

Tema unggulan : Mapel IPS  
Topik : Model Pembelajaran

**LAPORAN AKHIR  
RISET INSTITUSI UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL BERBASIS CASE STUDIES GUNA  
MENCiptAKAN GOOD CITIZENSHIPS SISWA SMP DAN MTS  
DI KOTA MEDAN**

**Tahun ke 2 dari rencana 3 tahun**

<b>Ketua peneliti</b>	<b>: Dr. Erond Litno Damanik, M.Si</b>	<b>NIDN. 0021077604</b>
<b>Anggota</b>	<b>: 1. Wira Fimansyah, S.Pd., M.Pd</b>	<b>NIDN. 1027038901</b>
	<b>2. Ayu Febryani, S.Pd., M.Si</b>	<b>NIDN. 0018029004</b>

Dibiayai oleh:  
Dana PNB

Dana Badan Layanan Umum (BLU) Universitas Negeri Medan  
Sesuai dengan Surat Keputusan Ketua LPPM UNIMED  
Nomor: 720A/UN33.8/KEP/PPKM/PINS/2022

**UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
DESEMBER 2022**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Case-Study Guna Menciptakan Good Citzenships Siswa SMP dan MTS di Kota Medan

Ketua Peneliti  
Nama Lengkap dan Gelar : Dr. Erond Litno Damanik, M.Si  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
NIDN : 0021077604  
Jabatan Fungsional : Lektor  
Fakultas : Ilmu Sosial  
Nomor HP : 081361341334  
Alamat surel (e-mail) : eronddamanik@unimed.ac.id

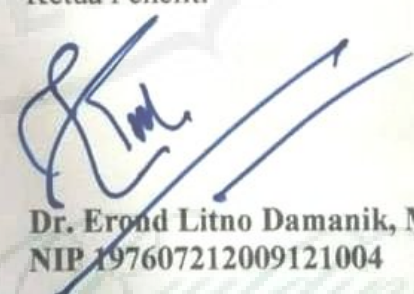
Anggota (1)  
Nama Lengkap : Wira Fimansyah, S.Pd., M.Pd  
NIDN : 1027038901  
Fakultas : Ilmu Sosial

Anggota (2)  
Nama Lengkap : Ayu Febryani, S.Pd., M.Si  
NIDN : 0018029004  
Fakultas : Ilmu Sosial  
Alamat :  
Penanggungjawab : Dr. Erond Litno Damanik, M.Si  
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 (Satu) dari rencana 3 (tiga) tahun  
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 35.000.000,-


Medan, 09 Desember 2022  
Ketua Peneliti

Mengetahui,  
Dekan

  
Dra. Nurmala Berutu, M.Pd  
NIP. 196205271987032002

  
Dr. Erond Litno Damanik, M.Si  
NIP. 197607212009121004

Menyetujui,  
Ketua LPPM Unimed

  
Prof. Dr. Baharuddin, S.T., M.Pd  
NIP. 196612311992031020

## RINGKASAN

Penelitian Unggulan Institusi Universitas Negeri Medan ini merupakan penelitian tahun ke-2 yang bertujuan untuk menguji model pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis *case-method* guna pada SMP dan Sederajat di Kota Medan. Target capaian dan luaran penelitian adalah model pembelajaran IPS berbasis *good citizenships* pada TKT-7 dan luaran berupa publikasi artikel terindeks *Scopus Quartile-2 (Q2)* yang dipublikasikan pada tahun ke-3. Penelitian pengembangan ini berkontribusi secara akademis dan praksis guna meningkatkan *good citizenships* yakni siswa yang memiliki kepedulian, partisipasi, dan perhatian warganegara kepada masyarakat. Penelitian pengembangan dilaksanakan dengan metode *Research and Development (R&D)* menggunakan model 4-D Tiagarajan yang terdiri empat tahapan yakni (1) pendefenisian, (2) perancangan, (3) pengembangan, dan (4) penyebarluasan. Data-data dikumpulkan melalui observasi, *deep interview*, telaah pustaka, dan *focus discussion group*. Semua data dianalisis melalui *qualitative descriptive* model interaktif dari Miles dan Habermans, dan ujicoba pengembangan model *case-study* pembelajaran IPS untuk menguatkan *good citizenships* dengan menggunakan statistika non-parametrik. Ekspektasi hasil penelitian yang diharapkan adalah (1) hasil validasi model oleh ahli; (2) hasil uji coba model Pembelajaran, (3) Revisi model Pembelajaran *case study* dan (4) Finalisasi Model Pembelajaran *case study*. Kegiatan diseminasi dilakukan pada penelitian tahun ke-3. Hasil validasi tahun ke-2 menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran (RPP) layak dengan skor 2,80 dari skala 3. Sedangkan penilaian model Pembelajaran dinyatakan layak dengan skor 4,60 dari skala 5.

**Kata kunci:** *case-study*, *good-citizenships*, IPS, model pembelajaran

## PRAKATA

Riset Institusi Unggulan (RIU) Universitas Negeri Medan ini difokuskan pada Mata Pelajaran (Mapel) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang didasarkan pada kecemasan atau kekhawatiran atas arah, materi, strategi, maupun *Learning Managamen System* (LMS) di jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsnowiyah di Kota Medan. Secara umum, kekhawatiran ini bermuara pada *output* (hasil) dan dampak (*outcome*) pembelajaran IPS yang tampak di masyarakat. Lebih spesifik, kajian ini berorientasi pada *Good Citizenship* (warga negara yang baik) yang seharusnya menjadi tujuan dan maksud pembelajaran IPS di sekolah. *Good Citizenship* mencerminkan sikap sosial (*social attitude*), etika, dan moral, daya dukung bagi relasi antaretnisitas maupun bernegara.

Meskipun berlokasi di Kota Medan, namun, kajian ini bercermin dari skala nasional di Indonesia. Kenyataan ini didasarkan pada 4 realitas fundamental; (1) reorientasi materi ajar yang berdampak pada kolaborasi, inovasi, dan invensi pada masyarakat yang diukur dari rekayasa sosial menuju harmoni, integrasi, solidaritas, dan toleransi antara komunitas di Indonesia, (2) reorientasi bahan pendukung, media, dan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan revolusi industri 4.0, (3) responsibilitas satuan pendidikan (sekolah), guru, dan dosen atas hasil dan capaian pendidikan yang berdampak konstruktif bagi kedudukan berbangsa dan bernegara, dan (4) keberlanjutan mata pelajaran IPS di satuan pendidikan maupun perguruan tinggi. Keempat realitas ini, di masyarakat terlihat dari sikap minor mahasiswa dan pelajar di Indonesia. Contoh krusial adalah; (1) tawuran antarpelajar, (2) intoleransi dan radikalisme di lingkungan sekolah, (3) seks bebas di lingkungan sekolah, (4) judi dan narkoba di tingkat pelajar, (5) penempatan sampah, (6) etika komunikasi dan berlalulintas, (7) solidaritas dan integrasi ketetangaan, dan (8) nasionalisme, kecintaan dan belanegara.

Riset pada tahun ke-2 memokuskan pada pengujian kelayakan model pembelajaran berbasis *case studies* pada mata pelajaran IPS di Tingkat SMP/MTs Kota Medan. Selain itu, pengujian juga dilakukan pada pengembangan perangkat pembelajaran berupa RPP

berbasis *case studies*. LKPD juga disusun dengan mengutamakan soal-soal berbasis kasus untuk menguji tingkat kritis peserta didik dalam memberikan solusi atas kasus – kasus yang disuguhkan.

Realitas sosial kultural di Indonesia menonjol dengan jelas. Terdapat 34 provinsi, 415 kabupaten, dan 93 kota. Kemudian, terdapat 6 agama resmi yang diakui negara ditambah puluhan kelompok keyakinan, 364 etnik, maupun 713 kelompok bahasa. Selanjutnya, ditemukan 5 pulau besar ditambah 17.000 pulau-pulau kecil yang tersebar dalam *Indonesian archipelago*. Presiden melayani selama 5 tahun dan dipercayakan mengelola lembaga pemerintah (kementerian) dan memiliki peran komando dalam urusan dalam dan luar negeri. Mekanisme berperiode ini berjalan melalui pemilihan umum untuk memilih presiden, gubernur, bupati, maupun walikota. Semua ini membutuhkan dukungan warga negara yang baik guna melancarkan pemerintahan bernegara maupun terciptanya harmoni sosial antar masyarakat. Sebagaimana dikemukakan Ricci (2010), kewarganegaraan yang baik kurang nyata, lebih sulit dipelajari, dan terkadang diabaikan dalam daftar lembaga politik nasional. Orang Amerika misalnya, mengagumi kewarganegaraan yang baik. Namun, mereka tidak selalu yakin apa yang harus dilakukan warga atas nama komunitas tempat mereka tinggal. Ini terjadi meskipun banyak orang yang percaya bahwa ketika praktik sipil tidak sesuai dengan idealnya, elemen vital hilang dari lanskap nasional. Sebenarnya, kepedulian atas kewarganegaraan yang baik, tidak peduli seberapa tidak tepat didefinisikan, mengarah pada sesuatu yang sangat penting. Dengan kata lain, bukan hanya pemerintah atau pejabat negara yang harus memahami pekerjaan dan pelayanan dengan baik, tetapi juga warga negara harus membantu menjamin kualitas kehidupan publik. Intinya sangat jelas. Dalam demokrasi, warga negara memerintah, namun jika mereka memerintah dengan buruk, semua akan menderita.

Medan, 09 Desember 2022

Tim peneliti

Dr. Erond L. Damanik

Wira Fimansyah, M.Pd.

Ayu Febryani, M.Si.

## DAFTAR ISI

Pengesahan usulan .....	i
Ringkasan.....	ii
Prakata .....	iii
Daftar isi .....	v
Bab I Pendahuluan .....	1
1.1. Permasalahan .....	1
1.2. Fokus dan Lingkup Masalah .....	4
Bab II Tinjauan pustaka .....	5
2.1. Penelitian yang relevan .....	5
2.2. Kerangka konseptual.....	6
Bab III Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	11
3.1. Tujuan Penelitian .....	11
3.2. Manfaat Penelitian .....	11
Bab IV Metode Penelitian.....	13
4.1. Jenis penelitian.....	13
4.2. Tahapan penelitian.....	13
4.3. Lokasi penelitian.....	14
4.4. Populasi dan sampel.....	15
4.5. Variabel penelitian.....	15
4.6. Teknik pengumpulan data.....	15
4.7. Tehnik analisis data .....	16
4.8. Diagram alir penelitian .....	17
Bab V Hasil dan Pembahasan.....	18
5.1. Perangkat Pembelajaran Berbasis <i>Case Studies</i> pada mata pelajaran IPS .....	18
5.2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	35
5.3. Hasil Pengembangan Model Pembelajaran IPS berbasis <i>Case Studies</i> pada mata Pelajaran IPS di SMP/MTs Kota Medan .....	46
Bab VI Kesimpulan dan Saran .....	60
Daftar Pustaka.....	61
Lampiran.....	63



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Informan penelitian .....	70
Lampiran 2. Kontrak penelitian tahun 2022.....	71
Lampiran 3. Surat tugas penelitian 2022.....	76
Lampiran 4. Draf model pembelajaran IPS berbasis <i>case study</i> .....	82
Lampiran 5. Buku Saku pembelajaran IPS materi Interaksi Asean .....	96



## BAB I. PENDAHULUAN

### 1.1. Permasalahan

Tujuan umum pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atau disebut dengan *Social Sciences* pada Abad 21 adalah menciptakan siswa dan mahasiswa yang *good citizenship* (warga negara yang partisipatif dan baik). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sangat penting guna menciptakan sistem sekolah yang mendidik dan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki kepedulian sosial (*social awareness*), atau menjadi warganegara yang berguna bagi masyarakatnya (*the public good citizen*). Alasan dibalik diajarkannya Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah ataupun perguruan tinggi adalah; (1) memahami dan mengimplementasi demokrasi, (2) memahami dan menjelaskan ‘dunia sosial dan kultural’, (3) pengembangan diri secara positif, (4) pemahaman mendasar (*fundamental understanding*) tentang sejarah, sosiologi, antropologi, ekonomi, politik, dan geografi, dan (5) menciptakan kepekaan dan kepedulian atas masalah-masalah dalam masyarakat (Ellis, 1991) .

Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk mempersiapkan pelajar dan mahasiswa untuk dapat bertahan hidup di era modern dimana teknologi menjadi garda terdepan yang cepat berubah. Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial dipandang dari fungsinya adalah menghantarkan peserta didik menjadi warganegara aktif yang memahami peranan, hak dan kewajiban, serta tanggungjawab sebagai warganegara. Ilmu Pengetahuan Sosial, dengan demikian mempersiapkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam lingkungan kelas, masyarakat, sekolah, negara, dan dunia yaitu *to live together*. Dimanapun di negara-negara di dunia, Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi ranah disiplin untuk mempersiapkan dan menciptakan generasi-generasi yang mendukung *to live together* sesuai karakter sosial dan budaya di negara itu.

Ilmu Pengetahuan Sosial, menurut Evans dan Brueckener (1990) adalah “*a part of school or college curriculum concerned with the study of social relationships and the functioning of society and usually made up course in history, government, economics, civics, sociology, geography, and anthropology*”. Jadi, Ilmu Pengetahuan Sosial adalah rumpun ilmu pengetahuan



yang secara khusus mengkaji masyarakat, kebudayaan, etika, moral, norma, partisipasi, termasuk dampak dinamika dan perubahan sosial atas masyarakat (Nelson, 1987). Ilmu Pengetahuan Sosial berkembang sesuai perkembangan dan peradaban atau lebih spesifik kemajuan umat manusia. Semakin kompleks perubahan sosial dan budaya, semakin kompleks pula kajian dan tuntutan atas pengetahuan sosial.

Diferensiasi perubahan sosial antarnegara, wilayah, maupun dalam wilayah yang terimplementasi atas penyerapan teknologi berdampak atas tatanan sosial, norma, literasi dan interkoneksi masyarakat sebagai objek kajian. Dalam hal lain, kegagalan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menimbulkan kekacauan sosial berupa kesemrautan dan ketidakdisiplinan yang tampak seperti ketiadaan norma (*anomie*) yang berujung pada brutalisme, kriminalisme, homeless, ketidaksopanan, kemiskinan, penyakit, *human index* yang rendah, literasi numerik, dan termasuk literasi digital di Abad 21. Ilmu Pengetahuan Sosial, lebih khusus di Indonesia dikatakan ‘diajarkan secara terpadu (*integrated*)’ di Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang melingkup sejarah, antropologi, sosiologi, politik, ekonomi, dan geografi.

Namun, studi preliminari atas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di jenjang SMP ini menemukan problematika mendasar antara lain; (1) ketidaksinkronan materi-materi yang tercakup pada Ilmu Pengetahuan Sosial, baik sejarah, antropologi, sosiologi, politik, ekonomi, dan geografi. Poin pokok pada problematika pertama ini adalah tidak adanya blueprint antara setiap materi yang diajarkan. Walaupun disebut Ilmu Pengetahuan Sosial, kenyataannya materi-materi yang diajarkan saling lepas atau tidak terintegrasi sehingga dapat dikatakan ‘gagal’ dalam menciptakan tujuan dan sasaran pembelajaran. Muatan materi cenderung berorientasi atas kognisi dan mengabaikan afeksi dan psikomotor yang penting bagi lingkungan sosial masyarakat dan negara.

Problematika selanjutnya, (2) kegagalan sumberdaya pengajar (guru) yang tidak mampu menarik cetak biru (*blue print*) antara setiap materi sehingga tampak ‘amburadul’, lebih mempertahankan egoisme ilmu, dan tradisi-tradisi serta paradigma lama yang dipertahankan dalam ranah keilmuan. Poin ini menimbulkan dilema bagi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang tidak mampu

mengakomodasi dan mengafirmasi lokalitas Ilmu Pengetahuan Sosial sesuai karakter sosial, maupun bernegara dan lintas negara. Selanjutnya, (3) media dan sarana pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang cenderung mengandalkan buku ajar (*text book*) tanpa ada upaya pengembangan lebih lanjut sehingga menimbulkan kebosanan dan kejenuhan peserta didik. Poin ini menyuguhkan kegagalan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam mengelola pembelajaran yang menarik dan mampu menghadirkan keberdampakan sosial dan kultural bagi lingkungan sosial. Kemudian, (4) strategi belajar atau model pembelajaran yang berorientasi pada kognisi dengan mengabaikan maksud dan tujuan umum pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pendekatan *inquiry (inquiry approach)* dalam paradigma klasik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bermaksud untuk membantu peserta didik menguji pertanyaan-pertanyaan, isu-isu, atau masalah yang dihadapi siswa dan mendapat apresiasi dari guru (Hoge, 1966). Dalam pendekatan ini, siswa menjadi investigator sedang guru berfungsi sebagai pembantu investigator (*co-investigator*) untuk mendorong siswa berfikir kritis (*critical thinking*). Model *inquiry* dilakukan melalui percobaan (*experiment*), studi pustaka (*library research*), wawancara (*interview*), dan penelitian produk (*product investigation*) yang semuanya menuntut partisipasi aktif peserta didik (Porter, 1994).

Penelitian ini, berdasar temuan hasil penelitian tahun ke- 1 yakni tujuan dan sasaran umum pembelajaran IPS di jenjang SMP dan sederajat yang mengarah pada pembentukan warga negara yang baik, yaitu warga negara dengan pribadi yang mandiri, kritis, religius, peduli antar sesama, sopan santun, tanggung jawab, kreatif dan inovatif. Adapun materi pelajaran IPS di SMP dan Sederajat di Kota Medan untuk menciptakan peserta didik yang partisipatif terdiri atas BAB 1 mengenai Manusia, Tempat dan Lingkungan. Berdasarkan materi ini dapat dikembangkan kasus - kasus terkait dinamika penduduk, potensi konflik dari masyarakat multi etnis, ketimpangan antar wilayah, dan kasus-kasus perubahan sosial budaya lainnya. Pada Bab II mengenai Interaksi dan Lembaga Sosial yang dapat dikembangkan dengan menemukan kasus-kasus interaksi yang bersifat disosiatif dan interaksi sosial langsung dan dunia maya yang berpotensi mengarah pada tindakan penyimpangan sosial. Pada Bab III mengenai Aktivitas manusia

dalam memenuhi kebutuhan yang dapat berupa identifikasi kasus pemerolehan kebutuhan hidup dengan cara yang tidak baik (kriminal), ketimpangan pedagang pasar tradisional dan kapitalisasi serta ekspansi perusahaan besar, dan berbagai aktivitas manusia yang dapat diamati dan ditemukan solusinya atas kasus – kasus yang dikaji.

