajaran terprogram, transparansi, film, video tape, pita audio (kaset audio), filmstrip, microfiche dan sebagainya.
- d. Alat (*Device*), yaitu suatu perangkat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Alat ini disebut hardware atau perangkat keras. Contoh: proyektor slide, proyektor film, proyektor filmstrip, proyektor overhead (OHP), monitor televisi, monitor komputer, kaset, dan lain-lain.
- e. Teknik (*Technique*), dalam hal ini teknik diartikan sebagai prosedur yang runtut atau acuan yang dipersiapkan untuk menggunakan bahan peralatan, orang dan lingkungan belajar secara terkombinasi dan terkoordinasi untuk menyampaikan ajaran atau materi pelajaran. Contoh: belajar mandiri, belajar jarak jauh, belajar secara kelompok, simulasi, diskusi, ceramah, problem solving, tanya jawab dan sebagainya.

- f. Lingkungan (setting), yaitu situasi di sekitar proses belajar-mengajar terjadi. Latar atau lingkungan ini dibedakan menjadi dua macam yaitu lingkungan fisik dan non fisik. Lingkungan fisik seperti gedung, sekolah, perpustakaan, laboratorium, rumah, studio, ruang rapat, museum, taman dan sebagainya. Sedangkan lingkungan non fisik contohnya adalah tatanan ruang belajar, sistem ventilasi, tingkat kegaduhan lingkungan belajar, cuaca dan sebagainya.

Keenam sumber belajar tersebut juga merupakan komponen sistem dalam pembelajaran, artinya dalam setiap kegiatan pembelajaran selalu terdapat keenam komponen tersebut. Sumber belajar memiliki fungsi sebagai berikut :

- a. Meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan jalan:
 - 1) mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik
 - 2) mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah.
- b. Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, dengan cara:
 - 1) mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional;
 - 2) memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
- c. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran dengan cara:
 - 1) perancangan program pembelajaran yang lebih sistematis;
 - 2) pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian.
- d. Lebih memantapkan pembelajaran, dengan jalan:
 - 1) meningkatkan kemampuan sumber belajar;
 - 2) penyajian informasi dan bahan secara lebih kongkrit.
- e. Memungkinkan belajar secara seketika, yaitu:
 - 1) mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya kongkrit;
 - 2) memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
- f. memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas, dengan menyajikan informasi yang mampu menembus batas geografis.

Menurut Hijrah Saputra (2008) fungsi sumber belajar adalah :

- a. Dapat memberi pengalaman belajar langsung dan kongkrit
- b. Memungkinkan sesuatu yang tidak bisa diadakan, dikunjungi, dilihat secara langsung.
- c. Menambah dan memperluas cakrawala sajian.
- d. Memberi informasi yang akurat dan terpadu.

Berdasarkan beraneka ragam sumber belajar di atas, sumber belajar yang tersedia di sekolah antara lain:

- a. Perpustakaan, merupakan sumber belajar yang paling baik untuk mendapatkan informasi – informasi yang berkaitan dengan tugas – tugas pembelajaran. Untuk dapat mendayagunakan perpustakaan semaksimal mungkin, perlu dipahami hal – hal yang berkenaan dengan perpustakaan seperti katalog, dan bahan – bahan referensi. Bahan referensi meliputi kamus, Ensiklopedi, atlas, almanac, sumber–sumber tentang biografi, dokumen – dokumen pemerintah.
- b. Media massa, merupakan sumber belajar yang menyajikan informasi – informasi terbaru mengenai sesuatu hal. Informasi tersebut belum sempat dimuat oleh buku, meskipun buku terbitan terbaru. Tugas guru di sini adalah membimbing peserta didik agar dapat mendayagunakan dan memilih program – program yang sesuai dengan pembelajaran dan tingkat usianya.
- c. Sumber – sumber lain yang ada di masyarakat, salah satu sumber terbaik untuk mendapatkan informasi mengenai suatu wilayah adalah orang – orang yang berada di sekitar daerah tersebut, atau pejabat yang berada di sekitarnya.

Fungsi-fungsi di atas sekaligus menggambarkan tentang alasan dan arti penting sumber belajar untuk kepentingan proses dan pencapaian hasil pembelajaran siswa.

Sumber Belajar Sumber belajar mempunyai empat ciri pokok, yaitu:

- a. Sumber belajar mempunyai daya atau kekuatan yang dapat memberikan sesuatu yang kita perlukan dalam proses pengajaran. Jadi, walaupun sesuatu daya, tetapi tidak memberikan sesuatu yang kita inginkan, sesuai dengan tujuan pengajaran, maka sesuatu daya tersebut tidak dapat disebut sebagai sumber belajar.

- b. Sumber belajar dapat merubah tingkah laku yang lebih sempurna, sesuai dengan tujuan. Apabila dengan sumber belajar malah membuat seseorang berbuat dan bersifat negatif maka sumber belajar tersebut tidak dapat disebut sebagai sumber belajar. Misalnya setelah seseorang menonton film, ada isi/pesan film tersebut mempunyai dampak negatif terhadap dirinya maka film tersebut bukanlah sumber belajar.
- c. Sumber belajar dapat dipergunakan secara sendiri-sendiri (terpisah), tetapi tidak dapat digunakan secara kombinasi (gabungan). Misalnya sumber belajar material dapat dikombinasi dengan devices dan strategi (motode). Sumber belajar modul dapat berdiri sendiri.
- d. Sumber belajar secara bentuk dapat dibedakan menjadi dua, adalah sumber belajar yang dirancang (***Learning resource by Design***) yaitu sumber belajar yang memang sengaja dibuat untuk tujuan pembelajaran. Contohnya adalah : buku pelajaran, modul, program audio, transparansi (OHT). Jenis sumber belajar yang kedua adalah sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan (***Learning Resource by Utilization***) yaitu sumber belajar yang tidak secara khusus dirancang untuk keperluan pembelajaran, namun dapat ditemukan, dipilih dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Contohnya: pejabat pemerintah, tenaga ahli, pemuka agama, olahragawan, kebun binatang, waduk, museum, film, sawah, terminal, surat kabar, siaran televisi, dan masih banyak lagi yang lain.

Ciri utama sumber belajar yang tinggal pakai adalah: tidak terorganisir dalam bentuk isi yang sistematis, tidak memiliki tujuan pembelajaran yang eksplisit, hanya dipergunakan menurut tujuan tertentu dan bersifat insidental, dan dapat dipergunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang relevan dengan sumber belajar tersebut.

Sumber belajar mempunyai peran yang sangat erat dengan pembelajaran yang dilakukan, adapun peranan tersebut dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Peranan sumber belajar dalam pembelajaran Individual.

Pola komunikasi dalam belajar individual sangat dipengaruhi oleh peranan sumber belajar yang dimanfaatkan dalam proses belajar. Titik

berat pembelajaran individual adalah pada peserta didik, sedang guru mempunyai peranan sebagai penunjang atau fasilitator.

Dalam pembelajaran individual terdapat tiga pendekatan yang berbeda yaitu :

- 1) *Front line teaching method*, dalam pendekatan ini guru berperan menunjukkan sumber belajar yang perlu dipelajari.
- 2) *Keller Plan*, yaitu pendekatan yang menggunakan teknik *personalized system of instruksional* (PSI) yang ditunjang dengan berbagai sumber berbentuk audio visual yang didesain khusus untuk belajar individual.
- 3) Metode proyek, peranan guru cenderung sebagai penasehat dibanding pendidik, sehingga peserta didiklah yang bertanggung jawab dalam memilih, merancang dan melaksanakan berbagai kegiatan belajar.

b. Peranan Sumber Belajar dalam Belajar Klasikal

Pola komunikasi dalam belajar klasikal yang dipergunakan adalah komunikasi langsung antara guru dengan peserta didik. Hasil belajar sangat tergantung oleh kualitas guru, karena guru merupakan sumber belajar utama. Sumber lain seolah-olah tidak ada peranannya sama sekali, karena frekuensi belajar didominasi interaksinya dengan guru. Pemanfaatan sumber belajar selain guru, sangat selektif dan sangat ketat di bawah petunjuk dan kontrol guru. Di samping itu guru sering memaksakan penggunaan sumber belajar yang kurang relevan dengan ciri-ciri peserta didik dan tujuan belajar, hal ini terjadi karena sumber belajar yang tersedia terbatas. Peranan Sumber Belajar secara keseluruhan seperti terlihat dalam pola komunikasinya selain guru rendah. Keterbatasan penggunaan sumber belajar terjadi karena metode pembelajaran yang utama hanyalah metode ceramah. Menurut Percipal and Ellington (1984), bahwa perhatian yang penuh dalam belajar dengan metode ceramah (*attention spannya*) makin lama makin menurun drastis. Misalnya dalam 50 menit belajar, maka pada awal belajar attention spannya berkisar antara 12-15 menit, kemudian makin mendekati akhir pelajaran turun menjadi 3-5 menit. Tetapi kalau proses belajar hanya menggunakan metode

- 1) Membaca saja, maka pengetahuan yang mengendap hanya 10%
- 2) Mendengarkan saja pengetahuan yang mengendap hanya 20%.

- 3) Melihat saja pengetahuan yang mengendap bisa 50%.
- 4) Mengungkapkan sendiri pengetahuan yang mengendap bisa 80%.
- 5) Mengungkapkan sendiri dan mengulang pada kesempatan lain 90%.

Dari penjelasan tersebut diatas, bahwa guru harus pandai memilih dan mengkombinasikan metode pembelajaran dengan belajar yang ada.

c. Peranan Sumber Belajar dalam Belajar Kelompok

Pola komunikasi dalam belajar kelompok, menurut Derek Rowntere dalam bukunya *Educational Technologi in Curriculum Development* (1982), menyajikan tujuh pola komunikasi yang secara umum ditetapkan dalam belajar yaitu pola:

- 1) *Buzz sessions* (diskusi singkat) adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik untuk didiskusikan singkat sambil jalan. Sumber belajar yang digunakan adalah materi yang digunakan sebelumnya.
- 2) *Controllet discussion* (diskusi dibawah kontrol guru), sumber belajarnya antara lain adalah bab dari suatu buku, materi dari program audio visual, atau masalah dalam praktek laboratorium
- 3) *Tutorial* adalah belajar dengan guru pembimbing, sumber belajarnya adalah masalah yang ditemui dalam belajar, harian, bentuknya dapat bab dari buku, topik masalah dan tujuan instruksional tertentu.
- 4) *Team project* (tim proyek) adalah suatu pendekatan kerjasama antar anggota kelompok dengan cara mengenai suatu proyek oleh tim.
- 5) *Simulasi* (persentasi untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya).
- 6) *Micro teaching*, (proyek pembelajaran yang direkam dengan video).
- 7) *Self help group* (kelompok swamandiri).

Kriteria Pemilihan Sumber Belajar Kriteria pemilihan sumber belajar yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

- a. Tujuan yang ingin dicapai, ada sejumlah tujuan yang ingin dicapai, dengan menggunakan sumber belajar dipergunakan untuk menimbulkan motivasi, untuk keperluan pengajaran, untuk keperluan penelitian ataukah untuk pemecahan masalah. Harus disadari bahwa masingmasing sumber belajar memiliki kelebihan dan kelemahan.

- b. Ekonomis, sumber belajar yang dipilih harus murah. Kemurahan di sini harus diperhitungkan dengan jumlah pemakai, lama pemakaian, langka tidaknya peristiwa itu terjadi dan akurat tidaknya pesan yang disampaikan.
- c. Praktis dan sederhana, sumber belajar yang sederhana, tidak memerlukan peralatan khusus, tidak mahal harganya, dan tidak membutuhkan tenaga terampil yang khusus.
- d. Gampang didapat, sumber belajar yang baik adalah yang ada di sekitar kita dan mudah untuk mendapatkannya.
- e. Fleksibel atau luwes, sumber belajar yang baik adalah sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai kondisi dan situasi.

Secara umum kegunaan sumber belajar dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a. Merupakan pembuka jalan dan pengembangan wawasan terhadap proses pembelajaran yang ditempuh, Sebagai pemandu materi pembelajaran.
- b. Memberi berbagai macam ilustrasi dan memberi contoh – contoh yang berkaitan dengan pembelajaran dan pembentukan kompetensi dasar.
- c. Menginformasikan sejumlah penemuan baru.
- d. Menunjukkan berbagai permasalahan yang timbul sebagai konsekuensi logis dari pembelajaran yang dikembangkan.
- e. Memberikan petunjuk dan deskripsi tentang hubungan antara apa yang sedang dikembangkan dalam pembelajaran, dengan ilmu pengetahuan lainnya.