Penelitian tahun ke-1 juga memperoleh data terkait implementasi metode studi kasus yang pernah diterapkan oleh para guru di SMP/MTs Kota Medan. Sementara telah dilakukan pula pemetaan kapasitas guru IPS SMP/MTs di Kota Medan dan problematikanya. Keseluruhan hasil sejalan dengan fokus penelitian bahwa *case studies* sebagai opsi menumbuhkan partisipasi dan atensi peserta didik yang *good citizenship* sejalan dengan kebijakan pemerintah yang memerlakukan *case method* dan *Project Based Learning* dalam proses belajar mengajar saat ini. Oleh karena itu, pada penelitian tahun ke-2 ini, kegiatan difokuskan pada tahap pengembangan (*develop*) yakni validasi ahli dan pengujian model pembelajaran *case study*, revisi model Pembelajaran dan pengemasan.

## **1.2.Fokus dan lingkup masalah**

Penelitian ini dilakukan pada Mata Pelajaran (Mapel) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan sederajat di Kota Medan. Pada kajian ini, orientasi penelitian mencakup tahap pengembangan yang dikemukakan oleh Thiagarajan, diantaranya:

1. Perancangan perangkat Pembelajaran berbasis *case studies* pada mata pelajaran IPS di SMP/MTs di Kota Medan
2. Penyusunan Buku Model Pembelajaran IPS berbasis *cases studies* guna menciptakan *good citizenship* siswa SMP/MTs di Kota Medan.
3. Pengujian model pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis *case-methods* guna menciptakan peserta didik sebagai anggota masyarakat dan negara yang *good citizenships*.
4. Model Pembelajaran IPS Berbasis *cases studies* yang siap diterapkan pada guru-guru IPS di SMP/MTs Kota Medan.

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai model pembelajaran memang bukanlah hal yang baru dalam khasanah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Diantara penelitian yang telah membahas mengenai model pembelajaran ialah, *pertama*, Indah et al. (2018) mengurai mengenai ‘Penggunaan Model Pembelajaran *Student Creative Case Study* (SCCS) terhadap Motivasi Belajar Bidang Studi Ekonomi dengan Materi Pokok Perbankan Peserta Didik di Kelas X SMA Negeri 1 Sihapas Barumun Tahun Pelajaran 2016-2017. Hasil temuan menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran SCCS bernilai 0,999 sesuai dengan perhitungan korelasi product momen. Diantara 35 responden diperoleh taraf signifikan 5% = 0,334 dan 1 % = 0,430. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SCCS memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang ada dalam bidang studi ekonomi.

*Kedua*, Ningsih and Husaini (2020) mengkaji “Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis melalui Model Pembelajaran Logan Avenue Problem Solving (LAPS) Heuristik pada Pembelajaran IPS Sejarah di SMP Negeri 1 Bandar Kabupaten Bener Meriah”. Berdasarkan hasil uji coba diperoleh bahwa secara keseluruhan siswa dikategorikan baik (70-80%). Model LAPS dapat mengembangkan siswa berpikir kritis dalam memecahkan masalah dan menemukan alternatif solusi dengan baik.

*Ketiga*, Syahril (2018) meneliti “Pengembangan Desain Model Assure pada Pembelajaran IPS SD/MI. Penelitian memperoleh data temuan bahwa desain model ASSURE (*Analyze, State Object, Select, Utilize, Require, Evaluate*) dapat menuntun para guru agar dapat menyusun desain pembelajaran secara sistematis, efektif, dan melek teknologi. *Keempat*, Widodo (2016) mengulas penelitian terkait “Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) melalui Isu-isu Sosial Ekonomi Pasca Penggenangan Waduk Jatigede dalam Pembelajaran IPS di SMPN 2 Wado Kabupaten Sumedang Kelas VIII C”.

Temuan penelitian menerangkan bahwa model Pembelajarannya Berbasis Masalah dapat mendorong meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dan mengasah

untuk menemukan solusi dalam memecahkan permasalahan yang disuguhkan pendidik. Kelima, Tapung (2018) menelaah ‘Model Emancipatory Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis (ELKBBK) Siswa SMP Mengenai Permasalahan Sosial pada Pembelajaran IPS : Studi Pengembangan Pada SMP/MTS Di Kota Ruteng. Penelitian mendapatkan hasil bahwa melalui model ELKBBK, siswa SMP dapat berpikir kritis dalam menanggapi berbagai permasalahan sosial yang dikembangkan oleh guru pada pembelajaran IPS.

## **2.2. Kerangka konseptual**

### **2.2.1. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media (Joyce dan Weil, 2003). Hal ini menjelaskan bahwa model pembelajaran sebagai bagian dari interaksi dalam upaya pencapaian hasil belajar yang maksimal. Penulis seperti Trianto (2010: 51) menjelaskan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

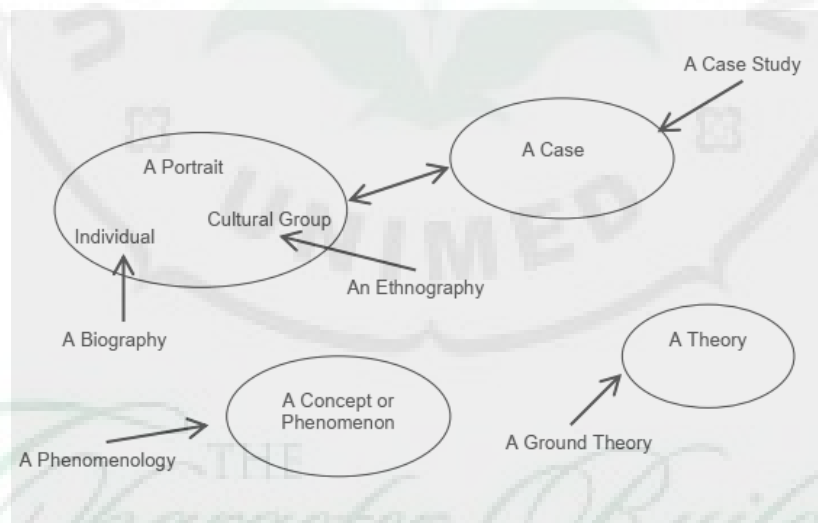
Model pembelajaran merupakan *blueprint* yang dapat dipergunakan untuk membimbing dosen mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran (Brady dikutip Aunurrahman, 2011). Selanjutnya dijelaskan Aunurrahman (2011:146) bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para dosen untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan dosen merancang dan melaksanakan pembelajaran.

### 2.2.2. Case Study

Umumnya studi kasus (*case study*) digunakan sebagai sebuah metodologi penelitian yang mengungkap sebuah kasus dengan Langkah-langkah penelitian yang telah ditetapkan. Namun, pada penelitian ini studi kasus (*case study*) diarahkan untuk dapat menjadi sebuah model pembelajaran dengan mengembangkan berbagai kasus dalam kajian ilmu pengetahuan sosial.

Kasus-kasus dapat berupa peristiwa-peristiwa, situasi, kondisi sosial tertentu (Hodgetts & Stolte, 2012). Kasus – kasus yang dipaparkan akan diselidiki secara bersama, baik oleh para peserta didik, maupun pendidik. Tujuan diberikannya studi kasus ialah untuk memperdalam wawasan keilmuan peserta didik dengan mampu berpikir secara kritis. Sebagaimana diuraikan pada gambar di bawah ini, bahwa bahwa fokus sebuah studi kasus ialah menentukan secara spesifik kasus (fenomena) dalam sebuah kejadian/ peristiwa, baik cakupan individu, kelompok budaya, maupun potret kehidupan masyarakat.



Gambar 1. Fokus Studi kasus sebagai metode (Creswell, 1998)

Menurut Creswell (1998), terdapat beberapa karakteristik dari suatu studi kasus, diantaranya: 1) mengidentifikasi ‘kasus’ untuk suatu studi kasus; 2) memastikan bahwa kasus yang diidentifikasi merupakan sebuah ‘sistem yang terikat’ oleh tempat dan waktu; 3) terdapat beberapa sumber yang digunakan dalam proses pengumpulan data agar dapat memberikan gambaran spesifik mengenai respon dari suatu peristiwa; 4)

peneliti membutuhkan waktu yang Panjang dalam melakukan pendekatan studi kasus. Sebuah kasus dapat digunakan sebagai objek studi atau metodologi.

Kasus dapat saja dikaji dari suatu program, peristiwa, aktivitas atau suatu individu. *Case study* dalam proses pembelajaran, harus disusun secara matang. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan perlu mengarah pada *higher order question* untuk menjadi lebih konstruktif, menantang, dan kritis. Kurikulum *Case study/ case theory* perlu disusun untuk mendukung penerapan model pembelajaran *case study*, mengingat arah pembelajaran saat ini sudah mengarah pada *high order thinking skills*.

### **2.2.3. Good citizenship**

Istilah *good citizenship* kerap diperdengarkan pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang mengarah pada arti membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik (*to be a good citizenship*). Hal ini ditandai dengan terwujudnya peserta didik yang memiliki kecerdasan secara intelektual, emosional, sosial, dan spiritual yang cinta dan bangga terhadap tanah airnya. Saat ini, kurikulum pendidikan memosisikan tugas ini harus terwujud pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Padahal, seyogyanya pada pembelajaran IPS, pembinaan untuk terciptanya *good citizenship* juga dapat dimaksimalkan.

Konsep *good citizenship* telah lama menjadi bagian diskusi yang tiada akhir dari berbagai disiplin ilmu, tak terkecuali ilmu sosial. Istilah *good citizenship* melibatkan banyak komponen termasuk nilai, norma, cita-cita etis, perilaku, dan partisipasi aktif. Gagasan kewarganegaraan muncul terkait dengan berbagai isu kontemporer, seperti pola partisipasi politik, makna demokrasi dan kemanusiaan, hak asasi manusia, pemaknaan budaya sipil, persamaan hak, dan peran teknologi dalam era digital (Trevino, et.al 2016). Kolaborasi antara *case study* dan *good citizenship*, akan mengarahkan peserta didik belajar untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya karena dituntut untuk berpikir kritis. Namun, di sisi lain, menguatkan sisi sosial, emosional, dan spiritual agar menghindari tindakan-tindakan yang tidak sesuai pada setiap kasus yang dibahas melalui penemuan dan pemahaman yang kuat pada solusi yang ditawarkan.

#### **2.2.4. Mata Pelajaran IPS SMP/MTS**

Muatan pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah berbasis pada konsep-konsep terpadu dari berbagai disiplin ilmu. Mata pelajaran IPS dikembangkan dalam bentuk *integrated social studies* yakni memuat keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. Mata pelajaran IPS memiliki ciri khas pendekatannya yakni *trans-disciplinarity* yang berarti bahwa tidak tampak lagi batas-batas disiplin ilmu secara tegas dan jelas, karena konsep-konsep disiplin ilmu berbaur dan/atau terkait dengan permasalahan-permasalahan yang ditemukan peserta didik di sekitarnya. Kondisi tersebut memudahkan pembelajaran IPS menjadi pembelajaran yang kontekstual (Kesuma, 2016).

Selain itu, Pembelajaran IPS juga menggunakan metode diskusi kelompok dan pendekatan saintifik sesuai kurikulum 2013. Namun dalam proses kajiannya pada saat ini, ditemukan data bahwa ada faktor penghambat dalam menggunakan metode dan pendekatan tersebut yakni karena pendidik (guru) masih kesulitan dalam mengembangkan pembelajaran menggunakan tipe HOTS pada ranah keterampilan (Nurmeipan and Hermanto 2020). Oleh karena itu, agar memudahkan guru dalam mengembangkan pendekatan saintifik, diperlukan perancangan dan pengembangan model pembelajaran, yang dalam hal ini difokuskan pada *case study* untuk mengasah kemampuan membuat kasus pada lingkup guru dan mengasah kemampuan siswa dalam membaca kasus dan menemukan solusinya.

#### **2.3. Roadmap penelitian**

Penelitian ini dilakukan sebagai kebutuhan untuk menjawab kegagalan atau kekurangan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP dan Sederajat, secara khusus di Kota Medan dan umumnya di Indonesia. Guna mencapai signifikansi kajian, peta jalan (*roadmap*) pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) pemetaan atas tujuan pembelajaran IPS di SMP dan sederajat, (2) pemetaan atas konten pembelajaran IPS di SMP dan sederajat; (3) pemetaan konten pembelajaran IPS di SMP dan sederajat; (4) pemetaan atas media pembelajaran IPS di SMP dan sederajat; (5) pemetaan atas alat dan strategi pembelajaran IPS di SMP dan sederajat, dan (6) pemetaan terhadap guru model pembelajaran IPS di SMP dan Sederajat. Bila digambarkan, *roadmap* penelitian ini adalah sebagaimana digambarkan berikut ini:





**Gambar 1. Roadmap penelitian**



## BAB 3

### TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

#### 3.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ialah untuk:

1. Menyusun Perangkat Pembelajaran berbasis *case studies* pada mata pelajaran IPS di SMP/MTs Kota Medan
2. Melakukan validasi model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis *case study* guna menciptakan peserta didik sebagai anggota masyarakat dan negara yang *good citizenships*.
3. Melakukan uji pengembangan pada model pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis *case-study* guna menciptakan peserta didik sebagai anggota masyarakat dan negara yang *good citizenships*.
4. Melakukan revisi model Pembelajaran *case study* yang telah dikembangkan

Berdasar uraian di atas, kajian ini menghasilkan kebaruan (*novelty*) yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Perangkat Pembelajaran berbasis *case studies* pada mata pelajaran IPS di SMP/MTs Kota Medan
2. Bentuk Pengembangan Soal Kasus pada mata pelajaran IPS SMP/MTs Kota Medan
3. Hasil uji coba kelayakan Model Pembelajaran IPS berbasis *case studies*

#### 3.2. Manfaat Penelitian

Penelitian atas model pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial jarang sekali dilakukan secara heuristik dan komprehensif. Biasanya, kajian-kajian yang dilakukan adalah pada lingkup kecil, terbatas dan terfokus pada tematik. Semua hasil kajian yang ada, jarang sekali diplot atau disetting menjadi bahan ajar yang menjawab tantangan IPS di Abad 21. Kajian ini, adalah perintis sekaligus pioner untuk menciptakan model pembelajaran IPS yang komprehensif sesuai tujuan yang diharapkan yakni *good citizenships*. Urgensi dan signifikansi kajian ini, dengan demikian adalah sebagaimana diuraikan berikut ini:

1. Kegagalan pembelajaran IPS yang memiliki kepedulian, keaktifan dan partisipasi warganegara bagi masyarakat.
2. Ketiadaan konten, media, alat, strategi, termasuk “guru model” yang dapat ditauladani sebagai pembelajar IPS yang mampu menciptakan Good Citizneships.
3. Kesatupaduan materi, alat, media, dan strategi pembelajaran IPS yang mampu menumbuhkembangkan peserta didik yang memiliki karakter good citizenships sesuai situasi masyarakat, sosial dan kultural di Indonesia.
4. Hadirnya IPS sebagai disiplin yang menarik di sekolah, memberi tanggungjawab pada mahasiswa sebagai bagian dari masyarakat dan warganegara yang baik.

Adapun manfaat penelitian ialah:

1. Bagi guru, sebagai model percontohan awal dalam mengimplementasikan model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis *Case Methods* pada siswa SMP/ MTs di Kota Medan
2. Bagi pemerintah, sebagai rujukan untuk memperkaya model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis *Case Methods* pada siswa SMP/ MTs di Kota Medan
3. Bagi mahasiswa, sebagai rujukan untuk memperoleh contoh terbaru model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis *Case Methods* pada siswa SMP/ MTs di Kota Medan



## **BAB 4**

### **METODE PENELITIAN**

#### **4.1 Jenis penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model 4-D yang dikembangkan oleh Tiagarajan, et. al (1974) yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini dilaksanakan 3 tahap dengan durasi waktu 3 tahun. Pada tahun pertama dilakukan tahap pendefinisian (*define*) dan perancangan (*design*), pada tahun kedua dilakukan pengembangan (*develop*), kemudian pada tahun ketiga dilakukan penyebaran (*disseminate*).

#### **4.2 Tahapan penelitian**

Prosedur penelitian terdiri dari 4 tahap yakni:

##### *1. Tahap pendefinisian*

Tujuan tahap ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini meliputi langkah-langkah yaitu : (a) analisis awal, analisis awal ini dilakukan dengan menganalisis masalah-masalah mendasar yang dihadapi dan perlu dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan model pembelajaran untuk menunjang kinerja pengajaran guru IPS di SMP/MTS se-kota Medan; (b) analisis peserta didik, analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan model pembelajaran, serta sesuai dengan sasaran penelitian; (c) analisis tugas, analisis ini mencakup analisis kurikulum yang meliputi silabus, standar kompetensi dan kompetensi dasar; (d) analisis konsep, analisis konsep meliputi analisis materi yang akan dibuatkan model pembelajaran; (e) spesifikasi tujuan, perumusan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam pembelajaran.

##### *2. Tahap Perancangan*

Tujuan tahap ini adalah untuk menyiapkan prototipe model pembelajaran IPS berbasis *case study*. Tahap ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut: (a) rancangan awal, pada tahap ini telah dikembangkan perangkat pembelajaran yang meliputi silabus

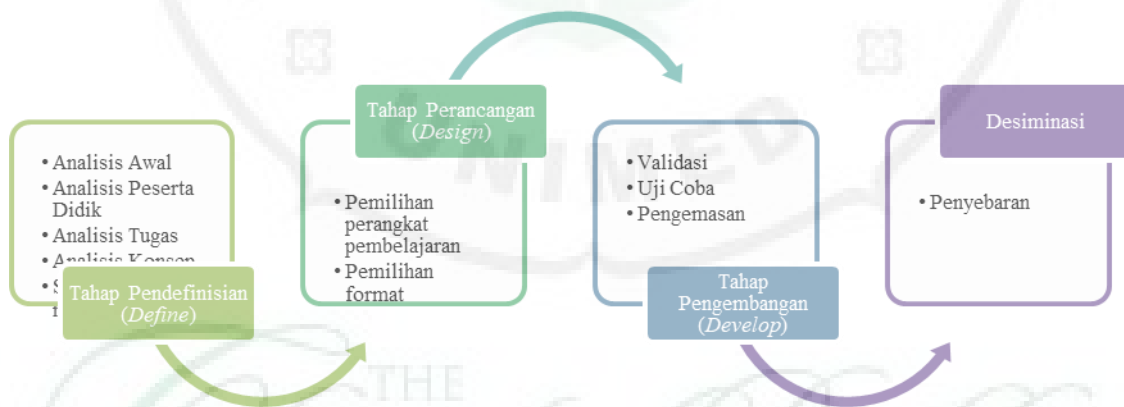
pembelajaran (SP), rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, lembar kerja siswa (LKS), media pembelajaran dan instrumen penilaian untuk materi IPS kelas XII, (b) pemilihan format.