Ada beberapa langkah umum yang perlu diperhatikan dalam mendayagunakan sumber - sumber belajar yang efektif yaitu:

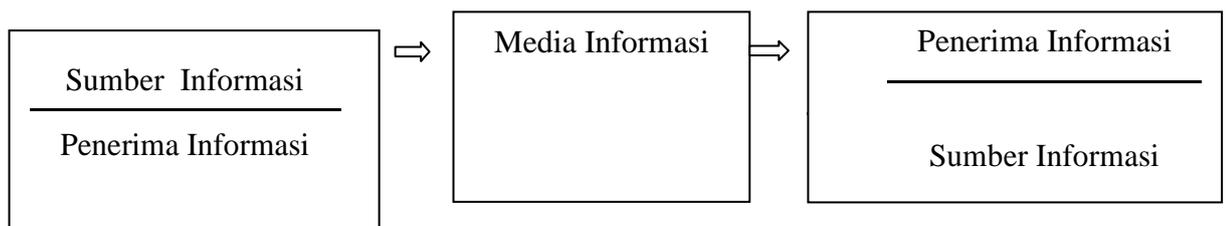
- a. Buatlah persiapan yang matang dalam memilih dan menggunakan setiap sumber belajar, agar menunjang efektivitas pembelajaran dan pembentukan kompetensi dasar yang diinginkan.
- b. Pilihlah sumber belajar yang sesuai dengan materi standar yang sedang dipelajari
- c. Pahami kelebihan dan kekurangan sumber belajar yang akan digunakan

- d. Janganlah menggunakan sumber belajar hanya sekedar untuk selingan dan hiburan, tetapi harus memiliki tujuan yang terintegrasi.
- e. Sesuaikan sumber belajar yang akan digunakan dalam mempelajari buku ajar dengan biaya yang tersedia dan efisien.

1. Media Pembelajaran

Bila kita berbicara mengenai media, maka tidak dapat terlepas dari komunikasi, karena media itu bagian dari komunikasi. Kata media itu sering berbeda artinya, ini semua tergantung dari kalimat yang menggunakan kata tersebut. Dalam komunikasi terjadi proses penyampaian pesan, gagasan dari seseorang kepada orang lain (guru kepada siswa), di mana penyampaiannya kepada penerima (siswa) menggunakan lambang–lambang tertentu. Pesan, gagasan, informasi yang disampaikan oleh pengirim diharapkan dapat menimbulkan pengaruh dalam bentuk perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap dan tingkah laku terhadap si penerima (dalam pembelajaran perubahan pada siswa).

Media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Metode adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.



Gambar 2 Proses Komunikasi

Gambar 2. menunjukkan bahwa konsep sumber atau penerima informasi adalah konsep relatif. Di saat tertentu, seseorang dapat berperan sebagai sumber informasi, namun pada saat lain (atau pada saat yang sama), bisa juga menjadi penerima informasi. Namun tidak semua proses informasi berlangsung secara dua arah atau timbal balik semacam ini.

Banyak batasan tentang media yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education*

and Telecommunication technology/AECT) di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar contoh buku, film, kaset, film bingkai (Sadiman, dkk, 1986:6).

Macam- Macam Media

Media yang telah dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi sudah lebih dari itu. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta pembuatannya. (Djamarah dan Zain, 1997:140-142).

- a. Berdasarkan dari jenisnya:
 - 1) Media Auditif, adalah media yang hanya mengandalkan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam.
 - 2) Media Visual, adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, seperti foto, gambar, lukisan, film bisu, film karton.
 - 3) Media Audiovisual, adalah Media yang mempunyai unsur suara atau unsur gambar.
- b. Berdasarkan dari daya liputnya:
 - 1) Media dengan daya liput luas dan serentak, Media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau anak didik yang banyak dalam waktu bersamaan, seperti radio dan televisi.
 - 2) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, Media ini membutuhkan ruang dan tempat yang khusus, seperti film, sound slide.
 - 3) Media untuk pengajaran individual, media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri. seperti modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.
- c. Berdasarkan dari bahan pembuatannya:
 - 1) Media Sederhana, Media ini bahannya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

- 2) Media Kompleks, Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan pembuatannya perlu keterampilan yang memadai.

Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Sesuai dengan klasifikasinya, maka setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat menurut kemampuan media pembelajaran untuk membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun pembauan/penciuman. Dari karakteristik ini, untuk memilih suatu media pembelajaran yang akan digunakan oleh seorang guru pada saat melakukan proses belajar mengajar, dapat disesuaikan dengan suatu situasi tertentu. Media pembelajaran seperti yang telah dijelaskan di atas, berdasarkan tujuan praktis yang akan dicapai dapat dibedakan menjadi tiga kelompok.

a. Media Grafis

Media grafis adalah suatu jenis media yang menuangkan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi verbal. Simbol-simbol tersebut artinya perlu difahami dengan benar, agar proses penyampaian pesannya dapat berhasil dengan baik dan efisien. Selain fungsi tersebut secara khusus, grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat terlupakan bila tidak digrafiskan (divisualkan). Bentuk-bentuk media grafis antara lain adalah: (1) gambar foto, (2) sketsa, (3) diagram, (4) bagan/chart, (5) grafik, (6) kartun, (7) poster, (8) peta, (10) papan flannel, dan (11) papan buletin.

b. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan melalui media audio dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non-verbal. Beberapa media yang dapat dimasukkan ke dalam kelompok media audio antara lain: (1) radio, dan (2) alat perekam pita magnetik, alat perekam pita kaset.

c. **Media Proyeksi**

Media proyeksi diam memiliki persamaan dengan media grafis, dalam art dapat menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Bahan-bahan grafis banyak digunakan juga dalam media proyeksi diam. Media proyeksi gerak, pembuatannya juga memerlukan bahan-bahan grafis, misalnya untuk lembar peraga (*captions*). Dengan menggunakan perangkat komputer (multi media), rekayasa proyeksi gerak lebih dapat bervariasi, dan dapat dikerjakan hampir keseluruhannya menggunakan perangkat komputer. Untuk mengajarkan skill (keterampilan motorik) proyeksi gerak mempunyai banyak kelebihan di dibandingkan dengan proyeksi diam. Beberapa media proyeksi antara lain adalah: (1) Film Bingkai, (2) Film rangkai, (3) Film gelang (loop), (4) Film transparansi, (5) Film gerak 8 mm, 16 mm, 32 mm, dan (6) Televisi dan Video.

Manfaat Media dalam Pembelajaran

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. (Departemen Pendidikan Nasional, 2003:15). Menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2003:15-17) beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Penyampaian materi Pelajaran dapat diseragamkan;
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik;
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif;
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga;
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa;
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja;
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar;
- h. Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Nilai Praktis Media pembelajaran

Sebagai komponen dari sistem instruksional, media mempunyai nilai-nilai praktis berupa kemampuan, antara lain untuk:

- a. Konkritisasi konsep yang abstrak (sistem peredaran darah)

- b. Membawa pesan dari objek yang berbahaya dan sukar, atau bahkan tak mungkin dibawa ke dalam lingkungan belajar (binatang buas, letusan gunung berapi)
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar (Candi Borobudur, Monas)
- d. Menampilkan objek yang tidak dapat diamati oleh mata telanjang (bakteri, struktur logam)
- e. Mengamati gerakan yang terlalu cepat (lompat indah, putaran roda, yang keduanya di-*slow motion*)
- f. Memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungan
- g. Memungkinkan pengamatan dan persepsi yang seragam bagi pengalaman belajar siswa.
- h. Membangkitkan motivasi siswa
- i. Memberi kesan perhatian individual bagi anggota kelompok belajar
- j. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan

Kelaikan Media

Dikenal adanya tiga macam kelaikan media, yaitu kelaikan praktis, kelaikan teknis, dan kelaikan biaya

a. Kelaikan Praktis, didasarkan pada kemudahan dalam mengajarkannya bahan ajar dengan menggunakan media, seperti:

- 1) media yang digunakan telah lama diakrabi, sehingga mengoperasikannya dapat terlaksana dengan mudah dan lancar,
- 2) mudah digunakan tanpa memerlukan alat tertentu,
- 3) mudah diperoleh dari sekitar, tidak memerlukan biaya mahal
- 4) mudah dibawa atau dipindahkan (mobilitas tinggi),
- 5) mudah pengelolaannya.

b. Kelaikan Teknis, adalah potensi media yang berkaitan dengan kualitas media. Diantara unsur yang menentukan kualitas tersebut adalah relevansi media dengan tujuan belajar, potensinya dalam memberi kejelasan informasi, kemudahan untuk dicerna. Dan segi susunannya adalah sistematis, masuk akal, apa yang terjadi tidak rancu. Kualitas suatu media

terutama berkaitan dengan atributnya. Media dinyatakan berkualitas apabila tidak berlebihan dan tidak kering informasi.

- c. **Kelaikan Biaya**, mengacu pada pendapat bahwa pada dasarnya ciri pendidikan modern adalah efisiensi dan keefektifan belajar mengajar. Salah satu strategi untuk menekan biaya adalah dengan simplifikasi dan memanipulasi media atau alat bantu dan material pengajaran.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menentukan media pembelajaran yang akan dipakai dalam proses belajar mengajar, pertama-tama seorang guru harus mempertimbangkan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media yang akan dipilihnya. Dengan mengajukan beberapa pertanyaan, maka pemilihan media dapat dilakukan berdasarkan:

- a. Apakah media yang bersangkutan relevan dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai ?
- b. Apakah ada sumber informasi, katalog mengenai media yang bersangkutan?
- c. Apakah perlu dibentuk tim untuk memonitor yang terdiri dari para calon pema-kai? (Sadiman, 1986).

Selain dari itu, dapat dikemukakan pula bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan media antara lain adalah :

- a. tujuan instruksional yang ingin dicapai,
- b. karakteristik siswa,
- c. jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam,
- d. ketersediaan sumber setempat,
- e. apakah media siap pakai, atautkah media rancang,
- f. kepraktisan dan ketahanan media,
- g. efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang.

Tabel 2.1. Matriks Pemilihan Media Pembelajaran

Tujuan Belajar Media	Info Faktual	Pengenalan Visual	Prinsip Konsep	Prosedur	Keterampilan	Sikap
Visual Diam	sedang	tinggi	sedang	sedang	rendah	rendah
Filem	sedang	tinggi	tinggi	tinggi	sedang	sedang
Televisi	sedang	sedang	tinggi	sedang	sedang	sedang
Objek 3 Dimensi	rendah	tinggi	rendah	rendah	rendah	rendah
Rekaman Audio	sedang	rendah	rendah	sedang	rendah	sedang
Pclaj. Terprogram	sedang	sedang	sedang	tinggi	rendah	sedang
Demonstrasi	sedang	sedang	rendah	tinggi	sedang	sedang
Buku Tercetak	sedang	rendah	sedang	sedang	rendah	sedang
Sajian Lisan	sedang	rendah	sedang	sedang	rendah	sedang

Sumber: Apri Nuryanto: hal 13

Berdasarkan matriks di atas maka media pembelajaran dapat disesuaikan dengan informasi apa yang hendak disampaikan supaya sesuai pemakaiannya dengan harapan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Pengaruh media pembelajaran terhadap:

a. Pendidik (guru)

Guru harus bisa memilih bahan pelajaran di sekolah dengan mengingat pengembangan kompetensi siswa yang lebih tinggi seperti kemampuan menganalisis, mengevaluasi data, mengenal pola analisis data, aplikasi pengetahuan pada situasi baru, pemilihan strategi dan pemecahan masalah, inilah diantara kemampuan dan ketrampilan siswa yang harus dikembangkan. Tugas guru profesional maka sebelum menentukan bahan pelajaran guru harus menentukan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, kemampuan apa yang akan dikembangkan, menyusun KBM. Oleh karena itu guru harus mampu menentukan media dan metode pengajaran yang tepat.

b. Peserta didik (siswa)

Beragam-media pendidikan sekarang tersedia di sekolah ataupun internet dalam rangka membantu tugas pendidik menyampaikan informasi kepada siswanya, sehingga media pembelajaran mempengaruhi kualitas pengalaman belajar siswa. Media juga bisa menambah pengayaan pengalaman visual tanpa objek studi langsung berada di muka siswa. Dengan adanya media pendidikan memungkinkan seorang pendidik mengkomunikasikan informasi kepada siswanya secara menyeluruh, siswa diarahkan perhatiannya kepada media belajar, dengan kata lain pendidikan harus menarik perhatian siswa. Perlu diusahakan agar siswa tidak bosan dalam penggunaan media pembelajaran oleh karena itu perlu ketepatan media yang dipakai untuk suatu mata pelajaran

Prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran yaitu:

- a. Pemilihan media harus jelas tujuannya
- b. Pemilihan media harus didasarkan untuk peningkatan efektivitas belajar siswa
- c. Tiap media memiliki kelebihan dan kekurangan sehingga tidak ada media yang dapat dipakai untuk semua tujuan
- d. Pemilihan media disesuaikan dengan bahan pelajaran dan metode yang dipakai karena media merupakan bagian integral dalam proses belajar mengajar
- e. Guru harus mengenal ciri-ciri media untuk disesuaikan dengan metode pembelajaran yang dipakai
- f. Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan lingkungan sekitar
- g. Penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan kemampuan siswa

Kriteria pemilihan Media

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain; tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatan, kondisi siswa/siswi, ketersediaan perangkat keras (*hardware*) dan

ketersediaan perangkat lunak (*software*), mutu teknis dan biaya. (Asnawir dan Usman, 2002:15), secara lebih lengkap sebagai berikut:

- a. Pemilihan media hendaknya dapat mendukung tujuan pengajaran yang telah disusun.
- b. Media yang dipilih hendaknya tepat sasaran, maksudnya media itu dapat digunakan untuk mencapai suatu hasil belajar yang efektif dan efisien.
- c. Media yang dipilih hendaknya jelas, tepat dan disertai penjelasan yang berarti sebanyak mungkin sehingga dapat memberikan kemampuan persepsi dan pengertian yang dimaksud.
- d. Suara yang menyertai media sorot dan media rekaman disesuaikan dengan aslinya dan sedapat mungkin suaranya bersih tana gangguan
- e. Media yang terpilih hendaknya dapat memberikan respon secara terbuka dari siswa untuk mengetahui apakah kegiatan ini berhasil atau tidak
- f. Media akan efektif dan akan diterima siswa apabila relevan dengan kehendak mereka, agar siswa tertarik maka media yang dipilih harus menggunakan istilah-istilah dan symbol-simbol yang dapat memberikan kepuasan pada mereka.
- g. Media yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan waktu supaya tidak mengganggu waktu KBM.
- h. Supaya mendapat hasil yang maksimal, hendaknya media yang dipilih disesuaikan dengan karakter siswa, umur, gaya belajar, dan sebagainya.
- i. Media yang dipilih hendaknya tidak cepat rusak, dan mudah diperbaiki

Selain kriteria pemilihan media pengajaran sebagaimana disebut di atas, Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1991:5) dalam bukunya Djamarah dan Zein (1997:150-151) juga mengemukakan rumusannya. Menurut mereka, dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran;
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran;
- c. Kemudahan memperoleh media;
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya;
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya ;
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Langkah-Langkah Menggunakan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media juga tidak asal-asalan menurut keinginan guru, tidak terencana dan sistematis. Ada enam langkah yang bisa ditempuh guru pada waktu guru mengajar dengan mempergunakan media, antara lain: (Djamarah dan Zain, 1997:154-155).

- a. Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media
- b. Persiapan guru, pada fase ini guru memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan.
- c. Persiapkan kelas, pada fase ini siswa atau kelas harus mempunyai persiapan, sebelum mereka menerima pelajaran menggunakan media. Guru harus dapat memotivasi mereka agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pengajaran.
- d. Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media. Media diperbantukan oleh guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran media dikembangkan penggunaannya untuk keefektifan dan efisiensi pencapaian tujuan.
- e. Langkah kegiatan belajar siswa, pada fase ini siswa belajar dengan memanfaatkan media pengajaran.
- f. Langkah evaluasi pengajaran, pada langkah ini kegiatan belajar dievaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa.

Peranan media pembelajaran:

- a. Dapat membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi belajar dari siswa
- b. Memungkinkan kontak langsung dengan masyarakat, dengan alam sekitar. Sebagai contoh kunjungan ke kebun binatang, cagar alam, museum dan lain – lain.
- c. Mengetahui keterbatasan ruang (kelas), sebagai contoh: apabila benda kerja yang akan diterangkan di dalam kelas terlalu besar/kecil, maka dapat mempergunakan media slide, video atau media lainnya

- d. Mengatasi keterbatasan indera misalnya benda /alat yang akan dijelaskan terlalu kecil, maka dapat dipergunakan media gambar, slide atau film. Demikian juga gerakan benda yang terlalu cepat atau terlalu lambat, maka prosesnya dapat diputar ulang melalui film yang diputar dipercepat atau dilambankan, suara yang keras dapat diperkecil, suara yang lembut dapat diperkeras. Keterbatasan alat indera audio maupun visual dapat diatasi dengan media.
- e. Mengatasi keterbatasan waktu, misalnya kejadian gunung meletus, banjir yang sudah terjadi dapat diulang kembali dengan jalan memutar ulang film, video, filmstrip dan sebagainya.
- f. Memberikan kesamaan/kesatuan dalam pengamatan terhadap sesuai yang pada awal, sehingga dapat mengatasi perbedaan pengalaman pribadi siswa dengan jalan memutar media film, slide ataupun video.

Dengan adanya kelebihan ataupun keunggulan dari media pembelajaran yang penulis sebutkan diatas, diharapkan para guru dapat mempergunakan media tersebut baik audio, visual ataupun audiovisual, agar pembelajaran dapat efektif dan efisien sehingga memperoleh hasil (out put) yang maksimal. Walaupun media pembelajaran mempunyai keunggulan yang besar, namun demikian dalam pelaksanaan/penggunaan harus mengingat situasi dan kondisi (fasilitas yang ada: listrik, alat, tenaga ahli dan lain – lain).

Klasifikasi Media Pembelajaran

Untuk mengklasifikasikan media pembelajaran itu tergantung dari beberapa segi atau pandangan menurut indera yang menggunakan, jenis pesan, sasaran, tenaga pembangkit media, asal - usul media, bentuk dan lain – lain. Yang terpenting dalam penggunaan media dapat membentuk mempermudah pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

- a. Berdasarkan indera yang akan menggunakan, maka media dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) yaitu:
 - 1) Media audio yang dapat hanya didengar oleh telinga
 - 2) Media visual yang dapat dilihat oleh mata
 - 3) Media audiovisual yaitu media yang dapat didengar dan dilihat.
- b. Berdasarkan jenis pesan yang akan disampaikan dapat dibedakan menjadi 4 (empat):

- 1) Media cetak
 - 2) Media non cetak
 - 3) Media grafis
 - 4) Media non grafis
- c. Berdasarkan jangkauan dan sasaran media, yaitu:
- 1) Media yang jangkauannya terbatas (tape, ved dll)
 - 2) Media yang jangkauannya luas (radio, TV, Pers, dll)
- d. Berdasarkan asal – usul dari media itu sendiri
- 1) Media asli, merupakan spesimen yang masih hidup (akuarium, kebun binatang, kebun laboratorium, dll), spesimen yang sudah mati (herbarium, hewan yang sudah diawetkan), spesimen dari benda tidak hidup (batu – batuan, mineral dll), benda mati yang bukan akhluk hidup (mobil, kereta api dll)
 - 2) Media model (tiruan dari benda – benda) yaitu bentuk tiruan dari benda – benda mati yang karena sesuatu hal tidak dapat ditunjukkan aslinya (misalnya benda itu terlalu besar maka dibuat monsternya, demikian sebaliknya).
- e. Media grafis, yang dimaksud grafis disini adalah semua media pembelajaran yang mengandung grafis (gambar atau tulisan), yang berupa bagan (bagan pohon, bagan arus), diagram, media poster, komik, karikatur, cerita bersambung dan lain – lain.
- f. Media yang didasarkan atas penggunaan tenaga (power) listrik (elektronik) yaitu:
- 1) Media yang menggunakan tenaga elektronik
 - 2) Media yang tidak menggunakan media elektronik
- g. Media dalam bentuk apapun yang dapat dibedakan menjadi:
- 1) Media papan tulis (black/white board) yang digunakan untuk menuliskan ide – ide, fakta – fakta, proses suatu peristiwa yang sering dibantu dengan lukisan, sketsa dan lambang visual yang lain.
 - 2) Media papan tempel/pengumuman (information board) yang bertujuan untuk menempelkan catatan – catatan, peraturan atau pengumuman.
 - 3) Media papan flannel (flannel board, visual board) yaitu media papan yang permukaannya dilapisi kain berbulu agar tulisan atau informasi mudah ditempel.

Dalam perkembangannya, pengembang media (guru) harus pandai – pandai memilih dan mempertimbangkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, sebab setiap media mempunyai karakteristik atau keunggulan dan kelemahan masing – masing. Walaupun demikian pemakaian media itu mempunyai kelemahan dan keunggulan yaitu:

- a. Dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa
- b. Dapat menyajikan materi atau peristiwa yang berbahaya misalnya dengan memutar video tentang kebakaran, gunung meletus di dalam kelas.
- c. Dapat memperbesar benda- benda, baik yang sangat besar atau yang sangat kecil dengan menggunakan gambar slide dan lain – lain.
- d. Dapat menjangkau waktu dan tempat yang lama dan jauh, misalnya gambar / video tentang kejadian gunung meletus.
- e. Dapat menyajikan peristiwa yang kompleks dan rumit, serta berlangsung secara cepat, dengan jalan menampilkan film atau video tentang pertandingan sepak bola, karapan sapi dan lain – lain
- f. Dapat menampung sejumlah besar siswa, untuk sama – sama mempelajari pelajaran dalam waktu yang bersamaan.

D. Aktivitas Pembelajaran

Untuk mengasah dan memantapkan penguasaan materi “Sumber dan Media Pembelajaran” maka Anda perlu mengikuti aktivitas pembelajaran sebagai berikut.

- a. Memberikan motivasi peserta diklat untuk mengikuti proses pembelajaran dan kebermaknaan mempelajari materi modul ““Sumber dan Media Pembelajaran””.
- b. Menginformasikan judul modul, lingkup Kegiatan Pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai pada modul ini.
- c. Menyampaikan skenario kerja diklat dan gambaran tugas serta tagihan hasil kerja sebagai indikator capaian kompetensi peserta dalam penguasaan materi modul baik yang dikerjakan secara individual atau kelompok.
- d. Mempersilahkan peserta diklat (secara individual) membaca cerdas terhadap materi modul

- e. Membagi peserta diklat ke dalam beberapa kelompok (sesuai dengan keperluan);
- f. Mempersilahkan kelompok untuk berdiskusi materi latihan/kasus/tugas sebagaimana yang telah dipersiapkan di dalam modul.
- g. Presentasi kelompok, pertanyaan, saran dan komentar.
- h. Penyampaian hasil diskusi;
- i. Memberikan klarifikasi berdasarkan hasil pengamatannya pada diskusi dan kerja kelompok
- j. Menyimpulkan hasil pembelajaran
- k. Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
- l. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
- m. Merencanakan kegiatan tindak lanjut

E. Latihan Kasus/Tugas

1. Tentukan model pembelajaran.
2. Analisislah pemilihan media yang tepat digunakan pada model terpilih.
3. Presentasikan laporan hasil diskusi kelompok.

F. Rangkuman

Salah satu ketercapaian tujuan pembelajaran adalah didukung oleh model pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran akan semakin efektif jika didukung oleh pemilihan dan penggunaan sumber media yang tepat.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Anda telah mempelajari sumber dan media; yang isinya sumber dan media pembelajaran.. Untuk pengembangan dan implementasinya, Anda dapat menerapkannya dalam proses pembelajaran Antropologi. Hasil pemahaman Anda terhadap materi modul ini akan sangat bermanfaat pada kegiatan pembelajaran berikutnya.

H. Kunci Jawaban

Ketepatan pemilihan dan penggunaan media dalam model pembelajaran disesuaikan dengan permendikbud No.59 Tahun 2014 dan berdasarkan prinsip-prinsip media

Kegiatan 3: Problematika Sumber dan Media Pembelajaran

A. Tujuan Pembelajaran

Materi problematika sumber dan media disajikan untuk membekali peserta diklat tentang beragam media pembelajaran dengan keunggulan dan kelemahannya. Diharapkan setelah mempelajari materi ini peserta diklat mampu menganalisis kebutuhan media yang sesuai dengan pembelajaran antropologi dengan segala keunggulan dan kelemahannya, sehingga peserta diklat dapat menghantgispasi munculnya problema atas pemilihan/penggunaan suatu media dalam pembelajaran antropologi.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta diklat diharapkan dapat:
2. Menjelaskan pembuatan media pembelajaran.
3. Mencari alternatif mediapembelajaran.
4. Menjelaskan keunggulan mediapembelajaran.
5. Menjelaskan kelemahan media pembelajaran

C. Uraian Materi

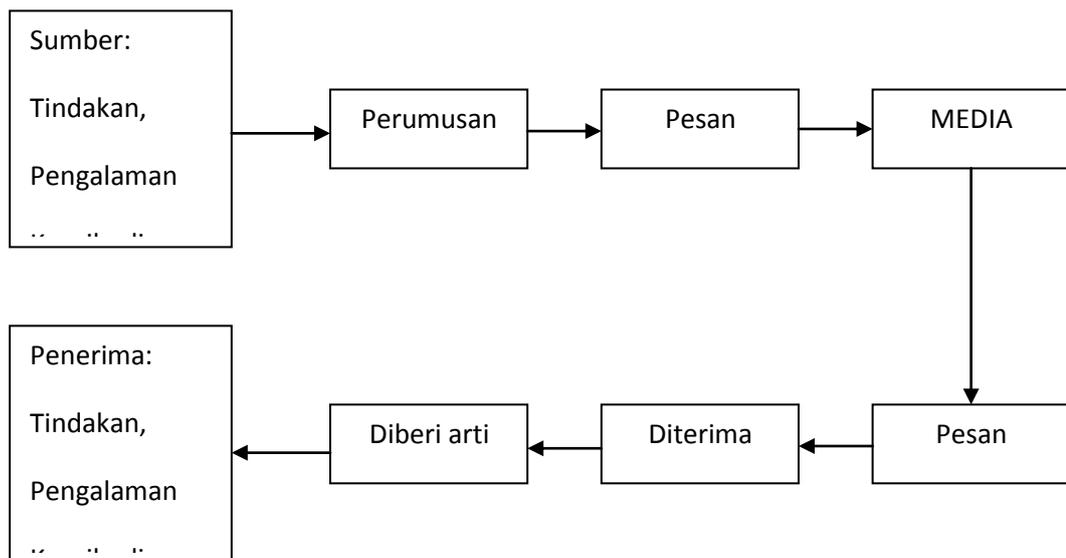
Belajar merupakan suatu proses yang terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi dimana-mana. Dalam kawasan pendidikan proses belajar mengajar dilakukan secara formal yaitu dalam sekolah, tentunya dalam proses belajar mengajar tersebut dibutuhkan berbagai sarana yang diperlukan untuk keberhasilan siswa belajar dalam memahami berbagai ilmu yang telah ditentukan dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan.

Dalam proses pembelajaran akan terjadi komunikasi antara guru dan siswa, komunikasi tersebut dapat berbentuk komunikasi langsung ada juga yang berbentuk komunikasi tidak langsung. Keberhasilan dalam komunikasi inilah yang sangat menentukan tingkat keberhasilan siswanya, semakin

efektif keberhasilan komunikasi akan semakin tinggi keberhasilan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Pada dasarnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi, yaitu proses menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan di komunikasikan adalah isi ajaran ataupun materi yang sudah tertuang dalam kutikulum yang telah dibuat sebelumnya. Sumber pesannya bisa pengajar, atau orang lain yang memiliki pengetahuan yang dibutuhkan sesuai dengan materi yang ada di kurikulum, salurannya dinamakan dengan media bisa berupa alat/barang yang digunakan sebagai perantara antara sumber pesan dan penerima pesan sedang penerima pesan adalah siswa.

Duncan menggambarkan proses komunikasi sebagai berikut



Bagan 3.1: Proses Komunikasi dari Duncan

Proses komunikasi berawal dari si pengirim berita menyiapkan pesannya, meneruskan kepada seseorang atau kelompok orang melalui saluran atau tanpa saluran, si penerima menafsirkan pesan dan bertindak sesuai dengan pesan yang dikirim si pengirim

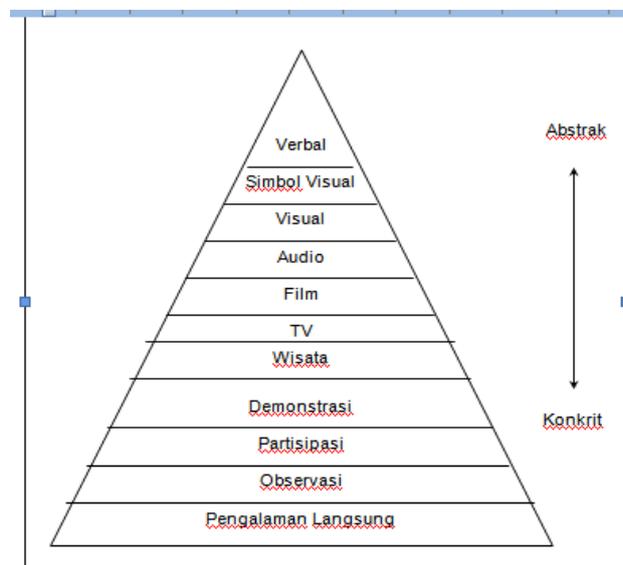
Setiap pemindahan informasi dari sumber ke penerima memerlukan alat yang disebut dengan media. Kata media dari bahasa Latin yang

merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Dari berbagai gagasan tentang pengertian media tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa:

- a. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.
- b. Media pembelajaran merupakan media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran yang biasanya sudah dituangkan dalam silabus dan dimasukkan untuk mempertinggi kegiatan proses belajar mengajar.

Untuk lebih mengkonkritkan penyajian pesan, sekitar pertengahan abad 21 mulai digunakan alat audio sehingga lahirlah istilah alat bantu audiovisual. Usaha tersebut terus berlanjut dengan munculnya pendapat Edgar Dale dalam mengklasifikasikan sepuluh tingkat pengalaman belajar dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak. Klasifikasi itu dikenal dengan nama kerucut pengalaman Dale.



Gambar 3.2: Tingkat Kesulitan Memahami Materi

Berdasarkan uraian tersebut di atas, problema ketidakjelasan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dapat diatasi, dengan cara

antara lain: penyelenggaraan proses belajar mengajar hendaknya mencari dan menggunakan secara tepat berbagai sumber belajar guna memudahkan pencapaian tujuan pengajaran secara efektif dan efisien. Hal ini mengingat sumber belajar memiliki potensi yang cukup besar untuk mengembangkan dan memperjelas materi pelajaran yang akan disampaikan pada peserta didik.

Rasa bosan dalam diri peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran di kelas disebabkan antara lain:

- a. kurang menariknya cara guru dalam menyampaikan materi
- b. hanya satu arah
- c. sumber dan media yang digunakan guru hanya buku atau media yang tidak up to date
- d. tidak memberi kesempatan peserta didik untuk berbagi pengalaman atau tidak memberi pengalaman dengan sumbernya langsung

Dengan melihat potensi problema tersebut, maka hendaknya guru memilih atau menggunakan sumber belajar yang dapat berfungsi sebagai berikut:

- a. Menimbulkan kegairahan belajar. Gairah belajar akan timbul karena bukan hanya guru saja yang dapat dijadikan tumpuan untuk memecahkan masalah dalam proses belajar mengajar, melainkan lingkungan sekitar, manusia sumber (nara sumber) juga dapat dijadikan pegangan dalam memecahkan masalah.
- b. Memungkinkan adanya interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan. Lingkungan yang sudah dirancang oleh pendidik untuk disajikan dalam proses belajar mengajarnya akan memberikan peluang kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya. Dengan interaksi tersebut peserta didik dapat secara langsung belajar terhadap obyek yang dikehendaki atau pada sumber yang asli.
- c. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari pengalaman. Pengalaman langsung mempunyai nilai tersendiri bagi peserta didik, lebih-lebih nilai pengalaman yang diperolehnya itu langsung dari sumbernya akan terkesan dan tetap akan mengakar pada pikirannya untuk waktu yang relatif lama.

- d. Memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan tingkat kemampuannya. Tingkat kemampuan peserta didik itu beraneka ragam, ada yang berkemampuan tinggi, kemampuan sedang, dan ada yang tingkat kemampuannya rendah. Pemaksaan belajar kepada peserta didik untuk berpikir di luar kemampuannya akan mengakibatkan malapetaka bagi peserta didik.
- e. Menghilangkan kekacauan atau kesalahan penafsiran. Penafsiran yang berbeda itu akibat sumber yang digunakan belum bisa menggambarkan atau menjelaskan hakikat/pengertian dari sesuatu yang diajarkan. Peserta didik yang dihadapkan pada sumber belajar secara langsung akan dapat menafsirkan sendiri tentang hakekat atau pengertian sesuatu itu.

Selain itu, dalam proses belajar mengajar menurut Sudjarwo, paling tidak ada enam kejadian penting yang perlu ada dan perlu diperhatikan oleh seorang guru untuk menghindari problema pembelajaran, antara lain:

- a. Ciptakan dan jaga perhatian. Tanpa adanya perhatian maka proses belajar mengajar tidak akan terjadi. Perhatian ini sebaiknya bertingkat, dimana mula-mula harus menarik, kemudian tingkat ketertarikan tersebut perlu dijaga terus sampai berakhirnya proses belajar. Caranya dengan menciptakan rangsangan-rangsangan yang tepat dan memukau, kemudian berangsur-angsur rangsangan tersebut perlu disesuaikan dengan perkembangan situasi belajar.
- b. Tunjukkan keterkaitan pesan yang sedang diajarkan dengan pesan yang telah diterima sebelumnya. Menurut Gagne dan Ausubel dalam proses belajar penting sekali untuk menyebutkan hal-hal tertentu yang telah diketahui sasaran didik yang berkaitan dengan pesan yang sedang dijelaskan.
- c. Arahkan proses belajar dengan menggunakan bahan-bahan visual, audio, verbal, dan kombinasi dari berbagai bahan tersebut, karena bahan tersebut merupakan bahan yang dapat menyajikan isyarat-isyarat dan tekanan bagi berbagai pesan baru.
- d. Ciptakan komunikasi dua arah yang *fair* dan seimbang, sehingga umpan balik dari dan ke sasaran didik dapat dimanfaatkan untuk mempercepat tingkat kesamaan bahasa dan persepsi sasaran didik.

- e. Ciptakan dan pelihara kondisi untuk mengingat-ingat, menganalisis, menginventarisir, menyimpulkan, menerapkan, dan mengevaluasi pesan yang diterima, karena dengan cara seperti inilah fungsi *transfer of learning* yang sesungguhnya terjadi.
- f. Selama dan setelah selesai belajar, sebaiknya dilakukan kegiatan evaluasi sesuai dengan tingkat formalitas masing-masing situasi belajar. (Sudjarwo, 1989).

Keenam kejadian tersebut di atas dapat dibentuk oleh sumber belajar yang dimanfaatkan, dibuat, dipilih, dan diterapkan secara tepat.

Pembuatan Media Pembelajaran

Memanfaatkan berbagai media tentu harus dipersiapkan sebelumnya. Artinya, untuk menghindari kesalahan dalam pemilihan dan penggunaan media dalam pembelajaran, maka sebelum menentukan media mana yang dipilih hendaknya menjawab pertanyaan apakah materi yang akan diajarkan ke peserta didik memerlukan media atau tidak, jika memerlukan media, apakah media tersebut berdampak pada hasil yang signifikan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut yang digunakan sebagai dasar analisis pada setiap materi yang akan diajarkan pada peserta didik.

Langkah-langkah secara terinci dalam menganalisis media pembelajaran

- a. Memahami Kompetensi Inti

Kompetensi inti merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa dalam suatu mata pelajaran. Kompetensi inti ini dijadikan acuan dalam rangkaian proses pembelajaran, sehingga dalam memilih, membuat media pun mau tidak mau tidak boleh menyimpang dari koridor kemampuan siswa.

- b. Memahami Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar merupakan penjabaran dari standar kompetensi. Kompetensi dasar menjawab pertanyaan "Kompetensi dasar minimal apa saja yang harus dikuasai agar siswa mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Dalam memahami Kompetensi dasar ini juga menggunakan teknik yang sama dengan memahami Standar Kompetensi, bahkan dalam Kompetensi dasar, kata kerja yang tertulis

sudah lebih detail lagi sehingga lebih memudahkan lagi untuk mencerna apa yang diinginkan

c. Menentukan materi

Materi pokok adalah bagian dari struktur keilmuan suatu bahan kajian yang dapat berupa pengertian konseptual, gugus isi atau konteks, proses bidang ajar dan keterampilan. Penempatan Materi Pokok ini berfungsi sebagai payung dari setiap uraian materi yang disajikan dalam pengalaman belajar siswa. Dalam menentukan materi ini tentu harus melihat Kompetensi dasar yang diinginkan, dengan demikian materi yang dipilih tidak akan menyimpang dari tujuan yang diinginkan.