### 3. Tahap Pengembangan

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para pakar maupun setelah dilakukan uji coba. Adapun langkah-langkah dalam tahap pengembangan sebagai berikut: (a) validasi, validasi dilakukan untuk menguji model yang dikembangkan apakah sudah valid berdasarkan penilaian validator, (b) Uji coba terbatas, tujuannya adalah untuk menguji kepraktisan dan keefektifan model yang dikembangkan, (c) Pengemasan.

### 4. Tahap Penyebaran

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas yaitu MGMP guru IPS se-kota Medan. Berikut skema rancangan penelitian.



Gambar 2. Skema rancangan penelitian

### 4.3 Lokasi penelitian

Penelitian dilakukan di SMP/MTS yang terdapat di kota Medan provinsi Sumatera Utara. Lokasi penelitian dipilih secara *purposive sampling* yang terpilih adalah 5 sekolah SMP/MTS di Kota Medan. Adapun waktu pelaksanaan Penelitian yakni selama 3 tahun (2021-2023).

#### **4.4 Populasi dan sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah semua guru IPS di SMP/MTS di Kota Medan yang terdiri dari 45 SMP dan 3 MTS. Namun, mengingat luasnya cakupan tersebut maka sampel dalam penelitian ini ditetapkan 10% dari total jumlah SMP/MTS yang ada di kota Medan, maka terpilih 5 buah sekolah sebagai lokasi penelitian. Seluruh guru IPS di 5 sekolah terpilih tersebut akan menjadi informan dalam penelitian ini.

#### **4.5 Variabel penelitian**

Variabel yang diamati dalam penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran berbasis *case study* pada mata pelajaran IPS.

#### **4.6 Teknik pengumpulan data**

Data dikumpulkan terdiri atas data sekunder dan data primer. Data primer didapat dari lokasi penelitian secara langsung, baik yang didapat melalui kuesioner, wawancara mendalam, Focus Group Discussion (FGD). Dari kegiatan FGD akan sangat berpengaruh untuk para pihak terkait. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui analisis terhadap perangkat pembelajaran IPS yang selama ini digunakan oleh sekolah tersebut. Pada Tahun Pertama, teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan pada tahun ini adalah observasi awal, wawancara mendalam dokumentasi dan FGD. Sedangkan, Pada Tahun Kedua, teknik dan alat yang digunakan adalah angket, FGD, observasi dan dokumentasi. Angket digunakan untuk pengambilan data terkait dengan ketepatan perancangan model *case methods* guna membentuk *good citizenship*.

Lebih lanjut Pada Tahun Ketiga, teknik dan alat yang digunakan adalah diseminasi, angket dan dokumentasi. FGD digunakan untuk penyusunan instrumen tingkat signifikansi penggunaan model pembelajaran IPS berbasis *case study* untuk membentuk *good citizenship* pada peserta didik. Sedangkan Angket digunakan untuk pengumpulan data terkait efektivitas penggunaan model pembelajaran *case study* pada mata pelajaran IPS di SMP/MTs guna membentuk *good citizenship*.

#### 4.7 Teknik analisis data

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data. Pertama, untuk mendeskripsikan dokumen perangkat pembelajaran yang telah digunakan guru IPS guna membentuk *good citizenship*. Analisis data dilakukan secara terus-menerus mulai dari tahap pengumpulan data sampai akhir. Analisis data model interaktif Miles & Huberman memiliki beberapa tahap sebagai berikut:

- a. Reduksi data yakni melakukan pengelompokan data berdasarkan aspek yang akan dianalisis; dokumen perangkat pembelajaran yang telah digunakan guru dan hasil dari validasi pakar
- b. Penyajian data tahap selanjutnya setelah data direduksi. Peneliti menyajikan data secara deskriptif mengenai: (1) penilaian dokumen perangkat pembelajaran yang telah digunakan guru IPS guna membentuk *good citizenship* meliputi: silabus pembelajaran (SP), rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, lembar kerja siswa (LKS), media pembelajaran dan instrumen penilaian untuk materi IPS kelas XII
- c. Penarikan kesimpulan merupakan langkah terakhir sebagai pemaknaan terhadap data yang telah dikumpulkan.

Sedangkan data uji coba pengembangan model pembelajaran *case study*, dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif berupa presentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung setiap butir pertanyaan adalah:

$$\frac{\sum \text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{n \times \text{bobot pilihan}} \times 100$$

n x bobot pilihan

Tingkat keefektifan:

81 – 100 % = Sangat baik/menarik/sesuai/ efektif

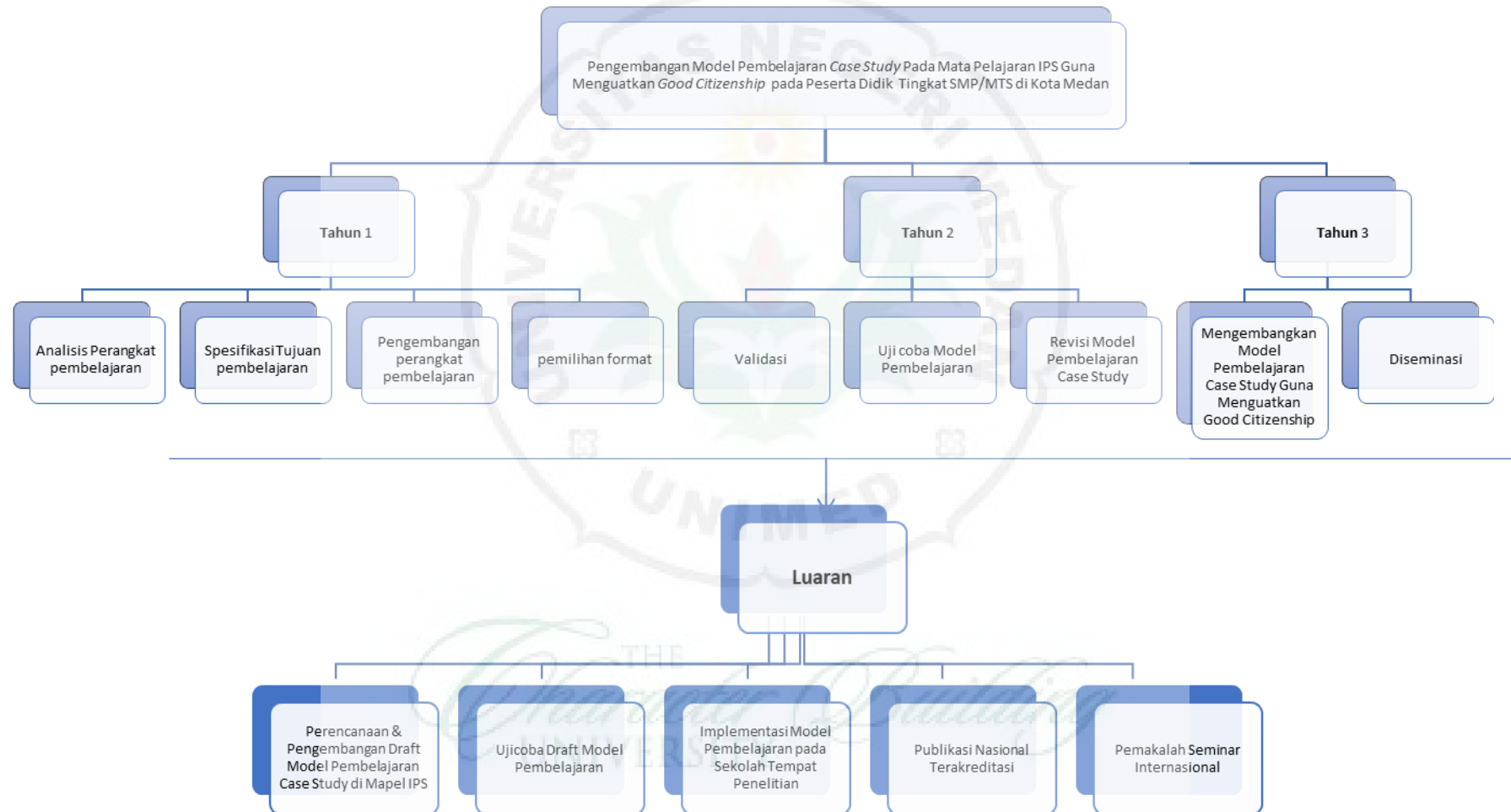
75 – 80 % = Baik/menarik/sesuai/efektif

56 – 74 % = Tidak baik/menarik/sesuai/efektif

0 - 55 % = Sangat tidak baik/menarik/sesuai/efektif

Produk pengembangan tidak perlu dilakukan revisi lagi jika pada ujicoba pengguna telah mencapai skor di atas  $\geq 75\%$  (Pramono, 1996; Harmanto, 2001).

#### 4.8 Diagram alir penelitian



Gambar 3. Diagram Alir Penelitian



**BAB 5**  
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**5.1. Perangkat Pembelajaran berbasis *case studies* pada mata pelajaran IPS di SMP/ MTs Kota Medan**

**A. Identitas Mata Pelajaran**

1. Satuan pendidikan : SMP
2. Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
3. Kelas : IX
4. Semester : 1 (satu)
5. Alokasi waktu : 1x45 Menit
6. Tahun pelajaran : 2022/2023

**B. Kompetensi Inti**

KI-1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI-2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya

KI-3: Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KI-4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

**C. Kompetensi Dasar & Indikator**

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.2 Menganalisis perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa	3.2.1 Memperjelas perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa

<p>Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan</p>	<p>Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan</p> <p>3.2.2 Mengkategorikan perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan</p>
<p>4.2 Menyajikan hasil analisis tentang perubahan kehidupan sosial budaya bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan</p>	<p>4.2.1 Memaparkan hasil analisis tentang perubahan kehidupan sosial budaya bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan</p> <p>4.2.2 Menyajikan hasil analisis tentang perubahan kehidupan sosial budaya bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan</p>

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan mengamati video pembelajaran tentang perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan siswa mampu memperjelas perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan
2. Dengan diskusi kelompok siswa mampu mengkategorikan perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan
3. Setelah selesai melakukan diskusi kelompok siswa mampu memaparkan hasil analisis tentang perubahan kehidupan sosial budaya bangsa Indonesia

dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan

4. Dengan mengikuti kegiatan diskusi kelompok siswa mampu menyajikan hasil analisis tentang perubahan kehidupan sosial budaya bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan

#### **E. Model, Pendekatan, dan Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Model Pembelajaran : *Problem Based Learning*
3. Metode Pembelajaran : *Case method*

#### **F. Materi Pembelajaran**

1. Perubahan kehidupan sosial budaya bangsa Indonesia

##### **A. Bentuk Perubahan Sosial Budaya**

Perubahan sosial budaya meliputi berbagai hal seperti cara berpikir, berperilaku, dan alat-alat. Selain itu terdapat juga perubahan dalam penggunaan alat dari tradisional ke alat yang lebih modern.

Perubahan sosial yang terjadi dalam masyarakat atas beberapa bentuk sebagai berikut:

1. Perubahan Evolusi dan Revolusi
  - a. Perubahan evolusi adalah perubahan-perubahan sosial yang terjadi dalam proses yang lambat dan dalam waktu yang cukup lama tanpa ada kehendak tertentu dari masyarakat yang bersangkutan misalnya, adanya modernisasi mengakibatkan perubahan pada system transportasi, dan sistem perbankan.
  - b. Perubahan revolusi adalah perubahan yang berlangsung secara cepat dan tidak ada kehendak atau direncanakan sebelumnya. Misalnya, peristiwa terjadinya revolusi industri di Inggris, dimana terjadi pada tahap produksi yang awalnya tanpa mesin, kemudian berubah menjadi tahap produksi menggunakan mesin.
2. Perubahan yang Dikehendaki dan Tidak Dikehendaki

- a. Perubahan yang direncanakan adalah perubahan yang terjadi karena adanya perkiraan atau perencanaan oleh pihakpihak yang menghendaki perubahan tersebut (agen of change). Misalnya, perubahan yang dilakukan pemerintah melalui perundang-undangan untuk melarang anggota dewan merangkap sebagai pegawai negeri sipil.
- b. Perubahan yang tidak direncanakan ialah perubahan yang berlangsung di luar kehendak dan pengawasan masyarakat. Misalnya, kecenderungan untuk mempersingkat prosesi adat pernikahan yang memerlukan biaya besar dan waktu lama, meskipun perubahan ini tidak dikehendaki masyarakat tetapi tidak sanggup untuk menghindarinya.

### 3. Perubahan kecil dan Besar

Perubahan kecil diartikan perubahan yang terjadi pada unsur struktur sosial yang tidak membawa pengaruh langsung atau berarti bagi masyarakat. Contohnya, perubahan model pakaian, rambut, sepatu, dan lain-lain yang tidak berpengaruh signifikan terhadap masyarakat keseluruhan sebab tidak menimbulkan perubahan pada Lembaga kemasyarakatan. Perubahan besar adalah sebuah perubahan yang terjadi pada unsur-unsur struktur sosial yang memberi pengaruh langsung atau berarti bagi masyarakat. Contohnya, pengelolaan pertanian dengan pemakaian alat pertanian dari mesin (traktor) pada masyarakat agraris merupakan perubahan yang membawa pengaruh besar, perubahan sosial budaya tidak mungkin terjadi dengan sendirinya.

### B. Faktor Penyebab Terjadinya Perubahan Sosial Budaya

#### 1. Perubahan dari dalam Masyarakat

Perubahan dari dalam masyarakat terbagi sebagai berikut:

- a. Perubahan Penduduk: Perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang dikarenakan bertambah dan berkurangnya jumlah penduduk. Pertambahan penduduk akan menyebabkan perubahan

pada tempat tinggal. Contohnya pada perubahan penduduk dalam program transmigrasi dan urbanisasi.

- b. Pemberontakan atau Revolusi: Pemberontakan akan menyebabkan perubahan sosial budaya, contohnya pemberontakan G 30 S/PKI. Pemberontakan G 30 S/PKI pada tahun 1965 membawa perubahan terutama dalam sistem politik Indonesia sehingga dilarang ajaran komunis di Indonesia.
- c. Peranan Nilai yang Diubah: Perubahan juga dapat disebabkan berubahnya peran nilai di masyarakat. Misalnya, sosialisasi program keluarga berencana mampu untuk menghambat pertumbuhan penduduk. Contohnya sebelum ada program keluarga berencana dari pemerintah, masyarakat yang sudah berkeluarga akan terlihat cenderung meningkatkan mempunyai anak banyak, namun setelah ada sosialisasi program keluarga berencana masyarakat tumbuh kesadaran untuk membatasi kelahiran anak demi masa depan dan kesejahteraan anak itu sendiri.
- d. Peranan Tokoh Kharismatik: Tokoh kharismatik adalah tokoh yang disegani, dihormati dan diteladani oleh masyarakat. Peranan tokoh kharismatik membawa pengaruh dalam perubahan kehidupan masyarakat. Misalnya, Soekarno sebagai presiden RI memiliki kharismatik dihadapan rakyat karena keahliannya dapat berpidato dengan baik.
- e. Penemuan Baru: Adanya penemuan baru dalam kehidupan masyarakat baik itu berupa ilmu pengetahuan maupun teknologi mempengaruhi dan membawa perubahan dalam masyarakat. Penemuan mobil misalnya, penemuan tersebut akan membawa perubahan kebudayaan dan sosial masyarakat.

## 2. Perubahan dari Luar Masyarakat

Perubahan sosial budaya juga dapat terjadi karena unsur dari luar masyarakat seperti faktor geografis, kebudayaan, dan politik. Pengaruh luar masyarakat merupakan hal yang wajar dalam

perubahan sosial budaya masyarakat. Pengaruh dari luar masyarakat tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Pengaruh Lingkungan Alam: Pengaruh lingkungan alam sangat berpengaruh dalam terjadinya perubahan sosial budaya. Misalnya, tanah yang subur dapat berguna untuk lahan pertanian sehingga masyarakat di daerah tersebut memiliki usaha sebagai petani. Kebudayaan di tanah suburpun tidak lepas dari kehidupan sosial sebagai petani sehingga kebudayaan tetap akan berhubungan dengan bidang pertanian.
- b. Kebudayaan Masyarakatan lain: Kontak kebudayaan antar masyarakat mempunyai dampak yang positif dan negatif. Contohnya, kontak kebudayaan bangsa Indonesia dengan bangsa Barat (Eropa). Pengaruh positif berupa transfer ilmu pengetahuan dan teknologi, sedangkan pengaruh negatif berupa pola hidup kebaratbaratan (westernis) sekelompok anak muda.
- c. Peperangan: Peperangan akan menyebabkan pengaruh negative terhadap sebuah aspek kehidupan masyarakat. Misalnya, perang Irak yang membawa derita dan trauma berkepanjangan bagi rakyat Irak. Selaian disebabkan oleh beberapa hal di atas, suatu perubahan sosial budaya terjadi karena adanya factor yang menyebabkannya. Faktor yang menyebabkan perubahan sosial budaya terdiri atas faktor pendorong dan penghambat.