Mencari Alternatif Media

Dalam kaitannya dengan media pembelajaran, maka materi yang telah ditentukan dikaji apakah materi tersebut dapat dibuatkan medianya, bila dapat dibuat maka pertanyaan selanjutnya adalah media apa saja yang bisa dibuat untuk mendukung materi itu, apakah membutuhkan benda aslinya?, atau tiruannya?, bisa tidak dibuat materi itu dibuatkan media grafisnya misalkan gambar, diagram, poster dan lain sebagainya. Untuk satu materi bisa saja dibuatkan lebih dari satu media misalkan bisa dibuatkan diagram, poster, video, permainan interaktif dan lain sebagainya. Sedapat mungkin dalam mencari alternatif media ini, media yang dimungkinkan dapat dibuat, dicantumkan saja siapa tahu suatu saat bisa dibuatkan dalam kondisi yang memungkinkan

a. Menentukan media yang dipilih

Setelah ditetapkan alternatif media yang dimungkinkan dapat dibuat, maka kegiatan selanjutnya adalah menentukan media mana yang paling cocok dibuat. Prinsip yang paling diperhatikan adalah simpel, bahan mudah didapat dan mudah dikerjakan dan sudah barang tentu media tersebut dapat digunakan dalam meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran.

b. Keterangan

Berisi informasi cara penggunaan media dan keselarasan dengan metode yang digunakan

Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran untuk mempertinggi hasil pembelajaran.

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media dipilih atas dasar tujuan-tujuan yang telah ditetapkan, apakah tujuan yang hendak dicapai tersebut mengenai aspek kognitif, afektif atau psikomotor, rumusan tujuan yang jelas akan menentukan media apa yang sebaiknya dipilih. Bila tujuan pembelajarannya mengarah pada peniruan ucapan, maka media audiolah yang paling tepat, tetapi bila tujuannya ingin menemukutunjukkan suatu tempat maka media grafis dalam bentuk peta yang harus dipilih dan lain sebagainya
- b. Cara mencapai tujuan, apakah tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat dicapai dengan belajar sendiri, belajar dalam kelompok, adanya interaksi dengan guru atau campuran dari ketiga-tiganya. Keempat cara mencapai tujuan tersebut sangat menentukan dalam pemilihan media
- c. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, bahan atau materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi sangat memerlukan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- d. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu akan memberikan pelajaran tanpa biaya yang mahal dan praktis dalam penggunaannya
- e. Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media harus disesuaikan dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang dikandung dalam media tersebut dapat dipahami oleh siswa, jangan sampai media yang telah dipilih guru dengan biaya yang relatif murah/mahal tidak mendukung terhadap proses belajar mengajar dikarenakan media yang digunakan terlalu mudah atau terlalu sukar bagi siswa.
- f. Sesuai dengan waktu yang tersedia artinya penggunaan media dalam pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan waktu yang telah tersedia

Beriku ini beberapa media pembelajaran beserta keunggulan dan kelemahannya (Widodo,1999:74-90)

- a. Media tiga dimensi (benda asli, objek, spesimen)

- 1) Keunggulan:
 - a) Mempunyai potensi menambah realisme. Misalnya, kunjungan ke museum etnografi, benda-benda hasil budaya, dll
 - b) Lebih memberikan pengalaman realisme. Misalnya, topik Keanekaragaman Budaya di Indonesia dengan membawa benda budaya asli pada peserta didik akan menghasilkan emosional tinggi yang tidak dimiliki oleh benda plastik.
- 2) Kelemahan:
 - a) Benda asli tidak selamanya tersedia
 - b) Benda asli tidak selalu dapat dinikmati dalam tatanan alam
 - c) Benda asli tidak selalu berguna dalam lingkungan alam yang berbeda



Gambar 3.3: Angklung sebagai media tiga dimensi

Sumber:

http://yohannessuhendra.blogspot.co.id/2011_11_01_archive.html

- b. Gambaran Hidup (motion Pictures) dan film proyektor
 - 1) Keunggulan:
 - a) dapat menarik perhatian peserta didik
 - b) dapat menyajikan kejadian atau peristiwa dan tempat yang jauh yang tidak dapat dilihat peserta didik secara individu.
 - c) Dapat menggambarkan kejadian yang memakan proses lama.
 - d) Sangat cocok untuk belajar kelompok maupun individu.

- e) Dapat mempercepat, memperlambat atau memperbesar objek dengan demikian dapat menyajikan hal/hal peristiwa-peristiwa yang sukar dilihat oleh mata biasa.
 - f) Dapat memotivasi peserta didik belajar karena mereka menyenangi media tersebut.
 - g) Dapat mendokumentasi peristiwa-peristiwa budaya secara akurat.
- 2) Kelemahan:
- a) Membutuhkan keterampilan khusus.
 - b) Membutuhkan perencanaan sebelumnya.
 - c) Biaya produksi mahal
 - d) Pertunjukkan film, seharusnya jangan diputuskan. Peserta didik harus dipersiapkan menonton dan hendaknya disiapkan juga kegiatan selanjutnya.
- c. Televisi dan Video Tape Recorder (VTR)
- 1) Keunggulan:
- a) TV menyediakan alat untuk memberikan pengalaman yang sama bagi siapa yang melihat/menyaksikan program itu pada saat yang sama.
 - b) Memberikan informasi kepada peserta didik, kejadian-kejadian/peristiwa-peristiwa dari tempat yang tidak dapat dilihat dengan cara lain.
 - c) Membuat kondisi peserta didik menjadi lebih kritis.
 - d) Realitas dan konkrit dari gambar visual sebagaimana yang ada di TV sama dengan media audio visual lainnya.
 - e) Dapat merupakan media yang menarik dan modern.
 - f) Adanya pemakaian TV dan VTR secara langsung, dewasa ini memungkinkan program dapat direkam dan dipakai kembali.
 - g) Signal TV dapat berasal dari satu sumber tetapi dapat didistribusikan ke beberapa tempat dalam waktu yang sama.
 - h) Memungkinkan guru berada di dua tempat pada waktu yang sama.
 - i) Balikan yang cepat oleh guru dan peserta didik dari hasil dan penampilan dalam TV juga dapat dilakukan dengan TV.

j) TV dapat memperbesar objek yang kecil, sehingga semua peserta didik dalam kelas dapat melihatnya dengan jelas dalam waktu yang sama.

2) Kelemahan:

- a) Penggunaan umum dari TV kadang-kadang membuat peserta didik bertingkah laku pasif dan lalai.
- b) Meskipun dalam kelas terdapat TV yang besar, tetapi peserta didik mungkin mendapat kesulitan melihat gambaran yang rinci dalam ruangan yang besar.
- c) Salah satu kelemahan dari siaran TV (*broadcast*) ialah masalah penjadwalan. Jika guru tidak menggunakan program pada waktu disiarkan maka kesempatan akan hilang.
- d) Kadang-kadang ada guru yang merasa TV sebagai ancaman, takut kalau kedudukan guru diganti dengan TV.
- e) Kadang-kadang TV berliku-liku menyajikan kenyataan, sehingga pendidik merasa bahwa TV berbuat yang berlebihan dari yang sebenarnya.

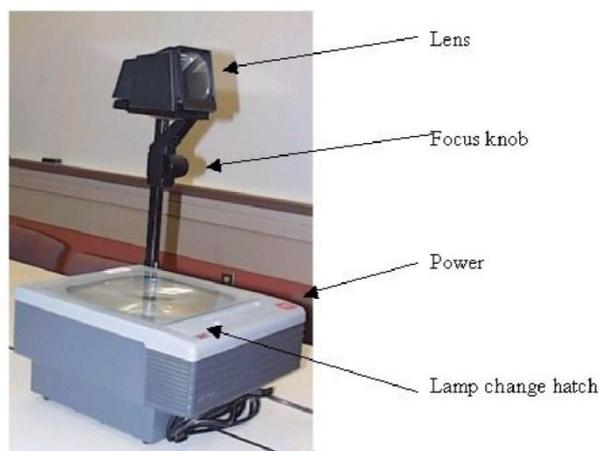
d. Overhead Proyektor (OHP)

1) Keunggulan:

- a) Dapat dipakai di muka kelas, guru menghadap kelas, sehingga guru dapat memelihara kontak mata di kelas.
- b) Dapat menyajikan informasi secara sistematis.
- c) Menggunakan proyektor yang sederhana.
- d) Bahan-bahan dapat dipersiapkan sebelumnya.
- e) Gambaran yang jelas dapat diproyeksikan di dalam ruang yang terang, memungkinkan guru dan peserta didik dapat saling melihat satu sama lain.
- f) Transparansi dapat dihapus dan dapat dipakai kembali.
- g) Peralatan ini relatif murah.
- h) Dengan petunjuk sederhana mudah digunakan oleh peserta didik.
- i) Dapat digunakan untuk kelompok kecil untuk dilihat peserta didik dalam kelas.

2) Kelemahan:

- a) Ketepatan penyajian materi pengajaran dengan menggunakan OHP, tergantung pada penyaji.
- b) OHP tidak dapat diprogramkan untuk memperlihatkan suatu objek dengan sendirinya tanpa diiringi dengan penjelasan.
- c) Bahan-bahan cetak , seperti ilustrasi majalah tidak dapat diproyeksikan secara langsung karena tidak tembus cahaya.
- d) Harus menggunakan alat tulis khusus sehingga perlu keterampilan.
- e) Transparan yang disiapkan dengan mesin ketik biasa/ditulis tangan sering membentuk gambaran yang sangat kecil untuk dilihat peserta didik dalam kelas.



Gambar 3.4: OHP

Sumber: www.slideshare.net

- e. Slide proyektor
 - 1) Keunggulan:
 - a) Pembuatan gambar murah.
 - b) Gambar dapat memberikan stimulus untuk belajar lebih lanjut.
 - c) Gambar dapat mencegah dan memperbaiki kesalahan konsep.
 - d) Memberikan pengalaman yang umum bagi seluruh kelompok.
 - e) Mudah dimanipulasikan dan menjuruskan perhatian
 - 2) Kelemahan:
 - a) Kesulitan dalam warna membatasi interpretasi yang sebenarnya.
 - b) Peserta didik belum tentu tahu cara membaca gambar.

- c) Proyektornya berat.
- d) Proyektornya menjadi sangat panas jika dipakai terus.
- e) Ruangannya harus digelapkan seluruhnya.



Gambar 3.5: Proyektor film Strip

f. Proyektor film strip

1) Keunggulan:

- a) Pemeliharaannya tidak terlalu sulit, serta pengoperasiannya mudah.
- b) Tidak membutuhkan ruangan yang terlalu gelap.
- c) Berguna untuk kegiatan belajar mengajar dalam kelompok maupun mandiri.
- d) Harganya lebih murah dibandingkan dengan film.
- e) Kecepatan dapat diatur, sehingga menyenangkan bagi yang melihat/menonton.

2) Kelemahan:

- a) Penangan/pengoperasian yang tidak hati-hati dapat mengakibatkan kesulitan yang sukar diperbaiki dalam waktu singkat.
- b) Sukar untuk memutar kembali untuk melihat beberapa gambar yang telah dilewati, dan sukar juga untuk melangkahi beberapa gambar.

g. Audio dan komputer

1) Keunggulan:

- a) Pemakaiannya sangat luas tidak hanya di sekolah.
- b) Dengan rekaman dapat menggantikan kehadiran guru.
- c) Guru dapat membuat koleksi rekaman kegiatannya dan dapat dipakai pada kesempatan lain.
- d) Berbagai macam bentuk record ada di pasaran.
- e) Harganya murah sehingga dapat dimiliki oleh setiap peserta didik.
- f) Mudah dioperasikan.

2) Kelemahan:

- a) Perlu adanya pemeliharaan yang teratur, supaya siap pakai setiap saat. Baik pemeliharaan hardware maupun software-nya
- b) Penyimpanan memerlukan ketelitian.
- c) Adanya kecenderungan dipakai secara berlebihan (tidak sesuai dengan keperluannya).



Dengan menggunakan pedoman tersebut diatas, guru akan terhindar dari kecerobohan dalam memilih media. Berdasarkan pedoman tersebut di atas dapat memperjelas bahwa efektifitas suatu media untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar tidak tergantung pada modern atau mahal suatu media yang dipakai melainkan ketepatan dalam memilih media.