#### **G. Media dan Sumber Pembelajaran**

1. Media : Video Pembelajaran
2. Sumber : Buku IPS SMP Kelas IX, Internet

#### **H. Langkah-Langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan berdoa.</li><li>2. Peserta didik bersama guru mengondisikan</li></ol>	5 mnt

	<p>kelas.</p> <p>3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.</p> <p>4. Peserta didik menerima informasi tentang topik dan tujuan pembelajaran dari guru.</p>	
Inti	<p><i>Mengamati</i></p> <p>1. Peserta didik mengamati video tentang perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia, misalnya dari segi jumlah penduduk dan penggunaan teknologi yang semakin berkembang dan lain-lain.</p> <p>2. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap video, peserta didik beserta teman satu meja diminta untuk mendiskusikan tentang hal-hal yang ingin diketahui.</p> <p>3. Peserta didik diajak untuk menyeleksi apakah hal-hal yang ingin diketahui telah sesuai dengan tujuan</p>	35 mnt

	<p>pembelajaran</p> <p>4. Guru menuliskan hal-hal yang ingin diketahui peserta didik di depan kelas.</p> <p>5. Guru dapat menambah hal-hal yang terkait dengan tujuan pembelajaran jika hal-hal yang ingin diketahui dari hasil pengamatan yang telah dituangkan belum semuanya mencakup tujuan pembelajaran.</p> <p><i>Menanya</i></p> <p>1. Peserta didik diminta membentuk kelompok dengan beranggotakan 4-5 siswa.</p> <p>2. Peserta didik mendiskusikan dalam kelompok untuk merumuskan pertanyaan berdasarkan hal-hal yang ingin diketahui dari hasil pengamatan,</p> <p>Contoh:</p> <p>a. Apa yang dimaksud dengan perubahan sosial budaya?</p>	
--	--	--



	<p>b. Faktor penyebab perubahan sosial budaya?</p> <p>3. Perwakilan kelompok diminta menuliskan rumusan pertanyaan di papan tulis.</p> <p>4. Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan apa yang diketahui</p> <p><i>Mengumpulkan Informasi/Mengeksplorasi</i></p> <p>1. Dengan berdiskusi peserta didik diminta mengumpulkan informasi/ data untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan dari berbagai sumber, seperti membaca buku siswa, serta referensi lain yang relevan, termasuk internet</p> <p>2. Peserta didik mengumpulkan informasi tentang perubahan sosial budaya Bangsa Indonesia. Contoh nyata kasus-</p>	
--	--	--

	<p>kasus akibat perubahan sosial budaya pada masyarakat Indonesia, dapat berupa perubahan teknologi dan sebagainya. Data dapat bersumber dari buku, internet yang menunjukkan adanya perubahan sosial budaya di Indonesia.</p> <p><i>Mengasosiasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dalam kegiatan ini peserta didik diminta mengolah dan menganalisis data atau informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan (menyempurnakan jawaban sementara yang telah dirumuskan dalam kelompok).</li> <li>2. Peserta didik juga diminta mendiskusikan di dalam kelompok untuk mengambil kesimpulan dari jawaban atas pertanyaan yang telah dirumuskan.</li> </ol>	
--	--	--

	<p><i>Mengomunikasikan</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dalam kelompok diminta mempresentasikan hasil simpulan dari jawaban atas pertanyaan yang telah dirumuskan</li> <li>2. Kelompok lain diminta memberi tanggapan atas hasil simpulan kelompok yang dipresentasikan</li> <li>3. Peserta didik bersama guru mengambil simpulan atas jawaban dari pertanyaan.</li> </ol>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi, pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan.</li> <li>2. Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral.</li> <li>3. Peserta diingatkan untuk menyempurnakan laporan hasil diskusi kelompok tentang jawaban atas pertanyaan</li> </ol>	5 mnt

	<p>yang telah dirumuskan untuk dikumpulkan kepada guru.</p> <p>4. Peserta didik diberi tugas untuk mengumpulkan informasi tentang perubahan sosial budaya di wilayahnya masing-masing.</p> <p>5. Peserta didik bersama guru berdoa dan memberi salam penutup.</p>	
--	---	--

## I. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

### 1. Penilaian Sikap

#### Perkembangan Sikap

Nama Sekolah : SMP

Kelas/Semester : IX/1

Tahun Ajaran : 2022/2023

No.	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap

### 2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dilakukan untuk mengetahui penguasaan siswa yang meliputi pengetahuan faktual, konseptual, maupun prosedural serta kecakapan berpikir tingkatrendah hingga tinggi. Penilaian pengetahuan dilakukan sesuai dengan karakteristik kompetensi yang akan dinilai.

### Instrumen Observasi Pengetahuan

Kelas : IX

Semester : 1

Pengetahuan yang dinilai : .....

No.	Nama Peserta Didik	Jawaban Peserta Didik			
		Menjawab Saja	Mende- finisikan	Mendefinisikan & Sedikit Uraian	Mendefinisikan & Penjelasan Logis
		1	2	3	4
1	Afifah			3	
2	Ana		2		
3	Budi				4
4	Cinta	1			
5	Dodi			3	
Dst.					

Observasi pengetahuan peserta didik dilakukan dalam bentuk mengamati diskusi dan pemikiran logis yang berkembang dalam diskusi. Penskoran aktivitas diberi skor rentang 1-4, dan nilai maksimal 100. Adapun kriteria skor diantaranya sebagai berikut:

- a. Skor 1 jika jawaban hanya berupaya menjawab saja.
- b. Skor 2 jika jawaban berupa mendefinisikan.
- c. Skor 3 jika jawaban berupa mendefinisikan dan sedikit uraian.
- d. Skor 4 jika jawaban berupa mendefinisikan dan penjelasan logis.

$$\text{Nilai} = \text{Skor Perolehan} \times 25$$

#### Tenik penilaian dan bentuk instrumen

Jenis penialain	Teknik	Bentuk instrumen
Penilaian pengetahuan	Tes tulis	Essay

### Penilaian pengetahuan

Nomor soal	Skor	Kriteria penialain
1.	10	Siswa menjawab soal dengan benar
	0	Siswa tidak menjawab
2.	10	Siswa menjawab soal dengan benar
	0	Siswa tidak menjawab
3.	10	Siswa menjawab soal dengan benar
	0	Siswa tidak menjawab
4.	10	Siswa menjawab soal dengan benar
	0	Siswa tidak menjawab
5.	10	Siswa menjawab soal dengan benar
	0	Siswa tidak menjawab

### 3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan untuk melakukan tugas tertentu di dalam berbagai macam konteks sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi. Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan berbagai teknik, antara lain penilaian kinerja, penilaian proyek, dan penilaian portofolio. Teknik penilaian keterampilan yang digunakan dipilih sesuai dengan karakteristik KD pada KI-2.

### Penilaian Kinerja

Nama Sekolah : SMP

Kelas/ Semester : IX/1

Tahun Pelajaran : 2022/2023

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
dst.				

### Rubrik Penilaian Kinerja

No.	Nama Peserta Didik	Kemampuan Bertanya				Kemampuan Menjawab/ Berargumentasi				Memberik Masukan/ Saran				Mengapresiasi			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1	Afifah																
2	Ana																
3	Budi																
4	Cinta																
5	Dodi																
dst.																	

Keterangan : Diisi dengan tanda ceklist

Kategori Penilaian : 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup, 1 = kurang

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan} \times 50}{2}$$

### Pedoman Rubrik Penilaian

No.	Aspek	Penskoran
1.	Kemampuan Bertanya	Skor 4 apabila selalu bertanya. Skor 3 apabila sering bertanya. Skor 2 apabila kadang-kadang bertanya. Skor 1 apabila tidak pernah bertanya
2.	Kemampuan Menjawab/Argumentasi	Skor 4 apabila materi/jawaban benar, rasional, dan jelas. Skor 3 apabila materi/jawaban benar, rasional, dan tidak jelas. Skor 2 apabila materi/jawaban benar, tidak rasional, dan tidak jelas. Skor 1 apabila materi/jawaban tidak benar, tidak rasional, dan tidak jelas.
3.	Kemampuan Memberi Masukan	Skor 4 apabila selalu memberi masukan. Skor 3 apabila sering memberi masukan. Skor 2 apabila kadang-kadang memberi masukan. Skor 1 apabila tidak pernah memberi masukan.
4.	Mengapresiasi	Skor 4 apabila selalu memberikan pujian. Skor 3 apabila sering memberikan pujian. Skor 2 apabila kadang-kadang memberi pujian. Skor 1 apabila tidak pernah memberi pujian.



Mengetahui  
Kepala Sekolah

Medan, November 2022  
Guru Mata Pelajaran

.....  
NIP.

.....  
NIP.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## 5.2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

### KELAS IX SEMESTER 1

#### Materi : Perubahan Sosial Budaya Bangsa Indonesia

Nama siswa :

Petunjuk pengerjaan :

1. Bacalah soal untuk dengan teliti untuk memahami maksud dan tujuan soal
2. Tuliskan jawaban yang telah ditemukan
3. Tuliskan sumber jawaban

Pertanyaan :

1. Tuliskan lima faktor pendorong perubahan sosial!
2. Pandemi Covid 19 telah memaksa masyarakat untuk beradaptasi dengan berbagai bentuk perubahan sosial. Berbagai aktivitas sehari-hari harus dipaksa menggunakan protokol kesehatan. Pola kebiasaan masyarakat Indonesia yang suka berkumpul dan bersalaman kini harus dibatasi. Segala aktivitas dilakukan di rumah. Sehingga masyarakat harus terbiasa, hal ini termasuk contoh bentuk perubahan sosial ...
3. Tuliskan lima faktor yang dapat menghambat perubahan sosial!
4. Perubahan dalam masyarakat disebabkan oleh faktor yang berasal dari dalam dan dari luar masyarakat. Tuliskan tiga faktor pendorong yang berasal dari dalam masyarakat!
5. Ana merupakan anak satu-satunya dari keluarga Pak Tono. Ana sering menutup diri baik itu di lingkungan sekolah ataupun sekitar. Sehingga sikap yang Ana berikan kepada masyarakat yakni acuh tak acuh. Contoh diatas merupakan salah satu faktor penghambat perubahan sosial. Berikan penjelasan mengapa faktor kurangnya hubungan dengan masyarakat lain bisa menghambat perubahan sosial!

## KUNCI JAWABAN

1. Faktor pendorong perubahan sosial di masyarakat adalah sebagai berikut:
  - a. Kontak dengan kebudayaan lain
  - b. Sistem Pendidikan formal yang maju
  - c. Toleransi
  - d. Sikap saling menghargai hasil karya orang lain
  - e. Sistem terbuka lapisan masyarakat
2. Perubahan yang tidak direncanakan adalah perubahan yang kehadirannya tidak dikehendaki oleh masyarakat. Hal ini berakibat pada tidak siapnya masyarakat dalam menghadapi pandemi covid 19 yang dapat menyebabkan disorganisasi dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat.
3. Faktor yang dinilai menghambat terjadinya suatu perubahan sosial antara lain sebagai berikut:
  - a. Kurangnya hubungan dengan masyarakat lain
  - b. Perkembangan ilmu pengetahuan yang terlambat
  - c. Sikap masyarakat tradisional yang konservatif
4. Faktor yang berasal dari luar masyarakat
  - a. Pengaruh kebudayaan masyarakat lain
  - b. Peperangan
  - c. Terjadinya bencana alam
5. Manusia tidak pernah lepas dari hubungan dengan manusia atau masyarakat lain dalam suatu pergaulan termasuk Ana. Kurangnya hubungan dengan masyarakat lain mengakibatkan suatu masyarakat menjadi terasing dari pergaulan hidup dengan masyarakat lainnya. Akibatnya mereka tidak mengetahui kemajuan atau perkembangan yang terjadi pada masyarakat lain. Apabila pergaulan saja sangat terbatas, yang terjadi adalah keterbatasan pemikiran sehingga keinginan untuk berubah pun juga sangat minim.

## 5.2. Bentuk Pengembangan Soal Kasus pada Pembelajaran IPS SMP/MTs Kota Medan

1. Berdasarkan gambar dibawah ini coba ananda analisis:
  - a. Apa hubungan antara Indramayu dan Cirebon dengan Bandung kaitannya dengan interaksi antar ruang dengan keadaan jembatan rusak?
  - b. Apa dampak terjadinya interaksi antar ruang?



Jawab:

- a. Di Jawa Barat Indramayu adalah penyumbang tertinggi produksi perikanan, kabupaten Indramayu juga memiliki 14 unit tempat pelelangan ikan (TPI). Begitupun dengan Cirebon sebagai penghasil ikan laut. Sehingga makanan Khas Cirebon juga terkenal dai bahan dasar ikan. Tanda panah itu menunjukkan aktivitas interaksi antar ruang. Sebab, antara satu wilayah dengan wilayah lainnya saling mempengaruhi dan mereka saling berinteraksi untuk memenuhi kebutuhan hidup diwilayahnya. Bandung yang terkenal dengan penghasil sayur-sayuran segar tentu menjadi pemasok untuk daerah-daerah disekitarnya agar menghemat ongkos. Kemudahan akses transportasi tentu saja berpengaruh saat satu daerah bermasalah maka wilayah yang membutuhkan akan mencrai alternative yang lain asalakan kebutuh hidup diwilayahnya terpenuhi. Interaksi yang terjalin awet tidak lepas dari sikap-sikap positif yang dipegang teguh oleh masing-masing orangnya.

Seperti saling menghargai, toleransi, tidak diskriminasi terhadap masyarakat biasa atau tidak menekan harga secara tidak masuk akal demi keuntungan semata. Hal ini sudah menggambarkan aplikasi masyarakat yang good citizenship.

- b. Dampak interaksi antar ruang *pertama* adalah urbanisasi besar-besaran yang mengakibatkan pusat kota menjadi tempat untuk mengadu nasib, hal ini menjadikan Jakarta sebagai pusat pertumbuhan ekonomi di Indonesia. *Kedua*, setelah begitu padatnya penghuni disebuah wilayah akhirnya ada lahan yang akhirnya berganti fungsi missal: lahan pertanian menjadi perkantoran dll. Sehingga masyarakat kecil yang memang bermata pencarian sebagai petani akan tergusur kepinggiran kota. *Ketiga*, terjadinya perubahan dalam hal mata pencarian, contoh anak kampung yang lebih memilih merantau untuk merubah nasib dengan cita-cita yang lebih mentereng. *Keempat*, sarana-prasarana berkembang, contohnya di Indonesia interaksi antarruang tergolong tinggi dengan adanya tradisi mudik setiap tahunnya hal ini mendorong dibangunnya jalan tol keberbagai jurusan. *Kelima*, terjadi perubahan komposisi penduduk, seperti daerah tujuan urbanisasi biasanya akan lebih beragam. *Keenam*, perubahan social budaya misalnya antara penduduk asli dengan pendatang yang sudah berbaur sedikit banyaknya tentu akan mempengaruhi dari berbagai bidang kehidupan sehingga peluang terjadinya asimilasi dan akulturasi lebih luas.

2. Sesuai gambar dibawah ini (Aksi mahasiswa saling serang) coba ananda jelaskan:
  - a. Kenapa proses disosiatif sering terjadi di dalam sebuah instansi?
  - b. Bagaimana cara menanggulangi agar proses disosiatif tidak terjadi lagi dikalangan mahasiswa



Jawab:

- a. Proses disosiatif terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang melakukan interaksi namun mengarah pada perpecahan dan menghindari solidaritas. Hal seperti ini hanya akan merugikan dari segala pihak. Proses disosiatif itu ada beberapa bentuk yakni kompetisi, kontravensi, dan pertentangan. Kompetisi adalah persaingan untuk memperebutkan keuntungan dalam berbagai bidang kehidupan. Sementara kontravensi adalah rasa tidak suka terhadap seseorang atau kondisi yang sedang terjadi hanya saja disembunyikan walau sampai menimbulkan kebencian namun orang lain susah menangkapnya. Berbeda dari keduanya maka pertentangan atau konflik terjadi secara terang-terangan untuk meraih tujuannya mereka saling menggagalkan tujuan lawan disertai dengan ancaman dan kekerasan. Maka kasus sesuai gambar diatas masuk kedalam contoh konflik. Konflik yang sudah sering terjadi di dunia kampus, ex. Fakultas tehnik vs fisipol saling serang hanya karena masalah sepele yakni ejekan. Karena masing-masing ingin memerlihatkan ego nya masing-masing tak jarang kampus kerepotan dan berimbas ke jam perkuliahan karena situasi genting.
- b. Cara menanggulangnya *pertama* dengan melakukan sosialisasi kepada mahasiswa melalui mata kuliah umum yang memang berperan sebagai pembentuk karakter anak bangsa disemua jurusan yang ada dikampus. *Kedua*, rutin melakuka silaturahmi dengan mahasiswa drai berbagai fakultas dengan

melakukan expo secara umum tanpa ada batasan jurusan atau ilmu basic misalnya. *Ketiga*, mengarahkan mahasiswa lebih banyak ikut dalam berbagai kegiatan kampus yang bersifat ekstrakurikuler yang lebih bermanfaat ketimbang hanya duduk-duduk/kongko-kongko tidak jelas. *Keempat*, peran mediator dari masing-masing unit dalam intansi diperkuat lagi sehingga pelayanan prima bisa terwujud sehingga kejadian seperti pertentangan dalam dunia kampus ini tidak terjadi lagi.

3. Analisislah gambar dibawah ini kaitannya dengan Peran IPTEK dalam menunjang kegiatan ekonomi:



Jawab:

Peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi adalah salah satunya adalah untuk bisa memudahkan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup. Namun hal ini tak terlepas dari dampak negative, seperti:

- a. Dapat mempengaruhi pola pikir masyarakat, jika yang searching keseringan yang negative

- b. Polusi udara semakin menjadi-jadi karena manusia lebih senang menggunakan alat yang menggunakan bahan bakar untuk menghemat waktu
- c. Dapat menimbulkan kerusakan, misalnya kerusakan lingkungan alam disekitar home industry dll sebagai akibat semakin banyak limbah industri yang dibuang oleh perusahaan industri, bahkan mungkin bisa jadi suatu saat lahan tersebut dijadikan tempat untuk berdirinya mall.

Seperti gambar di atas limbah pabrik tahu yang mencemari sungai di sekitar tempat pabrik tersebut berada, dengan bau menyengat juga akan membuat tetangga tidak senang, belum lagi merusak ekosistem sungai yang awalnya dapat bermanfaat bagi manusia disekitarnya. Seharusnya para pelaku usaha industry juga bijak memikirkan limbah hasil pabriknya harus diapakan agar tidak merusak ekosistem sekitar. Misalnya limbah pabrik sawit ternyata dapat diolah menjadi pupuk sehingga dapat dijual lagi dan tidak merusak alam atau mengganggu masyarakat sekitar. Bukan hanya semata-mata mengejar untung sebanyak-banyaknya lantas limbah hanya dialirkan ke sungai terdekat. Masyarakat sekitar beserta perangkat desa juga harus tegas terkait ini, alam yang asri adalah modal utama bagi kesehatan masyarakat. Ciptaan Tuhan tidak boleh dirusak hanya karena mencari untung sebesar-besarnya. IPTEK sebenarnya dapat menunjang dan memudahkan manusai atau pelaku usaha untuk melakukan kegiatan ekonomi mulai dari produksi, distribusi dan konsumsi karena dengan kemajuan IPTEK barang atau jasa dengan mudah dan cepat bisa sampai ke tangan konsumen. Proses produksi juga bisa dengan mudah ditangani dan menghemat pengeluaran upah karena banyak hal yang bisa dikerjakan oleh mesin. Harusnya pelaku usaha bijak, dengan kemajun IPTEK pula lah mereka harus mencari jalan keluarnya agar limbah pabrik mereka tidak merusak alam dan mengganggu masyarakat sekitar.



4. Analisislah gambar berikut ini kaitkan dengan materi masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia!



Jawab:

Ada perbedaan posisi masyarakat Dilihat dari ibidang social kala itu yakni :  
Jika Pada masa Hindu-Buddha terjadi pembedaan yang tegas antar kelompok masyarakat, pembedaan ini disebut dengan sistem kasta. Sistem ini membedakan masyarakat menjadi golongan Brahmana, Ksatria, Waisya dan Sudra. Namun, setelah Setelah Islam masuk, sistem kasta menjadi pudar karena ajaran Islam tidak menerapkan sistem kasta. Meskipun demikian, pada masa Islam masih terdapat penggolongan kelompok masyarakat. Di Jawa misalnya, seorang ulama diberi gelar Kyai, sebuah gelar yang menunjukkan ketinggian derajat pada struktur sosial di masyarakat. Begitu pula dengan para penyebar agama Islam yang diberi gelar Sunan, gelar ini menunjukkan status sosial yang tinggi.

Gambar diatas seharusnya tidak lagi terjadi dimasa sekarang, manusia semakin pintar, pola pikirnya sudah berubah. Setiap manusia wajib mendapatkan keadilan social terlepas dia berasal dari latar belakang serendah apapun, sebab dimata Tuhan kita semua sama, kenapa manusia membedakan-bedakan? Yang membedakan manusia satu dengan yang lainnya hanyalah akhlak. Ini juga menjadi indicator pembentuk warga Negara yang baik yakni Saling menghormati dan toleransi antar sesama meski sama<sup>2</sup> tahu bahwa kita semua memiliki perbedaan.

5. Setelah melihat dan mengamati vidio kasus “candu gadget” tersebut, terlihat bahwa terjadi perubahan sosial budaya dalam sekelompok pertemanan. Jelaskan mengapa candu gadget dapat mengakibatkan perubahan sosial budaya dalam diri seseorang sesuai dengan video kasus yang telah ditayangkan!

link vidio kasus:

<https://www.youtube.com/watch?v=on0dkEgper8&feature=youtu.be>



Jawab:

Candu gadget dapat mengakibatkan perubahan sosial budaya dalam diri seseorang dikarenakan sebagaimana tertera pada video di atas bahwa ketika berkumpul pun seseorang bisa saja sibuk bermain gadgetnya tanpa memperdulikan satu dengan yang lainnya. Sebelum era teknologi komunikasi berjamur, ketika berkumpul fokusnya hanya satu saja yaitu saling berinteraksi satu dengan yang lainnya. Namun, ketika gadget sudah ada dan berkembang di masyarakat, individualisme meningkat signifikan dan

muncul masyarakat yang tidak saling peduli. Ketika berkumpul bukan lagi saling berinteraksi tetapi sibuk dengan gadget masing-masing, seperti ada yang bermain game, sibuk berfoto, *stalking*, dan sebagainya. Perkembangan teknologi terutama gadget sangat membawa perubahan yang besar dalam kehidupan setiap individu sehingga membuat setiap individu hanya terfokus kepada gadgetnya saja tanpa mempedulikan lagi lingkungan sekitarnya, teman teman bahkan diri sendiri.

6. **TRIBUNNEWS.COM, TANGJUNGBALAI** -- Pada Sabtu (30/7/2016) sekitar pukul 00.45 Wib, bertempat di Pantai Amor Jalan Asahan Kel. Indra Sakti, Tanjung Balai Selatan, Kota Tanjung Balai [Sumatera Utara](#), terjadi pelemparan, pembakaran dan perusakan Vihara, Kelenteng beserta Kendaraan roda empat. Keributan terjadi antara masyarakat sekitar. Menurut informasi kejadian ini berawal saat Erliana (46) memprotes dan melarang pemakaian pengeras suara dari Masjid Al Maksum pada Jumat (29/7/2016). Sehingga memicu masyarakat sekitar 50 orang melakukan aksi spontanitas melempari rumah Erlina.

Merasa tidak terima mereka melaporkan ke Kepala Lingkungan (Kepling), dan Kepling membawa ke kantor Lurah Tanjung Balai. Pada pukul 21.35, pengurus Masjid Al Maksum dan Erlina serta suami beserta Kepling mendatangi Kantor Lurah Kelurahan [Tanjungbalai](#). Dikarenakan tidak ada kesepakatan antara kedua belah pihak yang ribut, akhirnya diarahkan ke Kantor Polsek Kota Tanjung Balai. Mereka menjalani pemeriksaan di Kantor Polsek Kota Tanjung Balai. Ketua MUI dan Sekretaris FKUB (Forum Kerukunan Umat Beragama) turut hadir. Sabtu malam, terjadilah pelemparan, pembakaran dan perusakan Vihara, Kelenteng beserta Kendaraan roda empat.

**Adapun Vihara dan Kelenteng yang dirusak dan dibakar;**

- 1) Vihara Tri Ratna dibakar dan 3 Unit kendaraan roda 4 dibakar Jln.Asahan Kel. Indra Sakti Kec. Tanjung Balai Selatan.
- 2) Vihara Avalokitesvara dibakar Jln. Teuku Umar Kel. Indra Sakti Kec. Tanjung Balai Selatan.
- 3) Kelenteng Dewi Samudra dibakar Jln. Asahan Kel. Indra Sakti Kec. Tanjung Balai Selatan.

- 4) Kelenteng Ong Ya Kong dibakar Jln. Asahan Kel. Indra Sakti Kec. Tanjung Balai Selatan.
- 5) Kelenteng Tua Pek Kong Jln. Asahan Kel. Indra Sakti Kec. Tanjung Balai Selatan.
- 6) Kelenteng Tiau Hau Biao dibakar Jln. Asahan Kel. Indra Sakti Kec. Tanjung Balai Selatan.
- 7) Kelenteng Depan Kantor Pengadaian dibakar Jln. Sudirman Kel. Perwira Kec. [Tanjungbalai](#) Selatan.
- 8) Kelenteng dibakar Jln. M.T. Haryono Kel. Perwira Kec. Tanjung Balai Selatan.
- 9) Kelenteng Huat Cu Keng dibakar Jln. Juanda Kel. TB. Kota I Kec. Tanjung Balai Selatan.
- 10) Kelenteng dirusak Jln. Juanda Kel. TB. Kota I Kec. Tanjung Balai Selatan.
- 11) Yayasan Sosial dirusak dan 3 Unit Kendaraan roda 4 dirusak Jln. Mesjid Kel. Indra Sakti Kec. Tanjung Balai Selatan.

#### **Rumah Rusak**

- ) Sebanyak tiga unit rumah dirusak.
- ) Kerugian materil diperkirakan miliaran rupiah
- ) Tidak ada korban jiwa

Berdasarkan berita di atas, analisislah

1. Mengapa konflik diantara masyarakat Tanjung Balai dapat terjadi?
2. Bagaimana upaya penyelesaian konflik agar tercipta integrasi diantara masyarakat Tanjung Balai?
3. Apa saja solusi yang dapat kelompok Anda berikan agar konflik seperti pada wacana di atas tidak terjadi lagi pada masyarakat di semua wilayah di Indonesia?

Petunjuk Tugas

1. Setelah siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok secara heterogen, duduklah pada kelompok yang telah ditentukan
2. Bacalah wacana yang diberikan dengan seksama
3. Identifikasilah masalah – masalah yang mendasari terjadinya kasus tersebut.
4. Kaitkan kasus dengan materi/konsep yang telah dipelajari pada BAB II
5. Diskusikan dan rumuskanlah solusi atas permasalahan yang diberikan.

6. Susunlah solusi berdasarkan identifikasi masalah yang berhasil dianalisis
7. Susunlah tugas dalam bentuk portofolio
8. Presentasikanlah secara bergantian diantara kelompok sehingga seluruh anggota kelompok memiliki porsi yang sama dalam penyelesaian tugas
9. Hasil presentasi didiskusikan dalam sesi tanya jawab dan direspon oleh masing-masing anggota kelompok
10. Finalisasi portofolio dapat dikumpulkan setelah adanya respon dan masukan dari para audiens.

### **5.3. Hasil Pengembangan Model Pembelajaran IPS Berbasis *Case Studies* pada mata Pelajaran IPS di SMP/ MTs Kota Medan**

Model Pembelajaran IPS berbasis *case studies* pada mata pelajaran IPS SMP/ MTS Kota Medan didesain menjadi bagian yang mencakup sampul, identitas buku panduan, pengantar, Langkah-langkah Pembelajaran IPS berbasis *Case Study*, kesimpulan, rubrik penilaian, dan contoh penyajian kasus, petunjuk tugas, dan buku saku. Pada tahap pengembangan dilakukan melalui dua fase kegiatan utama, yakni validasi ahli (*expert appraisal*) dan uji kualitas produk (*developmental testing*).

#### **a. Validasi Ahli**

Penilaian ahli meliputi validasi produk, yaitu mencakup buku ajar dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada tahap perancangan. Validasi dilakukan oleh 4 orang yang berkompeten untuk menilai kelayakan bahan ajar dan perangkat pembelajaran. Diantaranya adalah Dr. Leylia Khairani, M.Si (ahli), Agung Suharyanto, M.Si (ahli), Dina Marhayani, M.Pd (ahli), dan Rini Setyowati, M.Pd (ahli). Revisi dilakukan berdasarkan saran atau petunjuk dari validator. Kegiatan validasi telah dilakukan setelah penuntasan penyusunan model pembelajaran IPS berbasis *Case Studies*.

Tabel 1. Skor Penilaian oleh Validator 1 pada Instrumen Model Pembelajaran IPS Berbasis *Case Studies* pada mata Pelajaran IPS di SMP/ MTs Kota Medan (Skala 1-5)

No	Komponen Penilaian	Kriteria	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Judul	Ada judul yang menarik dan sesuai dengan isi					√
2	SK-KD	Mencantumkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar				√	
3	Indikator	Kesesuaian antara Indikator dengan Kompetensi dasar				√	
4	Tujuan Pembelajaran	a. Tujuan pembelajaran sesuai dengan SK-KD					√
		b. Menunjukkan manfaat yang diperoleh bagi peserta didik					√
5	Materi	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran					√
		b. Ada apersepsi dan pengayaan materi				√	
6	Contoh Soal	a. Ada contoh soal sesuai dengan model pembelajaran <i>case studies</i>					√
		b. Menstimulus peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan					√
7	Latihan/tes/Simulasi	Ada latihan/tes/simulasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk menguasai kompetensi dasar yang Diharapkan dengan berbasis pembelajaran <i>case studies</i>					√
8	Referensi	a. terdapat daftar referensi yang aktual berasal dari buku, media cetak/elektronik, jurnal ilmiah				√	
		b. Kesesuaian terhadap aturan penulisan referensi					√
<b>B.Substansi materi</b>							
9	Kebenaran	a. Sesuai dengan kaidah keilmuan					√
		b. Testabel/teruji				√	
		c. Faktualitas (berdasarkan fakta)					√
		d. Logis/Rasional					√

10	Cakupan Materi	a. Kelengkapan Materi				√	
		b. Eksplorasi/Pengembangan				√	
		c. Kolaborasi dengan materi yang lain/mata pelajaran lain					√
		d. Deskriptif/Imajinatif					√
11	Kekinian	a. Aktualitas (dilihat dari segi materi)					√
		b. Up to date (menggunakan contoh aplikasi/penerapan berdasarkan kondisi nyata saat ini)					√
		c. Inovatif (memunculkan hal-hal yang baru)				√	
12	Keterbacaan	Bahasa baku dan dapat dimengerti					√
<b>C. Tampilan Fisik</b>							
13	Huruf	Terbaca, Proporsional dan komposisi yang baik					√
14	Lay out	Tata letak desain proporsional dan menarik					√
<b>Skor Total</b>			4,69				

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain pembelajaran pada tabel 1. secara keseluruhan, maka disimpulkan bahwa nilai rata-rata indikator tersebut adalah  $122/26 = 4,69$ . Oleh karena rentang nilai berada pada skor  $85\% \leq X < 100\%$  atau 93,84% atau setara dengan 4,69 dari skala 5, maka kecenderungan penilaian ahli desain pembelajaran dinyatakan dalam kategori “sangat baik” dan dapat disimpulkan berdasarkan ahli desain pembelajaran bahwa **Pengembangan model pembelajaran IPS berbasis Case Studies pada mata pelajaran IPS di SMP/ MTs “layak digunakan”**.

Berikut penilaian oleh validator 2

Tabel 2. Skor Penilaian oleh Validator 2 pada Instrumen Model Pembelajaran IPS Berbasis *Case Studies* pada mata Pelajaran IPS di SMP/ MTs Kota Medan (Skala 1-5)

No	Komponen Penilaian	Kriteria	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Judul	Ada judul yang menarik dan sesuai dengan isi					√
2	SK-KD	Mencantumkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar				√	
3	Indikator	Kesesuaian antara Indikator dengan Kompetensi dasar				√	
4	Tujuan Pembelajaran	a. Tujuan pembelajaran sesuai dengan SK-KD					√
		b. Menunjukkan manfaat yang diperoleh bagi peserta didik					√
5	Materi	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran				√	
		b. Ada apersepsi dan pengayaan materi				√	
6	Contoh Soal	a. Ada contoh soal sesuai dengan model pembelajaran <i>case studies</i>					√
		b. Menstimulus peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan					√
7	Latihan/tes/Simulasi	Ada latihan/tes/simulasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk menguasai kompetensi dasar yang Diharapkan dengan berbasis pembelajaran <i>case studies</i>					√
8	Referensi	a. terdapat daftar referensi yang aktual berasal dari buku, media cetak/elektronik, jurnal ilmiah				√	
		b. Kesesuaian terhadap aturan penulisan referensi				√	
<b>B.Substansi materi</b>							
9	Kebenaran	a. Sesuai dengan kaidah keilmuan					√
		b. Testabel/teruji				√	
		c. Faktualitas (berdasarkan fakta)					√



		d. Logis/Rasional					√
10	Cakupan Materi	a. Kelengkapan Materi				√	
		b. Eksplorasi/Pengembangan				√	
		c. Kolaborasi dengan materi yang lain/mata pelajaran lain					√
		d. Deskriptif/Imajinatif					√
11	Kekinian	a. Aktualitas (dilihat dari segi materi)					√
		b. Up to date (menggunakan contoh aplikasi/penerapan berdasarkan kondisi nyata saat ini)					√
		c. Inovatif (memunculkan hal-hal yang baru)				√	
12	Keterbacaan	Bahasa baku dan dapat dimengerti				√	
<b>C. Tampilan Fisik</b>							
13	Huruf	Terbaca, Proporsional dan komposisi yang baik					√
14	Lay out	Tata letak desain proporsional dan menarik				√	
	<b>Skor Total</b>		4,57				

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain pembelajaran pada tabel 2. secara keseluruhan, maka disimpulkan bahwa nilai rata-rata indikator tersebut adalah  $119/26 = 4,57$ . Oleh karena rentang nilai berada pada skor  $85\% \leq X < 100\%$  atau 92,30% atau setara dengan 4,57 dari skala 5, maka kecenderungan penilaian ahli desain pembelajaran dinyatakan dalam kategori “sangat baik” dan dapat disimpulkan berdasarkan ahli desain pembelajaran bahwa **Pengembangan model pembelajaran IPS berbasis Case Studies pada mata pelajaran IPS di SMP/ MTs “layak digunakan”**.

Tabel 3. Skor Penilaian Validator 3 pada Instrumen Penilaian Desain Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran IPS Berbasis *Case Studies* pada mata Pelajaran IPS di SMP/ MTs Kota Medan (Skala 1-5)

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian butir soal dengan indikator kompetensi dasar yang ditetapkan					√
2	Kesesuaian materi tes dengan tujuan pengukuran				√	
3	Rumusan setiap butir soal menggunakan kata/ pernyataan/ perintah yang menuntut jawaban dari siswa				√	
4	Rumusan setiap butir soal menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami					√
5	Rumusan setiap butir soal menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar					√
6	Rumusan setiap butir soal tidak menggunakan kata-kata/kalimat yang menimbulkan penafsiran ganda					√
7	Kejelasan petunjuk penggunaan perangkat penilaian				√	
8	Kejelasan kriteria penilaian yang diuraikan pada perangkat penilaian				√	
9	Kejelasan tujuan penggunaan perangkat penilaian				√	
10	Kesesuaian indikator yang dinilai untuk setiap aspek penilaian pada perangkat penilaian dengan tujuan pengukuran					√
11	Kategori yang terdapat dalam perangkat penilaian sudah mencakup semua aktifitas siswa dan guru yang mungkin terjadi dalam pembelajaran					√
<b>Skor Total</b>		4,54				

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain pembelajaran pada tabel 3. secara keseluruhan, maka disimpulkan bahwa nilai rata-rata indikator tersebut adalah  $50/11 = 4,54$ . Oleh karena rentang nilai berada pada skor  $85\% \leq X < 100\%$  atau 90,9% atau setara dengan 4,54 dari skala 5, maka kecenderungan penilaian ahli desain pembelajaran dinyatakan dalam kategori “sangat baik” dan dapat disimpulkan berdasarkan ahli desain pembelajaran bahwa **soal Pengembangan model pembelajaran IPS berbasis Case Studies pada mata pelajaran IPS di SMP/ MTs “layak digunakan”**.

Tabel 4. Skor Penilaian Validator 4 pada Instrumen Penilaian Desain Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran IPS Berbasis *Case Studies* pada mata Pelajaran IPS di SMP/ MTs Kota Medan (Skala 1-5)

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian butir soal dengan indikator kompetensi dasar yang ditetapkan					√
2	Kesesuaian materi tes dengan tujuan pengukuran					√
3	Rumusan setiap butir soal menggunakan kata/ pernyataan/ perintah yang menuntut jawaban dari siswa					√
4	Rumusan setiap butir soal menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami					√
5	Rumusan setiap butir soal menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar					√
6	Rumusan setiap butir soal tidak menggunakan kata-kata/kalimat yang menimbulkan penafsiran ganda					√
7	Kejelasan petunjuk penggunaan perangkat penilaian				√	
8	Kejelasan kriteria penilaian yang diuraikan pada perangkat penilaian				√	
9	Kejelasan tujuan penggunaan perangkat penilaian				√	
10	Kesesuaian indikator yang dinilai untuk setiap aspek penilaian pada perangkat penilaian dengan tujuan pengukuran				√	
11	Kategori yang terdapat dalam perangkat penilaian sudah mencakup semua aktifitas siswa dan guru yang mungkin terjadi dalam pembelajaran					√
<b>Skor Total</b>		4,63				

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain pembelajaran pada tabel 4. secara keseluruhan, maka disimpulkan bahwa nilai rata-rata indikator tersebut adalah  $51/11 = 4,63$ . Oleh karena rentang nilai berada pada skor  $85\% \leq X < 100\%$  atau 92,7% atau setara dengan 4,63 dari skala 5, maka kecenderungan penilaian ahli desain pembelajaran dinyatakan dalam kategori “sangat baik” dan dapat disimpulkan berdasarkan ahli desain pembelajaran bahwa **soal Pengembangan model pembelajaran IPS berbasis Case Studies pada mata pelajaran IPS di SMP/ MTs “layak digunakan”**.