Agar tidak terjadi penyimpangan dalam memilih media maka perlu sekali lagi diingat rambu-rambu sebagai berikut:

1. relevan dengan tujuan
2. bagaimana tujuan hendak dicapai
3. menarik bagi siswa

4. memotivasi belajar siswa
5. ketepatangunaan
6. tingkat kesulitan
7. bermanfaat bagi siswa
8. tidak ketinggalan jaman
9. dapat diusahakan sekolah

D. Aktivitas Pembelajaran

Strategi pembelajaran pada materi problematika sumber dan media dalam pembelajaran antropologi adalah strategi pembelajaran berdasarkan masalah, yaitu mengedepankan pencapaian tujuan pembelajaran melalui mekanisme kerjasama antarpeserta. Pembelajaran ini mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Model pembelajaran ini juga mengacu pada model pembelajaran lain, seperti project-based instruction, experience-based insruction, authentic learning, dan anchored instruction.

E. Latihan/Kasus/Tugas

1. Tentukan kompetensi dasar dalam pembelajaran antropologi yang akan dibahas!
2. Tentukan topik berdasarkan kompetensi dasar tersebut!
3. Analisislah media terpilih sesuai dengan topik pembelajaran!

ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran :
Kelas :
Semester :
Kompetensi dasar :
Topik :

No.	Sub Topik	Alternatif Media	Media yang terpilih	Keunggulan	Kelemahan	Solusi

DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran :
 Kelas :
 Semester :
 Kompetensi Dasar :
 Materi :
 Media yang dipilih :

Sket/Rancangan

Bahan yang diperlukan :

1.
2.
3.

Langkah-langkah Pembuatan :

1.
2.
3.

Penerapan dalam pembelajaran :

1.
2.
3.

4. Susunlah hasil analisis bapak/Ibu sesuai dengan prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi antropologi!

F. RANGKUMAN

Merupakan suatu pemikiran lengkap dan total dalam pemilihan dan penggunaan media dalam pembelajaran antropologi.

Berangkat dari syarat-syarat pemilihan dan penggunaan media beserta kelemahannya, menuntut seorang guru untuk mempunyai daya kreativitas yang tinggi. Bila kembali ke pengembangan media dalam rangka program belajar mengajar, tentu harus mengingat tujuan pembelajaran serta situasi dan kondisi, sehingga terjadi relevansi.

G. UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT

Setelah kegiatan pembelajaran, Bapak/ Ibu dapat melakukan umpan balik dengan menjawab pertanyaan berikut ini:

1. Apa yang Bapak/Ibu pahami setelah mempelajari materi problematika sumber dan media pembelajaran dalam antropologi?
2. Pengalaman penting apa yang Bapak/Ibu peroleh setelah mempelajari materi problematika sumber dan media pembelajaran dalam pembelajaran antropologi?
3. Apa manfaat materi problematika sumber dan media pembelajaran dalam pembelajaran antropologi terhadap tugas Bapak/Ibu?

H. KUNCI JAWABAN

Media pembelajaran dalam pembelajaran antropologi berdasarkan prinsip-prinsip media pembelajaranyang relevan dan valid.

Kegiatan Pembelajaran 4 : Inovasi Media dan Sumber Pembelajaran Antropologi

A. Tujuan

Modul ini dapat membantu peserta diklat dalam menambah wawasan tentang berbagai inovasi media pembelajaran dalam antropologi.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mengikuti pelatihan maka diharapkan peserta diklat menguasai:

1. Membuat media sederhana yaitu papan temple.
2. Membuat media sederhana yaitu bagan (chart)
3. Membuat media sederhana yaitu poster
4. Membuat media sederhana yaitu diorama
5. Membuat media sederhana yaitu boneka
6. Membuat media sederhana yaitu topeng

C. Uraian Materi

1. Papan Tempel

Papan ini digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa, hal-hal yang perlu diketahui oleh siswa, sesuatu peristiwa yang sifatnya biasa maupun tidak. Banyak hal yang dapat ditempelkan pada papan tempel ini. Papan tempel ini memiliki tujuan untuk mengembangkan kreativitas dan rasa tanggung jawab serta menanamkan rasa kebersamaan dalam karya di sekolah.

Bahan-bahan pembuatan papan tempel diantaranya sebagai berikut:

- d. Keperluan bahan tempel hendaknya yang kuat dan lembut yaitu soft board, namun bahan ini bisa diganti dengan lembaran dari anyaman bambu yang dianyam tipis, kemudian didalamnya dilapisi kain goni atau tikar. Lembaran ini hendaknya diberi bingkai kayu supaya kuat, warna papan hendaknya warna muda atau menyesuaikan dengan dinding kelas sedangkan bingkainya diberi warna yang lebih tua.

- e. Kertas berwarna
- f. Kertas gambar putih
- g. Majalah
- h. Kliping
- i. Letter press beberapa ukuran
- j. Peta berwarna
- k. Lem
- l. Cat kayu
- m. Gunting/cutter
- n. Paku payung/paku biasa
- o. Alat penggantung pada paku
- p. Alat tulis/spidol

Obyek yang akan ditempel dapat diperoleh dengan mengambil gambar atau tulisan-tulisan dari surat kabar atau majalah yang sesuai dengan topic yang sedang dibahas atau guru bersama siswa membuat gambar sendiri. Penggunaan papan tempel ini juga bisa dipergunakan untuk memajang hasil pekerjaan kelompok maupun individu supaya bisa dilihat temannya.

2. Bagan (chart)

Bagan menurut Nana Sujana dalam Daryanto (2010:119) adalah kombinasi antara media grafis, gambar, dan foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan. Bagan menurut Bardi (1999:112) adalah suatu lambing visual (visual symbol) untuk mengikhtisarkan, membandingkan, dan mempertentangkan kenyataan-kenyataan.

Kegunaan bagan yaitu untuk menunjukkan hubungan, keterkaitan, perbandingan, jumlah yang relative, perkembangan tertentu, proses tertentu mengklasifikasikan dan pengorganisasian. Dalam pelajaran antropologi dapat dibuat bagannya diantaranya:

- perkembangan makhluk hidup melalui evolusi
- selamatan life circle
- silsilah dalam sistem organisasi social dan kekerabatan

Pembuatan bagan:

a. Flip chart

(2) Bahan

- Kertas manila atau karton putih/berwarna
- Lem
- Kawat kecil untuk engsel atau belahan bamboo/kayu
- Plastic tipis putih

(3) Alat

- Pelubang kertas
- Gunting/pisau lipat/silet
- Pensil, spidol, dan cat air

(4) Cara pembuatan:

- Kertas dipotong dalam ukuran yang sama. Besar kecilnya tergantung pada besar kecilnya jumlah siswa yang akan dilayani
- Buat gambar atas tulisan sesuai dengan out line. Gambar dapat pula digunting dari majalah, kalender, lalu ditempelkan. Begitu pula dapat kita pakai letranset. Jangan lupa memberi nomor penyajiannya
- Beri dua buah lubang di sisi tiap-tiap chart
- Bentuklah kawat menjadi gelang sebanyak dua buah. Masukkan chart-chart tersebut sesuai dengan urutan ke dalam gelang. Bila menggunakan bamboo maka jepitlah chart-chartnya menjadi satu lalu ikat ujungnya dengan kawat. Dengan demikian siaplah flip chart untuk diujicobakan

b. Hidden chart

(1) Bahan

- Kertas manila atau kertas gambar
- Koran bekas atau kertas lain yang tidak tembus pandang

(2) Alat

- Pensil, spidol
- Gunting/silet

(3) Cara membuat

- Kertas dipotong sesuai kebutuhan, bisa berbentuk persegi panjang dan bisa juga memanjang
- Tulislah atau gambarlah sesuai dengan outline yang telah dibuat
- Gunting Koran sebesar bagian-bagian tulisan atau gambar yang akan ditutup
- Tempelkan guntingan-guntingan tadi dengan menggunakan selotape di sisi atas. Usahakan agar bagian yang akan ditutupipitu tertutup baik
- Dengan demikiansiaplah chart untuk diuji coba. Cara penggunaanya adalah dengan menempelkan kertas dasar pada papan tulis/papan tempel/tembok.

3. Poster

Salah satu kekuatan yang nampak pada media grafis sebagai media penyampai pesan. Poster mampu mempengaruhi perilaku, sikap, dan tata nilai masyarakat untuk berubah atau melaukakan sesuatu nana Sujana dalam Daryanto (2010:129) mengatakan bahwa poster adalah media yang kuat dengan warna serta pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti dalam angatannya. Kekuatan poster ini bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

- i. Digunakan sebagai bagian dari kegiatan belajar-mengajar dalam hal ini poster digunakan guru saat menerangkan sebuah materi kepada siswa namun demikian poster harus relevan dengan tujuan dan materi. Poster yang dipakai bisa membuat sendiri ataupun membeli.
- ii. Digunakan di luar pembelajaran yang bertujuan untuk memotivasi siswa sebagai peringatan, ajakan, propaganda atau ajakan melakukan sesuatu yang positif dan penanaman nilai-nilai sosial dan keagamaan. Dalam hal ini poster tidak digunakan dalam pembelajaran namun dipajang di dalam kelas atau sekitar sekolah seperti ajakan untuk menjaga kebersihan, ajakan gemar menabung dan sebagainya.

Cara membuatnya:

- Mula-mula kita buat rencana gambar dengan sketsa kasar

- Setelah ada ide mengenai poster yang akan kita gambar kita buat sketsa-sketsa kecil sebanyak mungkin. Dengan demikian dapat diketahui beberapa kemungkinan yang dapat dibuat. Ada banyak keuntungan yang dapat diperoleh dari sketsa yang berukuran kecil yaitu:
 1. Tidak banyak membutuhkan waktu untuk membuatnya
 2. Bahan yang dipergunakan seperti kertas dan alat tulis tidak terlalu banyak
 3. Komposisi dapat dilihat dengan mudah
- Kemudian dari sketsa-sketsa ini dipilih satu untuk diperbesar. Pembesaran ukuran sketsa sesuai dengan ukuran yang kita kehendaki. Salah satu cara untuk memperbesar ialah dengan mempergunakan skala, yaitu gambar yang kecil tadi diberi garis tegak dan mendatar sehingga merupakan bujur sangkar. Demikian pula pada kertas gambar yang kecil. Selanjutnya kita pindahkan gambar ke kertas yang besar.
- Pemberian warna, untuk memperoleh suatu komposisi yang sebaik-baiknya, kita coba membuat berbagai kombinasi warna pada kertas sketsa dengan ukuran kecil, kemudian kita ambil kombinasi yang terbaik dari berbagai warna yang kita anggap terbaik.

4. Diorama

Diorama yaitu suatu kotak yang melukiskan pemandangan dengan latar belakang perspektif yang sebenarnya sehingga dapat menggambarkan suatu suasana yang hampir sama dengan keadaan sebenarnya.

Adapun hal-hal yang perlu dipikirkan sebelum membuat diorama ialah: diorama harus sesuai dengan pokok bahasan yang akan disajikan sehingga diorama yang kita buat merupakan media yang efektif dalam pencapaian tujuan pengajaran sebagaimana yang telah dirumuskan:

- Hal-hal yang dimuat dalam diorama tidak terlalu kompleks artinya terbatas pada hal-hal yang penting saja
- Ukuran diorama disesuaikan dengan kebutuhan (misalnya apakah akan dipakai untuk belajar kelompok atau klasikal)
- Sedapat mungkin agar benda-benda yang menjadi bahan pembicaraan dalam benda asli atau model.

- Hendaknya disediakan tempat penyimpanan diorama yang baik agar tidak mudah kotor dan rusak

Bahan-bahan yang dipakai untuk pembuatan diorama:

- Semen
- Air
- Papan alas
- Bahan-bahan atau benda-benda yang diperlukan untuk melengkapi diorama yang disesuaikan dengan panorama yang telah direncanakan

Cara pembuatan diorama:

- Rencanakan panorama yang akan dijadikan diorama misalnya mengambil dari gambar atau foto
- Buatlah gambar pada dinding sebagai latar belakang diorama
- Kemudian tentukan di mana benda-benda akan diletakkan dalam diorama
- Lalu buat adukan semen batu secukupnya
- Selanjutnya buat diorama yang telah direncanakan benda-benda atau model-model kita pasang pada tempat yang telah ditetapkan
- Terakhir dicat pada bagian-bagian yang perlu

5. Boneka

Boneka yang biasa dipakai di sekolah adalah boneka tangan dan jari. Adapun bahan atau alat yang dapat digunakan untuk boneka ialah misalnya tutup botol, bola pingpong, tempurung kelapa, pinang, dan sebagainya. Bahan-bahan itu lalu digambari bisa muka orang atau yang lainnya, diletakkan pada ujung jari. Melalui boneka ini guru dapat menceritakan hal-hal yang menarik dari pokok bahasannya atau murid dapat juga mempergunakannya untuk bercerita.

a. Boneka Tangan

Bahan boneka tangan dapat dibuat dari kertas dan perekat, bahan yang diperlukan adalah:

- kertas bekas (Koran, buku tulis, majalah, dan lain-lain)
- perekat
- sepotong bamboo kecil, lubangnya cukup untuk dimasuki jari telunjuk
- kapas kasar
- kertas layang-layang 3 atau 4 lembar

- vi benang kasar misalnya tali rami dan lain-lain
- vii wol, bekas benang tenun halus, ijuk dan sebagainya yang baik untuk membuat rambut boneka
- viii cat dan kuas
- ix ember untuk menyimpan air

Cara membuatnya

- i membuat kepala
 - Mula-mula sediakan bambu kecil sepanjang 10 cm yang kulitnya sudah dikupas serta lubangnya cukup untuk dimasuki jari telunjuk dan salah satu ujungnya berbatasan dengan buku. Bagian yang berbuku diarahkan ke bawah. Cara lain untuk menggantikan bamboo ini ialah dengan membuat pipa dari karton yang lubangnya bisa dimasuki jari telunjuk.
 - Membuat perekat dari tepung kanji yang cukup kental
 - Potong-potongan kertas yang tersedia, jangan memakai gunting karena hasilnya kurang bagus. Sobekan kertas ini hendaknya direndam dalam air selama satu atau dua malam supaya hasilnya lebih bagus
 - Selanjutnya masukkanlah sobekan kertas ke dalam Waskom yang berisi perekat kanji dan kertas diremas-remas dengan kanji hingga menjadi satu atau kental
 - Bentuklah kepala boneka dari bubur kertas tadi pada bambu atau pipa karton yang telah tersedia yang disesuaikan dengan gambar atau pola yang direncanakan. Kepala boneka jangan terlalu padat supaya mengeringkannya tidak terlalu lama namun juga jangan terlalu lunak.
 - Setelah itu membentuk muka dengan mempergunakan kapas kasar, bagian leher hendaknya dikerjakan dengan teliti
 - Untuk memperhalus muka boneka, maka muka boneka dilapisi dengan kertas layang-layang sebanyak 2 atau 3 lapis
 - Akhirnya keringkan kepala boneka
- ii membuat tangan dan jari

- Tangan dan jari dapat dibuat tersendiri, mula-mula jari tangan diberi rangka. Keunggulan membuat rangka yaitu tangan ini bisa dipakai untuk boneka lain.

iii member warna

Adapun urutan pemberian warna pada boneka adalah sebagai berikut:

- Pertama-tama boneka tersebut diberi warna dasar dengan cara mengoleskan warna tingkatan pertengahan misalnya warna merah muda
- Kemudian diberi warna tingkat tinggi, misalnya warna yang lebih muda dari warna pertama seperti untuk pipi, bibir, kening, dan lain-lain.
- Terakhir diberi warna tingkat rendah yaitu warna yang lebih tua misalnya merah tua
- Warna boneka harus menarik, kadang-kadang ia memperlihatkan warna congkak, alim, suka menolong, dan sebagainya.
- Warna juga menunjukkan sifat tokoh yang digambarkan, misalnya boneka yang dibuat cerdik diberi bentuk dan warna istimewa seperti telinga yang besar (lebar), mata yang sempit, dan hidung yang panjang dan sebagainya. Raja yang gagah perkasa mukanya diberi warna yang menyala dan watak yang kuat.
- Warna rambut harus disesuaikan dengan tokoh yang hendak digambarkan, misalnya rambut yang halus untuk orang yang muda dan cantik, rambut putih atau coklat untuk orang tua.

iv membuat baju

- Untuk membuat baju boneka perlu diperhatikan ukuran kepala dan baju. Hendaknya perbandingan kepala dan baju 2 : 5

v pemberian symbol

- Untuk melengkapi cirri boneka perlu diberi symbol perhiasan. Karena pemberian symbol perhiasan akan mempertinggi nilai boneka tersebut. Symbol-simbol ini dapat berbentuk bulu ayam, tanda-tanda kerajaan, keris, dan lain-lain.

Vi persiapan pementasan

- Penggunaan boneka sebagai media pengajaran umumnya menggunakan teknik permainan sandiwara, untuk keperluan ini diperlukan panggung boneka
- Panggung boneka dapat dibuat dari alat atau bahan yang sederhana atau dapat juga dilengkapi dengan sarana lain seperti dekorasi, lampu dan lainnya
- Buatlah iringan lagu yang sesuai dengan cerita yang akan dipentaskan
- Latihlah para siswa untuk memainkan peran-peran yang direncanakan secara bergiliran
- Sebelum pertunjukan dimulai berikan pengarahan apa yang harus diperhatikan dari pertunjukan itu
- Adakanlah pertunjukan secara kontinyu/periodic, misal tiap bulan.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan boneka sebagai media pengajaran adalah:

- Buat rumusan tujuan yang jelas
- Periksa kembali apakah dengan menggunakan boneka sebagai media pengajaran, tujuannya akan tercapai secara tepat guna
- Perlu dibuat suatu naskah untuk sandiwara tersebut secara terinci dari cerita yang akan dimainkan
- Pertunjukan boneka yang akan dimainkan menggunakan kata dan gerak, karena itu perlu pembicaraan yang jelas dan tidak terlalu panjang supaya tidak membosankan
- Waktu pentas hendaknya antara 10 – 15 menit
- Supaya pentas menarik, sebaiknya ada selingan berupa musik atau nyanyian
- Isi cerita perlu disesuaikan dengan umur serta minat siswa
- Setelah pentas selesai dapat dilanjutkan dengan kegiatan diskusi, tanya jawab atau siswa diminta member ulasan, alasan, saran, kritik atau mencertakan kembali isi pentas kembali
- Akan lebih baik apabila siswa diberi kesempatan untuk memainkannya lagi

b. Boneka Biasa

Bahan-bahan yang diperlukan:

- Kertas/gabus/karet/busu
- Kawat/benang/tali
- Cat
- Kain

Pembuatan boneka biasa

- Potonglah bahan gabus sesuai dengan bagian-bagian anggota tubuh
- Potongan-potongan tersebut dihaluskan sehingga menyerupai bentuk anggota tubuh (tangan, kaki, dan sebagainya)
- Bundarkan setiap ujung potongan tersebut untuk memudahkan penyambungan dengan kawat atau benang dari setiap anggota badan
- Lengan dan kaki dapat diperinci lagi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil
- Berilah warna bagian-bagian anggota badan serta pakaiannya
- Pasanglah tali atau benang pada tiap anggota badan yang akan digerak-gerakan jika boneka dimainkan di atas panggung

6. Topeng

Bahan yang diperlukan untuk membuat topeng adalah:

- Kertas bekas seperti Koran, majalah, dan lain-lain
- Kertas layang-layang
- Kertas roti atau kertas transparan
- Tanah liat
- Perekat (tapioca atau gluton)
- Sabun hijau atau minyak kelapa
- Alas dari papan 40 x 40 cm
- Sendok-sendok pencukil
- Cat dan kuas
- Ember atau Waskom
- Wool, bekas benang yang bersih

- Gunting, jarum, benang, dan sebagainya
- Lap bersih

Cara pembuatan:

- Pertama-tama buatlah gambar atau pola
- Kemudian sediakan alas untuk bekerja
- Ambilah tanah liat sebesar kepalan tangan lalu letakkanlah di atas papan
- Baru membuat tiruan wajah sesuai dengan rencana gambar atau polanya
- Biarkanlah tiruan wajah dari tanah liat untuk beberapa waktu hingga tanah setengah kering
- Kemudian lumurilah seluruh permukaan wajah tiruan (cetakan topeng) itu dengan sabun atau minyak kelapa
- Setelah dilumuri sabun atau minyak kelapa, rekatkanlah sobekan atau irisan kertas besar selebar materi diatas lapisan sabun secara berangsur-angsur. Lebar irisan adalah adalah tergantung pada tinggi rendahnya permukaan. Bagi daerah yang banyak relief biasanya digunakan irisan kertas yang sempit. Sedangkan bagi permukaan yang rata digunakan irisan yang lebih lebar
- Guna merapikan permukaan topeng, lapisilah wajah topeng itu dengan kertas layang-layang, dikeringkan dan setelah kering topeng dilepas dari cetakannya
- Akhirnya topeng diberi warna seperti boneka dan dengan demikian topeng tersebut dipakai
- Berilah lubang pada mata dan pada bagian kanan kiri topeng untuk tempat tali pengikat.

7. Permainan gapple

Bentuk permainan ini menyerupai kartu gapple, hanya saja gambar gapple diganti dengan konsep dari sosiologi dan sebaliknya adalah definisinya.

Bahan-bahan dan alat:

- a. Kertas karton
- b. Kertas HVS
- c. Lem atau perekat
- d. Gunting
- e. Alat tulis

Cara membuat:

- a. Guntinglah kertas karton persegi panjang seukuran dengan kartu gable sejumlah 42 untuk satu set
- b. Kemudian guntinglah kertas HVS seukuran dua kali kartu gable sebanyak 42 untuk satu set
- c. Lalu kertas karton dibungkus dan dilem
- d. Selanjutnya kartu-kartu ditulis konsep-konsep antropologi di sebelah kiri dan definisinya ada di sebelah kanan.
- e. Penulisan enam konsep dan enam definisi, sedangkan ada yang konsepnya kosong, definisi 1, definisi 2, hingga definisi 6
- f. Begitupula ada konsep 1 hingga konsep 6 namun definisinya kosong
- g. Ada juga konsep 1, definisi kosong, definisi 1, definisi 2, hingga definisi 6 begitu begitu seterusnya
- h. Ada juga konsep kosong, konsep 1, konsep 2, hingga konsep 6, sedangkan definisinya 1 dan seterusnya
- i. Apabila satu set sudah jadi maka permainan gable siap dilaksanakan. Satu set gable ini dapat dimainkan untuk empat siswa, jadi bila dikelas ada 20 siswa maka bisa dibuat 5 set. Namun permainan ini juga bisa dilakukan oleh dua atau tiga siswa

D. Aktivitas Pembelajaran

Untuk mengasah dan memantapkan penguasaan materi “Media Pembelajaran Sederhana”, maka Anda perlu mengikuti aktivitas pembelajaran sebagai berikut.

1. Memberikan motivasi peserta diklat untuk mengikuti proses pembelajaran dan kebermaknaan mempelajari materi modul “Media Pembelajaran Sederhana”.
 2. Menginformasikan judul modul, lingkup Kegiatan Pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai pada modul ini.
 3. Menyampaikan skenario kerja diklat dan gambaran tugas serta tagihan hasil kerja sebagai indikator capaian kompetensi peserta dalam penguasaan materi modul baik yang dikerjakan secara individual atau kelompok.
 4. Mempersilahkan peserta diklat (secara individual) membaca cerdas terhadap materi modul
 5. Membagi peserta diklat ke dalam beberapa kelompok (sesuai dengan keperluan);
 6. Mempersilahkan kelompok untuk berdiskusi materi latihan/kasus/tugas sebagaimana yang telah dipersiapkan di dalam modul.
 7. Presentasi kelompok, pertanyaan, saran dan komentar.
 8. Penyampaian hasil diskusi;
 9. Memberikan klarifikasi berdasarkan hasil pengamatannya pada diskusi dan kerja kelompok
 10. Menyimpulkan hasil pembelajaran
 11. Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
 12. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
- Merencanakan kegiatan tindak lanjut

E. Latihan Kasus/Tugas

Setelah membaca dengan cermat seluruh uraian di atas serta mengerjakan tugas diskusi yang diberikan kegiatan belajar, kini tiba saatnya anda meningkatkan pemahaman dengan mengerjakan latihan berikut. Anda dapat mengerjakan latihan secara individual atau bersama dengan teman anda.

Dari tujuh media sederhana yang disajikan, buatlah 2 media sederhana yang anda sukai.