Tabel 5. Skor Penilaian Instrumen RPP oleh Validator 1 Desain Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran IPS Berbasis *Case Studies* pada mata Pelajaran IPS di SMP/ MTs Kota Medan (Skala 1-3)

No	Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Hasil penelaahan dan skor			Catatan
		1	2	3	
<b>A</b>	<b>Identitas Mata Pelajaran</b>	Tidak Ada	Kurang Lengkap	Sudah Lengkap	
1.	Terdapat: satuan pendidikan, kelas, semester, program/program keahlian, mata pelajaran atau tema pelajaran/subtema, jumlah pertemuan			√	
<b>B</b>	<b>Perumusan Indikator</b>	Tidak Sesuai	Sesuai Sebagian	Sesuai Seluruhnya	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar			√	
2.	Kesesuaian kata kerja operasional dengan kompetensi yang diukur			√	
3.	Kesesuaian rumusan dengan aspek pengetahuan			√	
4.	Kesesuaian rumusan dengan aspek keterampilan			√	
<b>C</b>	<b>Perumusan Tujuan pembelajaran</b>	Tidak Sesuai	Sesuai Sebagian	Sesuai Seluruhnya	
1.	Kesesuaian dengan indikator			√	
2.	Kesesuaian perumusan dengan aspek <i>Audience, Behaviour, Condition, dan Degree</i>		√		
<b>D</b>	<b>Pemilihan Materi Ajar</b>	Tidak Sesuai	Sesuai Sebagian	Sesuai Seluruhnya	
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran			√	
2.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik			√	
3.	Keruntutan uraian materi ajar				
<b>E</b>	<b>Pemilihan Sumber Belajar</b>	Tidak Sesuai	Sesuai Sebagian	Sesuai Seluruhnya	
No	Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Hasil penelaahan dan skor			Catatan
		1	2	3	
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran			√	
2.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran		√		

3.	Kesesuaian dengan model pembelajaran case studies			√	
4.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik			√	
<b>F</b>	<b>Pemilihan Media Belajar</b>	Tidak Sesuai	Sesuai Sebagian	Sesuai Seluruhnya	
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran			√	
2.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran		√		
3.	Kesesuaian dengan model pembelajaran case studies			√	
4.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik			√	
<b>G</b>	<b>Metode Pembelajaran</b>	Tidak Sesuai	Sesuai Sebagian	Sesuai Seluruhnya	
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran			√	
2.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran		√		
3.	Kesesuaian dengan pendekatan <i>scientific</i>			√	
<b>H</b>	<b>Skenario Pembelajaran</b>	Tidak Sesuai	Sesuai Sebagian	Sesuai Seluruhnya	
1.	Menampilkan kegiatan pendahuluan, inti dan penutup dengan jelas			√	
2.	Kegiatan sesuai dengan model case studies (menyuguhkan kasus-kasus untuk dibahas oleh peserta didik)			√	
3.	Kesesuaian dengan metode pembelajaran			√	
4.	Kesesuaian kegiatan dengan sistematika/keruntutan materi			√	
5.	Kesesuaian alokasi waktu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup dengan cakupan materi			√	
<b>I</b>	<b>Rancangan Penilaian Authentic</b>	Tidak Sesuai	Sesuai Sebagian	Sesuai Seluruhnya	

1.	Kesesuaian bentuk, teknik dan instrumen dengan indikator		√		
No	Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Hasil penelaahan dan skor			Catatan
		1	2	3	
	pencapaian kompetensi			√	
2.	Kesesuaian antara bentuk, teknik dan instrumen penilaian sikap			√	
3.	Kesesuaian antara bentuk, teknik dan instrumen penilaian pengetahuan			√	
4.	Kesesuaian antara bentuk, teknik dan instrumen penilaian keterampilan			√	
<b>SKOR TOTAL</b>					
<b>SKOR AKHIR = (Skor total/90) x 100</b>					2,83

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain pembelajaran pada tabel 5. secara keseluruhan, maka disimpulkan bahwa nilai rata-rata indikator tersebut adalah  $85/30 = 2,83$ . Oleh karena rentang nilai berada pada skor  $85\% \leq X 100\%$  atau 94,4% atau setara dengan 2,83 dari skala 3, maka kecenderungan penilaian ahli desain pembelajaran untuk perangkat pembelajaran (RPP) dinyatakan dalam kategori “sangat baik” dan dapat disimpulkan berdasarkan ahli desain pembelajaran bahwa **RPP Pengembangan model pembelajaran IPS berbasis Case Studies pada mata pelajaran IPS di SMP/ MTs “layak digunakan”**.

Tabel 6. Skor Penilaian Instrumen RPP oleh Validator 2 Desain Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran IPS Berbasis *Case Studies* pada mata Pelajaran IPS di SMP/ MTs Kota Medan (Skala 1-3)

No	Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Hasil penelaahan dan skor			Catatan
		1	2	3	
<b>A</b>	<b>Identitas Mata Pelajaran</b>	Tidak Ada	Kurang Lengkap	Sudah Lengkap	
1.	Terdapat: satuan pendidikan, kelas, semester, program/program keahlian, mata pelajaran atau tema pelajaran/subtema, jumlah			√	

	pertemuan				
<b>B</b>	<b>Perumusan Indikator</b>	Tidak Sesuai	Sesuai Sebagian	Sesuai Seluruhnya	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar		√		
2.	Kesesuaian kata kerja operasional dengan kompetensi yang diukur			√	
3.	Kesesuaian rumusan dengan aspek pengetahuan			√	
4.	Kesesuaian rumusan dengan aspek keterampilan			√	
<b>C</b>	<b>Perumusan Tujuan pembelajaran</b>	Tidak Sesuai	Sesuai Sebagian	Sesuai Seluruhnya	
1.	Kesesuaian dengan indikator			√	
2.	Kesesuaian perumusan dengan aspek <i>Audience, Behaviour, Condition, dan Degree</i>		√		
<b>D</b>	<b>Pemilihan Materi Ajar</b>	Tidak Sesuai	Sesuai Sebagian	Sesuai Seluruhnya	
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran			√	
2.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik			√	
3.	Keruntutan uraian materi ajar				
<b>E</b>	<b>Pemilihan Sumber Belajar</b>	Tidak Sesuai	Sesuai Sebagian	Sesuai Seluruhnya	
No	Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Hasil penelaahan dan skor			Catatan
		1	2	3	
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran			√	
2.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran		√		
3.	Kesesuaian dengan model pembelajaran case studies			√	
4.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik			√	
<b>F</b>	<b>Pemilihan Media Belajar</b>	Tidak Sesuai	Sesuai Sebagian	Sesuai Seluruhnya	
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran			√	
2.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran		√		

3.	Kesesuaian dengan model pembelajaran case studies			√	
4.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik			√	
<b>G</b>	<b>Metode Pembelajaran</b>	Tidak Sesuai	Sesuai Sebagian	Sesuai Seluruhnya	
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran			√	
2.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran		√		
3.	Kesesuaian dengan pendekatan <i>scientific</i>			√	
<b>H</b>	<b>Skenario Pembelajaran</b>	Tidak Sesuai	Sesuai Sebagian	Sesuai Seluruhnya	
1.	Menampilkan kegiatan pendahuluan, inti dan penutup dengan jelas		√		
2.	Kegiatan sesuai dengan model case studies (menyuguhkan kasus-kasus untuk dibahas oleh peserta didik)			√	
3.	Kesesuaian dengan metode pembelajaran			√	
4.	Kesesuaian kegiatan dengan sistematika/keruntutan materi			√	
5.	Kesesuaian alokasi waktu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup dengan cakupan materi			√	
<b>I</b>	<b>Rancangan Penilaian Authentic</b>	Tidak Sesuai	Sesuai Sebagian	Sesuai Seluruhnya	
1.	Kesesuaian bentuk, teknik dan instrumen dengan indikator		√		
No	Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Hasil penelaahan dan skor			Catatan
		1	2	3	
	pencapaian kompetensi			√	
2.	Kesesuaian antara bentuk, teknik dan instrumen penilaian sikap			√	



3.	Kesesuaian antara bentuk, teknik dan instrumen penilaian pengetahuan			√	
4.	Kesesuaian antara bentuk, teknik dan instrumen penilaian keterampilan			√	
<b>SKOR TOTAL</b>					
<b>SKOR AKHIR = (Skor total/90) x 100</b>					2,76

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain pembelajaran pada tabel 6. secara keseluruhan, maka disimpulkan bahwa nilai rata-rata indikator tersebut adalah  $83/30 = 2,76$ . Oleh karena rentang nilai berada pada skor  $85\% \leq X 100\%$  atau 92,2% atau setara dengan 2,76 dari skala 3, maka kecenderungan penilaian ahli desain pembelajaran untuk perangkat pembelajaran (RPP) dinyatakan dalam kategori “sangat baik” dan dapat disimpulkan berdasarkan ahli desain pembelajaran bahwa **RPP Pengembangan model pembelajaran IPS berbasis Case Studies pada mata pelajaran IPS di SMP/ MTs** “layak digunakan”.

#### b. Ujicoba Pengembangan

Ujicoba pengembangan terdiri dari ujicoba perangkat pembelajaran dan ujicoba prestasi belajar. Hasil menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran (RPP) layak dengan skor 2,80 dari skala 3. Sedangkan penilaian model Pembelajaran dinyatakan layak dengan skor 4,60 dari skala 5.

#### 1. Hasil Validasi

Hasil validasi ahli mengenai kelayakan **model pembelajaran IPS berbasis Case Studies pada mata pelajaran IPS di SMP/ MTs** menunjukkan bahwa model layak digunakan dalam Pembelajaran IPS. Berikut rekapitulasi hasil validasi ahli.

**Tabel 7.** Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Perangkat Pembelajaran	Nilai Validasi				Rata-rata Validasi	Kriteria
	I	II	III	IV		
RPP	4,69	4,57	4,63	4,54	4.60	Valid
Model	2,83	2,76	2,85	2,77	2,80	Valid

Berdasarkan Tabel 7, terlihat bahwa untuk validasi perangkat pembelajaran dari empat validator menunjukkan bahwa validasi RPP rata-rata bernilai 4.60 dari skala 5, dan validasi model mencapai rata-rata 2,80 dari nilai maksimal 3. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran (RPP dan model Pembelajaran) valid dan dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang sah pada mata pelajaran IPS di tingkat SMP/MTs Kota Medan.



## BAB 7

### KESIMPULAN DAN SARAN

Adapun simpulan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran berbasis *case studies* pada mata pelajaran IPS di SMP/MTs Kota Medan menunjukkan kelayakan pada pengukurannya oleh para validator dengan skor 4,60 dari skala 5.
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) telah didominasi dengan pengembangan berbagai kasus-kasus yang mendukung siswa berpikir kritis sesuai dengan model pembelajaran berbasis *case studies* pada mata pelajaran IPS di SMP/MTs Kota Medan
3. Tersedia berbagai bank soal terkait kasus-kasus yang sejalan dengan materi pembelajaran IPS di SMP/MTs
4. Model pembelajaran IPS berbasis *case studies* pada mata pelajaran IPS di SMP/MTs Kota Medan dinyatakan valid oleh para validator dengan skor 2,80 dari skala 3.
5. Tujuan dan sasaran umum pembelajaran IPS di jenjang SMP dan sederajat mengarah pada pembentukan warga negara yang baik yaitu warga negara dengan pribadi yang mandiri, kritis, religius, peduli antar sesama, sopan santun, tanggung jawab, kreatif dan inovatif.
6. Case Methods sebagai opsi menumbuhkan partisipasi dan atensi peserta didik yang *good citizenship* sejalan dengan kebijakan pemerintah yang memerlakukan *case study* dan *Project Method* dalam proses belajar mengajar saat ini.
7. Adapun sintaks model pembelajaran tertera mulai dari perancangan, pelaksanaan, dan tindak lanjut setelah menerapkan model pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ellis, Arthur K. 1991. *Teaching and learning elementary social studies*. Edisi ke-4. Massachusets: Allyn and Bacon.
- Evans, Jacks M. dan Martha M. Brueckener. 1990. *Elementary social studies: Teaching for today and tomorrow*. Massachusets: Allyn and Bacon.
- Nelson, Murry R. 1987. *Children and social studies: creative teaching in the elementary classroom*. Orlando, FL: Harcourt Brace Javanovicj Inc.
- Hoge, John D. 1966. *Effective elementary social studies*. Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company.
- Porter, Pricilla H. 1994. Teachers resources: Globals perspectives in a new world. *Social Studies & Young Learner*, vol. 6, no. 4, pp. 23-26
- Joyce, Bruce, Weil, Marsha dan Calhoun, Emily. 2009. *Models of Teaching*. Alihbahasa: Achmad Fawaid dan Ateila Mirza, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Indah, Nur, Sari Gulo, Benny Sofyan Samosir, and Uli Anto Hutagalung. 2018. "Penggunaan Model Pembelajaran Studen T Tcreative Case Study ( Sccs ) Terhadap Motivasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Dengan Peserta Didik Di Kelas X Sma Negeri 1 Sihapas Barumun." 2: 48–54.
- Kesuma, Andi Ima. 2016. Pengembangan Pembelajaran IPS Menyongsong Masyarakat Ekonomi ASEAN. Prosiding Seminar Nasional Himpunan Sarjana Ilmu-ilmu Sosial, Vol. 1, p. 41-50
- Miles, M. B. & Huberman, A. M..1994. *Qualitative data analysis*. London: Sage Publications, Inc
- Ningsih, Dea Mulia, and Kuznafizal Husaini. 2020. "Pengembangan Kemampuan Berfikir Kritis Melalui Model Pembelajaran Logan Avenue Problem Solving ( LAPS ) Heuristik Pada Pembelajaran IPS Sejarah Di SMP Negeri 1 Bandar Kabupaten Bener Meriah." 5: 25–40.
- Nurmeipan, Reza, and Fredy Hermanto. 2020. "KELAS VIII Di SMP SEKECAMATAN GUNUNGPATI." 1: 28–34.
- Syahril. 2018. "Pengembangan Desain Model Assure Pada Pembelajaran IPS SD/MI." *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*: 65–75.
- Tapung, Marianus. 2018. "Model Emancipatory Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis (ELKBBK) Siswa SMP Mengenai Permasalahan

Sosial Pada Pembelajaran IPS : Studi Pengembangan Pada SMP/Mts Di Kota Ruteng.” Universitas Pendidikan Indonesia.

Thiagarajan, S. Sempmel, D.S. and Sammel, M.I. 1974).Instruction Development for Training Teachers of Exeptionaf Children. Indiana: Indiana University Bloominton.

Widodo, Sigit. 2016. “Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Melalui Isu-Isu Sosial Ekonomi Pasca Penggenangan Waduk Jatigede Dalam Pembelajaran Ips Di Smpn 2 Wado Kabupaten Sumeda.” *International Journal Pedagogy of Social Studies* 1(2): 1–14.





**LAMPIRAN**

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

Lampiran 1. Informan penelitian

NO	NAMA	Asal Sekolah
1	Abet Nego Terkelin Bangun, S.Pd	SMP Swasta Sultan Iskandar Muda
2	Emi Agustina Siregar, S.Pd	SMP Swasta Imelda
3	Santi Putri Sitanggang, S.Pd	SMP Swasta Amir Hamzah
4	Ahmad Isharli Nasution, MH	SMP Swasta Al-Washliyah 15
5	Mukni Kartika S.Pd	SMP Swasta Bahagia
6	Surya Dirja	MTs Nahdatul Ulama
7	Muhammad Idris Syahputra S.Pd	SMP Negeri 5 Medan
8	Tri Nur Putri S.Pd	MTs Al-Jihad
9	Syahrani Karina Putri, S.Pd	SMP Edu Global School
10	Juriah Siregar, S.Pd,M.Pd	SMP Negeri 4 Medan



**KONTRAK PENELITIAN RISET INSTITUSI  
TAHUN ANGGARAN 2022  
NOMOR: 005/UN33.8/PPKM/PINS/2022**

Pada hari ini, **Senin tanggal Sebelas bulan Juli tahun Dua Ribu Dua Puluh Dua**, kami yang bertandatangan di bawah ini :

- 1. Prof. Dr. Baharuddin, ST, M.Pd.** : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan, dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama Universitas Negeri Medan, yang berkedudukan di Jl. Willem Iskandar Psr V Medan Estate, berdasarkan SK Ketua LPPM Universitas Negeri Medan Nomor: 720A/UN33.8/KEP/PPKM/PINS/2022, untuk selanjutnya disebut **Pihak Pertama**.
- 2. Dr. Erond Litno Damanik, S.Pd., M.Si.** : Dosen **Fakultas Ilmu Sosial (FIS)** Universitas Negeri Medan, dalam hal ini bertindak sebagai **Ketua Penelitian Riset Institusi Tahun Anggaran 2022**, untuk selanjutnya disebut **Pihak Kedua**.

**Pihak Pertama dan Pihak Kedua** secara bersama-sama sepakat mengikatkan diri dalam suatu **Kontrak Penelitian Riset Institusi Tahun Anggaran 2022** dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut:

**Pasal 1  
Ruang Lingkup Kontrak**

**Pihak Pertama** memberi pekerjaan kepada **Pihak Kedua** dan **Pihak Kedua** menerima dan melaksanakan pekerjaan Penelitian Riset Institusi Tahun Anggaran 2022 dengan judul **"Pengembangan Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Case Studies Guna Menciptakan Good Citzenships Siswa SMP dan MTs di Kota Medan"**.

**Pasal 2  
Dana Penelitian**

- (1) Dana penelitian sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 dibebankan pada dana internal (Badan Layanan Umum) Universitas Negeri Medan Tahun Anggaran 2022.
- (2) Besarnya dana untuk melaksanakan pekerjaan penelitian sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 adalah sebesar **Rp. 35.000.000,- (Tiga Puluh Lima Juta Rupiah)**.



**Pasal 3**  
**Tata Cara Pembayaran Dana Penelitian**

- (1) **Pihak Pertama** akan membayarkan dana penelitian kepada **Pihak Kedua** sebesar **Rp. 35.000.000,- (Tiga Puluh Lima Juta Rupiah)**.
- (2) Dana Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) akan disalurkan oleh **Pihak Pertama** kepada **Pihak Kedua** secara Tunai.

**Pasal 4**  
**Jangka Waktu**

Jangka waktu pelaksanaan penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 dimulai sejak tanggal 11 Juli 2022 hingga 15 Desember 2022.

**Pasal 5**  
**Luaran**

- (1) **Pihak Kedua** berkewajiban untuk mencapai target **luaran wajib** penelitian yaitu:
  - a. Model inovatif penyelenggaraan Pendidikan (Buku Model manajemen strategik, buku pegangan siswa dan guru, modul pembelajaran berbasis aktivitas, model evaluasi dan penilaian input proses hasil belajar, Model RPP, Video Pembelajaran, Produk Pembelajaran);
  - b. KI/Paten;
  - c. MoU/MoA;
  - d. Karya ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal ilmiah internasional bereputasi atau prosiding terindeks bereputasi.
- (2) Penilaian luaran penelitian dilakukan oleh Tim Penilai/Reviewer luaran sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan.

**Pasal 6**  
**Hak dan Kewajiban**

- (1) **Pihak Pertama** berkewajiban untuk memberikan dana penelitian kepada **Pihak Kedua**;
- (2) **Pihak Pertama** berhak untuk mendapatkan dari **Pihak Kedua** luaran penelitian;
- (3) **Pihak Kedua** berkewajiban mengunggah laporan kemajuan, laporan akhir, dan luaran wajib serta luaran tambahan di laman <https://lppm.unimed.ac.id/simppm/>;
- (4) **Pihak Kedua** berkewajiban menyerahkan kepada **Pihak Pertama** *hardcopy* laporan kemajuan, laporan akhir, laporan penggunaan dana yang tersusun secara sistematis sesuai pedoman yang ditentukan.

**Pasal 7**  
**Laporan Pelaksanaan Penelitian**

- (1) **Pihak Kedua** berkewajiban mengunggah laporan kemajuan dan progres luaran di laman <https://lppm.unimed.ac.id/simppm> serta menyerahkan *hardcopy* Laporan Kemajuan kepada **Pihak Pertama** paling lambat **15 Oktober 2022** sebanyak **1 (satu)** eksemplar.
- (2) **Pihak Kedua** berkewajiban mengunggah laporan akhir, luaran wajib dan tambahan di laman <https://lppm.unimed.ac.id/simppm> serta menyerahkan *hardcopy* laporan akhir, laporan keuangan (100%), dan luaran penelitian paling lambat tanggal **15 Desember 2022**.
- (3) Laporan akhir penelitian sebagaimana tersebut pada ayat (2) harus mengikuti ketentuan sebagai berikut:

- a. Bentuk/ukuran kertas **A4**
- b. Ditulis dengan format font **Times New Roman**, ukuran **12** dan spasi **1½**
- c. Sistematika laporan akhir penelitian harus sesuai dengan yang tercantum di Buku Panduan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Tahun 2022.
- d. Dibawah bagian sampul ditulis:

Dibiayai oleh:  
Dana Badan Layanan Umum (BLU) Universitas Negeri Medan  
sesuai dengan Surat Keputusan Ketua LPPM UNIMED  
Nomor: 720A/UN33.8/KEP/PPKM/PINS/2022

### **Pasal 8 Monitoring dan Evaluasi**

**Pihak Pertama** dalam rangka pengawasan akan melakukan Monitoring dan Evaluasi pada tanggal **17 Oktober 2022** terhadap kemajuan pelaksanaan penelitian tahun anggaran 2022.

### **Pasal 9 Perubahan**

Perubahan terhadap susunan tim pelaksana dan substansi pelaksanaan penelitian ini dapat dibenarkan apabila telah mendapat persetujuan tertulis dari Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan.

### **Pasal 10 Penggantian Ketua Pelaksana**

- (1) Apabila **Pihak Kedua**, selaku Ketua Pelaksana tidak dapat melaksanakan penelitian ini, maka **Pihak Kedua** wajib mengusulkan kepada **Pihak Pertama** pengganti Ketua Pelaksana yang berasal dari salah satu anggota tim **Pihak Kedua**.
- (2) Apabila **Pihak Kedua** tidak dapat melaksanakan tugas dan tidak memiliki pengganti Ketua Pelaksana sebagaimana dimaksud pada ayat (1), maka **Pihak Kedua** harus mengembalikan dana penelitian kepada **Pihak Pertama** yang selanjutnya akan disetor ke Kas Negara.
- (3) Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (2) disimpan oleh **Pihak Pertama**.

### **Pasal 11 Sanksi**

- (1) Apabila sampai batas waktu pelaksanaan penelitian ini berakhir, namun **Pihak Kedua** belum menyelesaikan tugasnya atau terlambat mengunggah dan mengirim Laporan Kemajuan, Laporan Akhir dan Luaran Penelitian maka dikenakan sanksi tidak dapat mengajukan proposal penelitian pada tahun berikutnya;
- (2) Apabila **Pihak Kedua** tidak dapat mencapai target luaran wajib sampai batas waktu yang telah ditetapkan, maka akan dicatat sebagai hutang dan apabila tidak dapat dilunasi oleh **Pihak Kedua**, maka tidak dapat mengusulkan penelitian atau hibah lainnya yang dikelola oleh **Pihak Pertama** ditahun berikutnya;

**Pasal 12**  
**Kekayaan Intelektual**

- (1) Kekayaan intelektual yang dihasilkan dari pelaksanaan penelitian diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan perundang-undangan di Pusat Inovasi Publikasi dan Sentra HKI LPPM Unimed.
- (2) Setiap publikasi, makalah, dan/atau ekspos dalam bentuk apapun yang berkaitan dengan hasil penelitian wajib mencantumkan **PIHAK PERTAMA** sebagai pemberi dana.
- (3) Hasil penelitian adalah milik negara dan dihibahkan kepada **PIHAK KEDUA** melalui Berita Acara Serah Terima (BAST) untuk keberlanjutan pengembangan penelitian.

**Pasal 13**  
**Pembatalan Perjanjian**

- (1) Apabila dikemudian hari terhadap judul penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 ditemukan adanya duplikasi dengan penelitian lain dan/atau ditemukan adanya ketidakjujuran, i'tikad tidak baik, dan/atau perbuatan yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah dari atau dilakukan oleh **Pihak Kedua**, maka Kontrak Penelitian ini dinyatakan batal dan **Pihak Kedua** wajib mengembalikan dana penelitian yang telah diterima kepada **Pihak Pertama** yang selanjutnya akan disetor ke Kas Negara.
- (2) Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disimpan oleh **Pihak Pertama**.

**Pasal 14**  
**Pajak-Pajak**

Hal-hal dan/atau segala sesuatu yang berkenaan dengan kewajiban pajak berupa PPn dan/atau PPh menjadi tanggungjawab **Pihak Kedua** dan harus dibayarkan oleh **Pihak Kedua** ke kantor pelayanan pajak setempat sesuai ketentuan yang berlaku.

**Pasal 15**  
**Penyelesaian Sengketa**

Apabila terjadi perselisihan antara **Pihak Pertama** dan **Pihak Kedua** dalam pelaksanaan perjanjian ini akan dilakukan penyelesaian secara musyawarah dan mufakat dan apabila tidak tercapai penyelesaian secara musyawarah dan mufakat maka penyelesaian dilakukan melalui proses hukum.

**Pasal 16**  
**Lain-lain**

- (1) **Pihak Kedua** menjamin bahwa penelitian dengan judul tersebut di atas belum pernah dibiayai dan/atau diikutsertakan pada pendanaan penelitian lainnya yang diselenggarakan oleh instansi, lembaga, perusahaan atau yayasan di dalam maupun di luar negeri.
- (2) Segala sesuatu yang belum cukup diatur dalam Kontrak ini dan dipandang perlu untuk diatur lebih lanjut, maka akan dilakukan perubahan-perubahan oleh kedua pihak;
- (3) Perubahan-perubahan yang akan diatur kemudian merupakan satu kesatuan dari Kontrak ini.

Perjanjian ini dibuat dan ditandatangani oleh kedua pihak dan dibuat dalam **rangkap 2 (dua)** serta bermeterai cukup sesuai dengan ketentuan yang berlaku yang masing-masing mempunyai kekuatan hukum yang sama.



**Pihak Pertama,**

**Prof. Dr. Baharuddin, ST, M.Pd.**  
NIP. 196612311992031020

**Pihak Kedua,**

**Dr. Epond Litno Damanik, S.Pd., M.Si.**  
NIP. 197607212009121004

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
UNIMED  
THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
 RISET, DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
 Jalan Willem Iskandar Psr.V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221  
 Telepon (061) 6613365, 6613276, 6618754 Fax (061) 6614002 – 6613319  
 Laman : [www.unimed.ac.id](http://www.unimed.ac.id)

**SURAT TUGAS**  
 Nomor : 399d /UN33.8/LL/2022

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan,  
 dengan ini menugaskan,

No	Nama	NIP/NIM	Jabatan
1.	Mhd. Ishaq Matondang	124198107072017093003	Validator Media
2.	Pulungan Sumantri	124197601182013043025	Validator materi
3.	Surya Aymanda	-	Validator Model
4.	Aditya Dharma	-	Validator Evaluasi

Untuk bertugas sebagai Validator dalam Kegiatan Penelitian PNBPN Universitas Negeri Medan Tahun 2022 skema Riset Institusi judul Pengembangan Lms Berbasis Moodle Untuk Meningkatkan Kemampuan Hots Literacy Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Di Tingkat SMA dari tanggal 06 Juni s.d 18 Juni 2022

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.



Medan, 31 Mei 2022  
 Ketua,  
 Prof. Dr. Baharuddin, S.T.,M.Pd.  
 NIP. 196612311992031020



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

Jalan Willem Iskandar Psr.V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221  
Telepon (061) 6613365, 6613276, 6618754 Fax (061) 6614002 – 6613319  
Laman : [www.unimed.ac.id](http://www.unimed.ac.id)

**SURAT TUGAS**  
Nomor : 401d /UN33.8/LL/2022

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan,  
dengan ini menugaskan,

No	Nama	NIP/NIM	Jabatan
1.	Dr. Eron L Damanik	197607212009121004	Ketua Peneliti
2.	Ayu Febryani, S.Pd., M.Si	199002182018032001	Anggota
3.	Wira Fimansyah, S.Pd., M.Pd	198903272019032021	Anggota
4.	Mardianto, S.Pd	-	Pembantu Peneliti
5.	Lia Chairani	-	Pembantu Peneliti
6.	Amalia Fatmarini	-	Pembantu Peneliti

Untuk bertugas sebagai Tim Penelitian dalam Kegiatan Penelitian PNBPN Universitas Negeri Medan Tahun 2022 skema Riset Institusi judul Pengembangan Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Case Studies Guna Menciptakan Good Citizenships Siswa SMP dan MTS di Kota Medan dari tanggal 06 Juni s.d 09 Desember 2022.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Medan, 31 Mei 2022  
Ketua,



Prof. Dr. Baharuddin, S.T.,M.Pd.  
NIP. 196612311992031020



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jalan Willem Iskandar Psr.V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221  
Telepon (061) 6613365, 6613276, 6618754 Fax (061) 6614002 - 6613319  
Laman : [www.unimed.ac.id](http://www.unimed.ac.id)

**SURAT TUGAS**

Nomor : 1158 /UN33.8/LL/2022

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan,  
dengan ini menugaskan,

No	Nama	NIP/NIM	Jabatan
1.	Dr. Eron L Damanik	197607212009121004	Ketua Peneliti
2.	Muhammad Fadli, S.Pd., M.Pd	-	Pengolah Data
3.	Nop Berilayani Hia, S.Pd	-	Pengolah Data

Untuk bertugas sebagai Tim Pengolah Data Penelitian dalam Kegiatan Penelitian PNBK Universitas Negeri Medan Tahun 2022 skema Riset Institusi judul Pengembangan Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Case Studies Guna Menciptakan Good Citizenships Siswa SMP dan MTS di Kota Medan dari tanggal 29 Agustus sampai dengan 9 September 2022

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Medan, 25 Agustus 2022

Ketua,

Prof. Dr. Baharuddin, S.T., M.Pd.

NIP. 196612311992031020





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jalan Willem Iskandar Psr.V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221  
Telepon (061) 6613365, 6613276, 6618754 Fax (061) 6614002 – 6613319  
Laman : [www.unimed.ac.id](http://www.unimed.ac.id)

**SURAT TUGAS**

Nomor : 1048a /UN33.8/LL/2022

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan,  
dengan ini menugaskan,

No	Nama	NIP/NIM	Jabatan
1.	Dr. Eron L Damanik	197607212009121004	Ketua Peneliti
2.	Ayu Febryani, S.Pd., M.Si	199002182018032001	Anggota
3.	Wira Fimansyah, S.Pd., M.Pd	198903272019032021	Anggota
4.	Helen Nardalia Gea	-	Pembantu Lapangan
5.	Aktivis Karnitus Zebua	-	Pembantu Lapangan
6.	Teti Rosalina	-	Pembantu Lapangan

Untuk bertugas sebagai Tim Uji Coba Penelitian dalam Kegiatan Penelitian PNBK Universitas Negeri Medan Tahun 2022 skema Riset Institusi judul Pengembangan Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Case Studies Guna Menciptakan Good Citizenships Siswa SMP dan MTS di Kota Medan dari tanggal 08 s.d 12 Agustus 2022

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Medan, 03 Agustus 2022  
Ketua,

Prof. Dr. Baharuddin, S.T.,M.Pd.  
NIP. 196612311992031020







**SURAT TUGAS**

Nomor : 677b /UN33.8/LL/2022

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan,  
dengan ini menugaskan,

No	Nama	NIP/NIM	Jabatan
1.	Dr. Leylia Khairani, M.Si	-	Validator
2.	Agung Suharyanto, M.Si	-	Validator
3.	Dina Marhayani, M.Pd	-	Validator
4.	Rini Setyowati, M.Pd	-	Validator

Untuk bertugas sebagai Validator Penelitian dalam Kegiatan Penelitian PNPB Universitas Negeri Medan Tahun 2022 skema Riset Institusi judul Pengembangan Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Case Studies Guna Menciptakan Good Citzenships Siswa SMP dan MTS di Kota Medan dari tanggal 04 Juli sampai tanggal 14 Juli 2022.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Medan, 28 Juni 2022  
Ketua,



Prof. Dr. Baharuddin, S.T.,M.Pd.  
NIP. 196612311992031020

LPPM



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
Jalan Willem Iskandar Psr.V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221  
Telepon (061) 6613365, 6613276, 6618754 Fax (061) 6614002 – 6613319  
Laman : [www.unimed.ac.id](http://www.unimed.ac.id)

**SURAT TUGAS**

Nomor : 650b/UN33.8/LL/2022

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan,  
dengan ini menugaskan,

No	Nama	NIP/NIM	Jabatan
1.	Dr. Eron L Damanik	197607212009121004	Ketua Peneliti
2.	Ayu Febryani, S.Pd., M.Si	199002182018032001	Anggota
3.	Wira Fimansyah, S.Pd., M.Pd	198903272019032021	Anggota

Untuk bertugas sebagai Tim Survey dan Pengurusan Izin Penelitian dalam Kegiatan Penelitian PNBK Universitas Negeri Medan Tahun 2022 skema Riset Institusi judul Pengembangan Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Case Studies Guna Menciptakan Good Citzenships Siswa SMP dan MTS di Kota Medan dari tanggal 27 Juni sampai tanggal 30 Juni 2022.

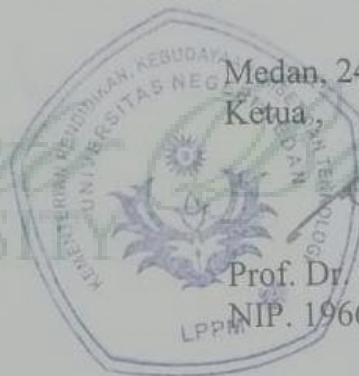
Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Medan, 24 Juni 2022

Ketua,

Prof. Dr. Baharuddin, S.T.,M.Pd.

NIP. 196612311992031020





**DRAFT MODEL  
PEMBELAJARAN IPS  
BERBASIS *CASE STUDY*  
GUNA MENGUATKAN  
*GOOD CITIZENSHIP*  
PADA PESERTA DIDIK  
TINGKAT SMP/MTs  
DI KOTA MEDAN**

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

Dr. Erond Litno Damanik  
Wira Fimansyah, M.Pd  
Ayu Febryani, S.Pd., M.Si

# PENGANTAR

- ▶ Model pembelajaran terdiri dari pendekatan, metode, strategi serta media yang digunakan oleh seorang pendidik saat melakukan proses belajar mengajar, misalnya pendekatan yang digunakan adalah berbasis *student centered learning* dengan menggunakan strategi pembelajaran berbentuk kelompok. Sedangkan metode pembelajaran yang digunakan ialah diskusi, tanya jawab, ceramah atau simulasi dan media pembelajaran yang diterapkan bersifat audio, visual, dan audio visual seperti slide presentasi, tayangan video, rekaman audio, dan sebagainya.
- ▶ Pada model pembelajaran IPS berbasis *case study*, peserta didik bertindak sebagai protagonis yang dapat menyelesaikan sebuah masalah atau kasus yang disuguhkan guru. Sebelumnya, peserta didik akan menganalisis kasus tersebut agar dapat memberikan rekomendasi solusi yang tepat. Hal ini berkembang dalam diskusi kelompok agar didapatkan pemikiran-pemikiran yang cerdas dari anggota kelompok lain. Setelah itu siswa di dalam kelas akan berdiskusi secara aktif. Sementara guru sebagai fasilitator akan mengarahkan jalannya diskusi dan memberikan pertanyaan atau hasil observasi yang telah didapatkan sebelumnya.
- ▶ Saat ini, model pembelajaran berbasis *case study* dianggap mampu untuk meningkatkan daya pikir kritis peserta didik. Tidak hanya pandai mengkritik namun dapat memberikan solusi yang tepat untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. Apalagi kajian materi pada mata pelajaran IPS sarat akan kasus-kasus yang dapat dipecahkan secara bersama-sama.

# LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BERBASIS *CASE STUDY*

## 1. Pendahuluan

- Guru mengucapkan salam dan berdoa
- Guru Mengondisikan kelas agar kondusif
- Guru Memberi motivasi pada peserta didik
- Guru memulai dengan pertanyaan yang menggiring peserta didik pada materi yang akan diajarkan pada pertemuan tersebut. Contoh: saat membahas mengenai interaksi antar ruang, guru dapat bertanya, “Pagi ini sarapan apa anak-anak? ; Apakah bahan dasar makanan yang kamu konsumsi memang berasal dari tempat tinggal kamu atau dari kawasan lain? bagaimana bila satu Kawasan mengalami krisis bahan pangan?, dan sebagainya
- Setelah siswa merespon pertanyaan disampaikan, guru dapat menegaskan tujuan pembelajaran yang disampaikan.
- Akhirnya peserta didik memndapatkan informasi tentang tujuan pembelajaran pada tertemuan tersebut.

## 1. Kegiatan Inti

### A. Pendalaman Materi/Konsep

- ✚ Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok oleh guru secara heterogen sebanyak 4-5 orang
- ✚ Peserta didik di dalam kelompok masing-masing akan mengamati media Pembelajaran yang disuguhkan guru, baik berupa gambar, klipng koran, maupun video pembelajaran terkait tema pembelajaran pada pertemuan tersebut.
- ✚ Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, peserta didik diarahkan membaca materi atau konsep yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

- ✦ Guru menuliskan atau menampilkan konsep-konsep penting yang perlu dipelajari peserta didik pada pertemuan tersebut, baik di papan tulis maupun slide presentasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- ✦ Peserta didik mulai membaca dari berbagai sumber untuk memahami konsep-konsep penting sesuai tema Pembelajaran.
- ✦ Masing-masing kelompok menyiapkan 1 buah pertanyaan terkait materi yang dipelajari.
- ✦ Perwakilan kelompok menuliskan di papan tulis pertanyaan yang sudah disepakati.
- ✦ Peserta didik mencoba menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut semampu mereka melalui diskusi kelompok dan bantuan dari berbagai sumber bacaan.
- ✦ Guru mengacak kelompok untuk menjawab pertanyaan yang sudah terkumpul.
- ✦ Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan konsep-konsep yang masih dianggap sulit oleh peserta didik.
- ✦ Setelah peserta didik dapat memahami konsep yang dipelajari, maka selanjutnya guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan materi pada pertemuan tersebut.