F. Rangkuman

Setelah semua kegiatan latihan Anda kerjakan, ada baiknya Anda membuat rangkuman dan butir-butir yang telah Anda capai. Anda dapat mencocokkan

rangkuman Anda dengan rangkuman berikut ini membuat media sederhana yaitu papan temple, bagan (chart), poster, diorama, boneka, topeng, gaple

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Tindak lanjut apa yang Bapak/Ibu lakukan di tempat kerja setelah mempelajari materi ini terkait penyusunan strategi pembelajaran

H. Kunci Jawaban

Berbagai media sederhana ada dan dapat dibuat oleh seorang guru. Penerapan media dalam model-model pembelajaran dalam proses pembelajaran Antropologi disesuaikan dengan prinsip-prinsip media.

PENUTUP

Fenomena kehidupan social dan berbudaya tidak akan terlepas dari nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat pendukungnya. Dalam kehidupan bermasyarakat tidak terlepas dari persaingan untunk memenuhi kebutuhan hidup seseorang. Kemungkinan munculnya ketidaksejlanan pendapat terkadang dapat menimbulkan konflik. Baik konflik yang berskala kecil maupun konflik yang berskala besar, dapat menjadikan sebuah problem dalamm masyarakat, terutama dalam masyarakat yang beragam, kebudayaannya. Oleh karena itu perlunya peran control social.

Pemilihan model-model pembelajaran dan didukung oleh penggunaan media secara tepat diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran antropologi. Kreatifitas dan inovasi dalam proses pembelajaran maupun penggunaan media, sangat diperlukan bagi guru antopologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam S, Henri Hidayat. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial SMK Kelas XI*. Jakarta: Erlangga Internet.
- Alasuutari, P., 1995, *Researching Culture: Qualitative Method and Cultural Studies*, London: Sage.
- Among Five Approach*, California: Sage Publications
- Ans, "Pola Perilaku Orang Bali Merujuk Unsur Tradisional", dalam <http://www.balipos.co.id>, 4 September 2015.
- Ayatrohaedi. 1986. *Kepribadian Budaya Bangsa (Local Genius)*, Jakarta: Pustaka jaya
- Chaney, David. 2009. *Lifestyle atau Lifestyle: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Terj. Nuraeni. Yogyakarta: Jalasutra.
- Clifford, J. dan Marcus, G. (eds.), 1986, *Writing Culture*, Berkeley: Univ. of California Press.
- Dantes, Nyoman. 2008. *Hakikat Asesmen Otentik Sebagai Penilaian Proses dan Produk Dalam Pembelajaran yang Berbasis Kompetensi (Makalah Disampaikan pada In House Training (IHT) SMA N 1 Kuta Utara)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Dedi supriawan dan a. benyamin Suresaga, 1990. *Strategi belajar mengajar (Diktat kuliah)*. Bandung: FPTK-Ikip Bandung
- Dr. Wina Sanjaya, M.Pd. 2007. *Strategi pembelajaran*. Kencana: Jakarta (177-286)
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, (Jakarta: RajaGrafindo, 2011)
- Erhard Eppler. 2009. *Melindungi Negara dari Ancaman Neoliberal*. Forum prees, United kingdom
- Geertz, C., (1973), *The Interpretation of Culture*, New York: Basic Books.
- Hermanto, Idan. 2010 *Pintar Antropologi*. Yogyakarta: Tunas Publishing.
- Hermanto, Idan. 2010. *Pintar Antropologi*, Yogyakarta : Tunas Publishing
- Horton, Paul B, dan Chester L Hunt, 1991, *Sosiologi*, Edisi 6, Terj. Aminudin, Jakarta: Erlangga
- Horton, Paul B, dan Chester L Hunt, 1991, *Sosiologi*, Edisi 6, Terj. Aminudin, Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, Muslimin. 2005. *Asesmen Berkelanjutan: Konsep Dasar, Tahapan Pengembangan dan Contoh*. Surabaya: UNESA University Press
Anggota IKAPI

Isjoni. 2007. *Integrated Learning (Pendekatan Pembelajaran IPS Di Pendidikan Dasar)*. Bandung: Penerbit Falah Production.

John M. Echols dan Hassan Syadily, 1992, *Kamus Indonesia-Inggris (An Indonesian-English Dictionary)*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama

John W. Creswell, 2007. *Qualitative Inquiry & Research Design, Choosing Keesing, Roger M. 1992. Antropologi Budaya, Suatu Perspektif Kontemporer. Jilid 2. Jakarta: Erlangga.*

Kodiran. 2000. *Perkembangan Kebudayaan dan Implikasinya terhadap Perubahan Sosial di Indonesia*. Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar pada Fakultas Sastra, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

Koentjaraningrat. 1974. *Kebudayaan, Mentalitet dan Pembangunan*, Jakarta : PT. Gramedia.

Koentjaraningrat. 1980. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

L.R. Gay, Geoffrey E. Mills & Airasian, 2009. *Educational Research: Competencies for analysis and application-9th*. Ed, New Jersey: Merrill-Pearson Education

Latuconsina, Djuairiah. 1997. *Materi Pokok Manusia dan Kebudayaan*. Penerbit Universitas Terbuka, Depdikbud. Jakarta

Lauer, RobertH, 1993, *Perspektif tentang Perubahan Sosial*, alih bahasa: Aliman dan, Rineka Cipta, Jakarta.

Leo, Idra Ardiana. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdiknas, Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah.

Lestari, Ririn. 2011. *Sepintas mengenai pengertian Discovery, Invention, Innovation, dan Inovasi pembelajaran*. Alamat email:http://www.kompasiana.com/naela/sepintas-mengenai-pengertian-discovery-invention-innovation-dan-inovasi-pembelajaran_550b557ea33311b1142e3ad9 Diambil tanggal 1 Desember 2015

Mahid, Syakir. 2002. "Sosialisasi Nilai Budaya dalam Keluarga di Lingkungan Etnis Bungku". *Tesis*. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada.

Marguerite G. Lodico, Dean T. Spaulding, Katherine H. Voegtler, 2006. *Methods in Educational Research From Theory to Practice*, San Fransisco: Jossey Bass

- Marzali, Amri.2005. Antropologi dan Pembangunan Indonesia, Kencana, Jakarta.
- Mc Niff, Jean. 1988. Action Research: Principles and Practice. Great Britain: Mackays of Chatham.
- Mel Silberman, Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif, terj. Saljuli et.al, Muin, Idianto. 2006. *Sosiologi SMA/MA untuk Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Mulyasa. 2009. Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- NielsMulder,1985,*Pribadi dan Masyarakat di Jawa*, Sinar Harapan,Jakarta.
- Nugraheni, P.N.A. 2003. Perbedaan Kecenderungan Gaya Hidup Hedonis Pada Remaja Ditinjau dari Lokasi Tempat Tinggal. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Surakarta : Fakultas Psikologi UMS.
- Permendikbud nomor 104 tahun 2014
- Pikiran Rakyat, 2003,“*urf.....*”,terbitan 6 Maret2003
- Rahyono, F.X. 2009. Kearifan Budaya dalam Kata. Jakarta: Wedatama Widyasastra.
- Razali, Ahmad. 2010. *Detik-Detik Ujian Nasional Sosiologi*. Laten:PT Intan Pariwara.
- Ritzer, George. 2010. *The Posmodern Social Theory atau Teori Sosial Postmodern*. Terj. Muhammad Taufik. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Rochmadi, Nur Wahyu. *IPS SMK untuk Kelas XI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Soerjanto Poespowardojo, 1993, Strategi Kebudayaan Suatu Pendekatan Filosofis, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Soerjasih, Indrijati. 2015. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2015 SMA/MA Mata Pelajaran Antropologi*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Sunarto Kamanto, 1993, *Pengantar Sosiologi*, Jakarta: FE-UI.
- Suwarsono dan Alvin Y. So. 1991. *Perubahan Sosial dan Pembangunan di Indonesia*, Jakarta :LP3ES.
- Suyadi. 2012. Buku Panduan Guru Profesional Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Tindakan Sekolah. Yogyakarta : Andi.
- Tim Dosen UPT-MKU Unhas. 2009/2010, *Wawasan ipteks*

Tim Sosiologi. 2007. *Sosiologi 2 SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Yudistira.

UUD Negara RI 1945

VanPeursen, 1976, *Strategi Kebudayaan*, Kanisius, Yogyakarta.

Wiranata, I Gede A.B. 2002. *Antropologi Budaya*. PT. Citra Aditya Bakti. Bandung.

Yogyakarta: Yappendis, 2002, cet. 2

GLOSARIUM

Asimilisi	: suatu proses yang berlangsung karena adanya pendukung kebudayaan yang menyebabkan percampuran budaya.
Asimilisi	: suatu proses yang berlangsung karena adanya pendukung kebudayaan yang menyebabkan percampuran budaya.
Brain-washing	: Indoktrinasi
Discovery	: suatu penemuan dari suatu unsure kebudayaan yang baru, baik berupa alat baru, ide baru, yang diciptakan oleh individu atau beberapa individu dalam masyarakat menerima, dan menetapkan penemuan itu.
Eksistensi	: keberadaan
Etnis	: Penggolongan manusia berdasarkan kepercayaan, nilai, kebiasaan, adat istiadat, norma bahasa, sejarah, geografis dan hubungan kekerabatan
Etnis	: Penggolongan manusia berdasarkan kepercayaan, nilai, kebiasaan, adat istiadat, norma bahasa, sejarah, geografis dan hubungan kekerabatan
Hedonis	: pengikut hedonisme
Hedonisme	: pandangan yang menganggap kesenangan dan kenikmatan materi sebagai tujuan utama dalam hidup
Inkuiri	: pemeriksaan dengan sistem interview.
Inovasi	: proses pembaruan dari penggunaan sumber-sumber alam, energi, modal, pengaturan tenaga kerja, dan penggunaan teknologi, yang menyebabkan adanya sistem produksi dan produk-

produk baru. Dengan demikian inovasi terkait dengan pembaharuan kebudayaan khususnya mengenai unsur-unsur teknologi dan ekonomi.

Internalisasi	: memasukan budaya ke masyarakat atau individu
Internalisasi	: memasukan budaya ke masyarakat atau individu
Internalisasi nilai	: Penghayatan terhadap suatu ajaran, doktrin, atau nilai
Invention	: suatu penemuan sesuatu yang benar-benar baru, artinya hasil kreasi manusia. Benda atau hal yang ditemui itu benar-benar sebelumnya belum ada, kemudian diadakan dengan hasil kreasi baru.
Jurnal	: catatan pendidik di dalam dan di luar kelas yang berisi informasi hasil pengamatan tentang kekuatan dan kelemahan peserta didik yang berkaitan dengan sikap dan perilaku
Kelas	: ruang tempat belajar di sekolah.
Koersi	: suatu bentuk akomodasi yang prosesnya dilakukan dengan paksaan
Koersi	: suatu bentuk akomodasi yang prosesnya dilakukandengan paksaan
Kompromi	: suatu bentuk akomodasi yang dilakukan di mana peserta konflik mengurangi eskalasi konflik
Kompromi	: suatu bentuk akomodasi yang dilakukan di mana peserta konflik mengurangi eskalasi konflik
Konflik	: pertentangan yang terjadi antar masyarakat atau individu
Konflik	: pertentangan yang terjadi antar masyarakat atau individu
Konveksi	: penyelesaian masalah dengan salah satu pihak mengalah

Konveksi	: penyelesaian masalah dengan salah satu pihak mengalah
Korupsi negara	: Penyelewengan atau penyalahgunaan uang negara
Kriminalitas	: Kejahatan
Penelitian	: penyelidikan suatu masalah secara sistematis, kritis, dan ilmiah untuk meningkatkan pengetahuan dan pengertian, mendapatkan fakta yang baru, atau melakukan penafsiran yang lebih baik.
Penilaian portofolio	penilaian portofolio merupakan penilaian atas kumpulan artefak yang menunjukkan kemajuan dan dihargai sebagai hasil kerja dari dunia nyata.
Penilaian proyek	: penilaian yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu dengan menggunakan <i>tes praktik, projek, dan penilaian portofolio</i> .
Penilaian teman sebaya	: penilaian sikap yang dilakukan oleh teman
Penilaian diri	: penilaian sikap yang dilakukan sendiri oleh peserta didik
Preventif	: bersifat mencegah
Sosial	: berkenaan dengan masyarakat
Tindakan	: langkah, perbuatan.



PPPPTK Pkn DAN IPS

**Jln. Arhanud, Pendem, Kec. Junrejo
KOTA BATU – JAWA TIMUR**

Telp. 0341 532 100

Fax. 0341 532 110

Email p4tk.pknips@gmail.com

www.p4tkpknips.id