## **B. Penyajian Mini Kasus**

- ✦ Guru menayangkan sebuah mini kasus terkait pembahasan yang sedang berlangsung melalui video/kliping koran/ gambar atau hasil observasi di lingkungan sekitar
- ✦ Peserta didik mulai mengidentifikasi permasalahan yang ada pada kasus tersebut di dalam kelompoknya masing-masing.
- ✦ Peserta didik saling berkomunikasi aktif di dalam kelompok masing-masing terkait permasalahan tersebut.
- ✦ Guru sebagai fasilitator mengawasi jalannya diskusi dengan seksama sehingga tampak mana peserta didik yang menonjol dalam memberikan pemikirannya saat berdiskusi.
- ✦ Peserta didik membuat poin-poin penting dalam permasalahan yang mereka tangkap dari video/ gambar/ kliping koran/ hasil observasi yang sebelumnya telah ditayangkan oleh guru.
- ✦ Hasil identifikasi masalah masing-masing kelompok dapat berbeda tergantung analisis masing-masing individu di dalam kelompok yang berbeda

### C. Pemecahan Kasus

- ✦ Peserta didik mencari informasi awal dengan teori-teori yang ada terkait identifikasi masalah pada masing-masing kelompok dari berbagai sumber (buku ajar dan internet)
- ✦ Peserta didik mengolah dan menganalisis data atau informasi yang telah dikumpulkan
- ✦ Secara individu, peserta didik di dalam kelompok masing-masing diminta oleh guru untuk memberikan gagasannya agar didapatkan solusi yang beragam
- ✦ Setelah gagasan masing-masing individu sudah didapat, maka ketua kelompok akan memimpin diskusi untuk memecahkan masalah tersebut dengan memvalidasi gagasan secara bersama-sama
- ✦ Kelompok merumuskan solusi permasalahan, identifikasi masalah diurutkan dan disusun sesuai dengan solusi yang ditawarkan di masing-masing kelompok berbentuk poin-poin penting
- ✦ Kelompok membuat tugas dalam bentuk portofolio

### D. Mengomunikasikan (Presentasi hasil kerja dan diskusi kelas)

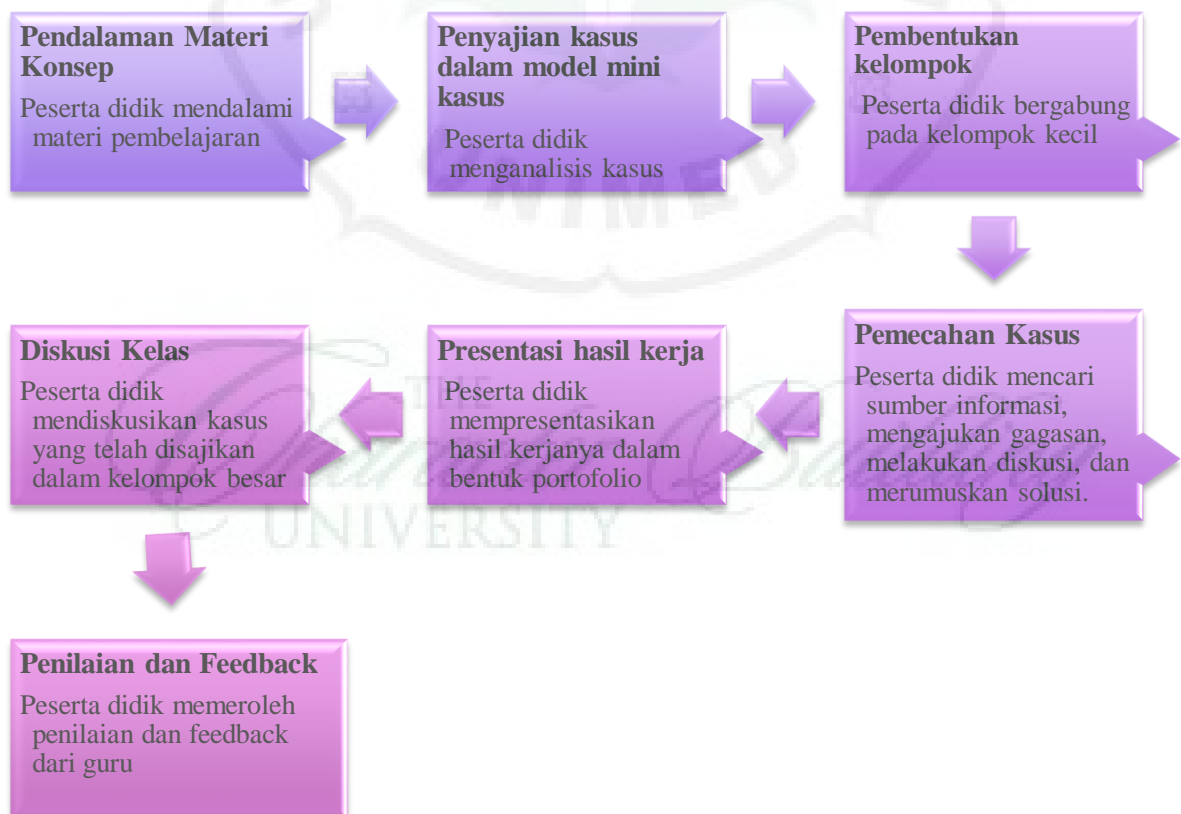
- ✦ Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya ke depan kelas
- ✦ Kelompok lain menyimak dan memberikan tanggapan terhadap hasil kerja kelompok temannya tersebut
- ✦ Guru membimbing jalannya diskusi dengan memberikan penguatan terhadap hasil kerja masing-masing kelompok dan memberi penjelasan tambahan untuk tanggapan dari audiens
- ✦ Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil diskusi pada hari tersebut

### E. Penilaian dan pemberian *feedback*

- ✦ Guru memberikan penilaian dan umpan balik terhadap identifikasi masalah dan solusi yang ditawarkan oleh masing-masing kelompok berdasarkan rubrik yang sudah disediakan

## 1. Kegiatan Penutup

- Peserta didik dipersilahkan untuk bertanya tentang hal-hal yang belum/masih kurang dipahami
- Guru menanggapi pertanyaan dari peserta didik dan memberikan penjelasan yang mudah dimengerti
- Guru memberikan kuis seputar pendalaman materi pada pertemuan tersebut secara lisan dengan sistem berlomba-lomba diantara peserta didik untuk mengukur pemahaman peserta didik di dalam kelas tersebut
- Guru memberikan penguatan tentang nilai dan moral yang relevan dengan tema pembelajaran di hari tersebut
- Guru mengingatkan kembali agar tugas portofolio per kelompok disempurnakan sesuai hasil diskusi yang telah disajikan dalam kelompok besar
- Guru meminta peserta didik untuk melakukan refleksi terkait proses pembelajaran di hari tersebut
- Guru menginformasikan tugas untuk peserta didik agar lebih memahami konsep materi pada pertemuan tersebut yang akan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.




Gambar 1. Sintaks Model Pembelajaran IPS Berbasis *Case Study*



## KESIMPULAN

- ▶ Dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar IPS yang menggunakan model *case study*, dapat menciptakan peserta didik yang *good citizenship*. Hal ini diyakini karena langkah-langkah yang digunakan dalam model pembelajaran IPS berbasis *case study* meliputi proses pendalaman materi/konsep terlebih dahulu untuk menghindari temuan bahwa peserta didik yang pintar dalam diskusi tetapi minim penguasaan materi/konsep.
- ▶ Setelah peserta didik dianggap paham terhadap materi/konsep-konsep penting pada pertemuan tersebut, maka dilanjutkan pada tahap kedua yakni penyajian mini kasus yang relevan dengan materi tersebut. Pada tahap ini, analisa dan kecermatan peserta didik sangat diperlukan untuk identifikasi masalah. Masalah yang disajikan guru boleh sama tetapi tiap individu akan memberikan pandangan berbeda, dengan demikian Pembelajaran model ini akan membiasakan sikap toleransi antar peserta didik.
- ▶ Tahap ketiga ialah pembagian kelompok. Tahap ini penting untuk menghindari kemungkinan terbentuknya kelompok yang tidak seimbang. Oleh karena itu, kecermatan guru dalam memahami karakteristik setiap peserta didik, sangat penting. Kelompok yang dibentuk oleh guru harus bersifat heterogen dan adil.



► Tahap keempat yakni pemecahan kasus, tahap ini akan lebih berat tetapi diharapkan dapat menciptakan pribadi yang baik, sebab melalui pemecahan kasus peserta didik akan terbiasa untuk mencari jalan keluar di setiap masalah yang dihadapi. Hal ini penting untuk menghindari terbentuknya karakter siswa yang mudah mengkritik tetapi minim menjadi *problem solver*. Hal ini akan semakin sulit karena pemecahan masalah diminta oleh guru ke masing-masing individu di dalam kelompok tersebut. Selanjutnya, diperlukan juga kejelian ketua kelompok dalam memimpin diskusi hingga mendapatkan kesepakatan bersama untuk solusi dari kasus yang didiskusikan sebelum dipresentasikan. Jika hal ini sudah dibiasakan dari SMP/MTS, maka menciptakan pribadi yang solutif atau *good citizenship* pada remaja akan mudah dilakukan. Hal ini tentu tidak terlepas dari peran guru yang cermat dalam mengkreasikan model pembelajaran yang digunakan pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

► Tahap kelima adalah presentasi hasil kerja kelompok. Tahap ini membutuhkan kemampuan mengkomunikasikan yang baik. Peserta didik diajak untuk terbiasa berani mengemukakan pendapatnya yang diharapkan berdasar pada sumber yang dapat dipertanggungjawabkan, sehingga dapat dihasilkan peserta didik yang benar-benar memahami konsep dan mampu memberikan solusi yang membangun.

► Tahap keenam ialah diskusi kelas. Proses diskusi kelas diharapkan dapat berlangsung secara menarik dan solutif. Kadang kala guru akan kesulitan untuk mengontrol sebab akan banyak saran dan masukan yang dilontarkan antar kelompok. Umumnya, fase ini perlu terjadi agar guru melatih kemampuan verbal dan sikap peserta didik. Namun, guru juga perlu memiliki keahlian untuk mampu mengantisipasi hal-hal yang kemungkinan dapat terjadi, seperti kegaduhan. Peran guru penting untuk dapat mengarahkan proses pembelajaran dengan maksimal.

► Tahap ketujuh ialah penilaian dan pemberian umpan balik (*feedback*), guru dituntut kreatif dalam menentukan rubrik penilaian, sebab penilaian berdasarkan rubrik akan menghindari nilai-nilai yang bersifat subjektif. Tahap ini mengajarkan guru dan peserta didik mengenai prinsip keadilan. Guru dapat menginformasikan nilai yang diperoleh masing-masing kelompok dan individu yang paling solutif pada saat pertemuan berlangsung. Dengan demikian pola belajar siswa aktif atau *student centered* secara tidak langsung sudah tergambar melalui model pembelajaran IPS berbasis *case study* ini. Guru juga mengambil andil besar pada model pembelajaran ini karena tidak hanya sekedar memberikan tugas atau ceramah tanpa mengadakan proses belajar mengajar yang menarik, tetapi juga melatih peserta didik menjadi warga negara yang *good citizenship*.

# RUBRIK PENILAIAN

## Penilaian Pendalaman Materi/ Konsep

Nama Siswa yang dinilai :

Kelas :

NO.	ASPEK YANG DINILAI	NILAI				
1.	Menelusuri Konsep Mobilitas Sosial berdasarkan pengamatan pada media yang diberikan guru	1	2	3	4	5
2.	Menjelaskan konsep pluralitas masyarakat Indonesia	1	2	3	4	5
3.	Menjelaskan konflik dan integrasi dalam kehidupan sosial	1	2	3	4	5
6.	Keteraturan dalam menyusun materi konsep	1	2	3	4	5
7.	Ketepatan dalam Penggunaan PUEBI	1	2	3	4	5
8.	Kerapian Tulisan	1	2	3	4	5
9.	Komentar/Ulasan/Penjelasan tentang Pentingnya Materi Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Kehidupan Sosial dan Kebangsaan	1	2	3	4	5

Nilai :  $\frac{\text{Jumlah yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 = \dots\dots$

Medan,  
Penilai,

.....

# RUBRIK PENILAIAN

## Penilaian Model Pembelajaran IPS Berbasis Case Study

Nama Siswa yang dinilai :

Kelas :

NO.	ASPEK YANG DINILAI	NILAI				
1.	Kemampuan mengolah dan menganalisis data atau informasi	1	2	3	4	5
2.	Kemampuan mengidentifikasi masalah pada kasus yang ditelaah	1	2	3	4	5
3.	Kemampuan mengaitkan kasus dengan materi/ konsep	1	2	3	4	5
6.	Kemampuan merumuskan solusi permasalahan	1	2	3	4	5
7.	Keberanian dalam mengajukan gagasan solutif dalam kelompok dan saat presentasi	1	2	3	4	5
8.	Kerjasama tim	1	2	3	4	5
9.	Mutu tugas portofolio: Kerapian Substansi gagasan	1	2	3	4	5

Nilai :  $\frac{\text{Jumlah yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 = \dots\dots$

Medan,  
Penilai,

.....

# CONTOH PENYAJIAN MINI KASUS

**TRIBUNNEWS.COM, TANGJUNGBALAI** -- Pada Sabtu (30/7/2016) sekitar pukul 00.45 Wib, bertempat di Pantai Amor Jalan Asahan Kel. Indra Sakti, Tanjung Balai Selatan, Kota Tanjung Balai Sumatera Utara, terjadi pelemparan, pembakaran dan perusakan Vihara, Kelenteng beserta Kendaraan roda empat. Keributan terjadi antara masyarakat sekitar. Menurut informasi kejadian ini berawal saat Erlina (46) memprotes dan melarang pemakaian pengeras suara dari Masjid Al Maksum pada Jumat (29/7/2016). Sehingga memicu masyarakat sekitar 50 orang melakukan aksi spontanitas melempari rumah Erlina.

Merasa tidak terima mereka melaporkan ke Kepala Lingkungan (Kepling), dan Kepling membawa ke kantor Lurah Tanjung Balai. Pada pukul 21.35, pengurus Masjid Al Maksum dan Erlina serta suami beserta Kepling mendatangi Kantor Lurah Kelurahan [Tanjungbalai](#). Dikarenakan tidak ada kesepakatan antara kedua belah pihak yang ribut, akhirnya diarahkan ke Kantor Polsek Kota Tanjung Balai. Mereka menjalani pemeriksaan di Kantor Polsek Kota Tanjung Balai. Ketua MUI dan Sekretaris FKUB (Forum Kerukunan Umat Beragama) turut hadir. Sabtu malam, terjadilah pelemparan, pembakaran dan perusakan Vihara, Kelenteng beserta Kendaraan roda empat.

## **Adapun Vihara dan Kelenteng yang dirusak dan dibakar;**

- 1) Vihara Tri Ratna dibakar dan 3 Unit kendaraan roda 4 dibakar Jln.Asahan Kel. Indra Sakti Kec. Tanjung Balai Selatan.
- 2) Vihara Avalokitesvara dibakar Jln. Teuku Umar Kel. Indra Sakti Kec. Tanjung Balai Selatan.
- 3) Kelenteng Dewi Samudra dibakar Jln. Asahan Kel. Indra Sakti Kec. Tanjung Balai Selatan.
- 4) Kelenteng Ong Ya Kong dibakar Jln. Asahan Kel. Indra Sakti Kec. Tanjung Balai Selatan.
- 5) Kelenteng Tua Pek Kong Jln. Asahan Kel.Indra Sakti Kec.Tanjung Balai Selatan.
- 6) Kelenteng Tiau Hau Biao dibakar Jln. Asahan Kel. Indra Sakti Kec. Tanjung Balai Selatan.
- 7) Kelenteng Depan Kantor Pengadaian dibakar Jln. Sudirman Kel. Perwira Kec. [Tanjungbalai](#) Selatan.
- 8) Kelenteng dibakar Jln.M.T.Haryono Kel. Perwira Kec. Tanjung Balai Selatan.
- 9) Kelenteng Huat Cu Keng dibakar Jln. Juanda Kel. TB.Kota I Kec.Tanjung Balai Selatan.
- 10) Kelenteng dirusak Jln.Juanda Kel. TB.Kota I Kec .Tanjung Balai Selatan.
- 11) Yayasan Sosial dirusak dan 3 Unit Kendaraan roda 4 dirusak Jln. Mesjid Kel. Indra Sakti Kec. Tanjung Balai Selatan.

## **Rumah Rusak**

- ) Sebanyak tiga unit rumah dirusak.
- ) Kerugian materil diperkirakan miliaran rupiah
- ) Tidak ada korban jiwa

► Berdasarkan berita di atas, analisislah

1. Mengapa konflik diantara masyarakat Tanjung Balai dapat terjadi?
2. Bagaimana upaya penyelesaian konflik agar tercipta integrasi diantara masyarakat Tanjung Balai?
3. Apa saja solusi yang dapat kelompok Anda berikan agar konflik seperti pada wacana di atas tidak terjadi lagi pada masyarakat di semua wilayah di Indonesia?

# PETUNJUK TUGAS

1. Setelah siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok secara heterogen, duduklah pada kelompok yang telah ditentukan
2. Bacalah wacana yang diberikan dengan seksama
3. Identifikasilah masalah – masalah yang mendasari terjadinya kasus tersebut.
4. Kaitkan kasus dengan materi/konsep yang telah dipelajari pada BAB II
5. Diskusikan dan rumuskanlah solusi atas permasalahan yang diberikan.
6. Susunlah solusi berdasarkan identifikasi masalah yang berhasil dianalisis
7. Susunlah tugas dalam bentuk portofolio
8. Presentasikanlah secara bergantian diantara kelompok sehingga seluruh anggota kelompok memiliki porsi yang sama dalam penyelesaian tugas
9. Hasil presentasi didiskusikan dalam sesi tanya jawab dan direspon oleh masing-masing anggota kelompok
10. Finalisasi portofolio dapat dikumpulkan setelah adanya respon dan masukan dari para audiens.

**BUKU SAKU  
MATERI BAB I DAN II  
IPS KELAS VIII**



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY



# BUKU SAKU

(BAB 1 DAN 2 BUKU IPS KELAS VIII)  
SUMBER: KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN  
KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA, KURIKULUM  
2013, EDISI REVISI 2017)

## INTERAKSI KERUANGAN DALAM KEHIDUPAN DI NEGARA-NEGARA ASEAN DAN PENGARUH INTERAKSI SOSIAL TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL DAN KEBANGSAAN



# BAB 1

## INTERAKSI KERUANGAN DALAM KEHIDUPAN DI NEGARA-NEGARA ASEAN

# INTERAKSI KERUANGAN DALAM KEHIDUPAN DI NEGARA-NEGARA ASEAN

## A. Mengenal Negara-Negara ASEAN

ASEAN (Association of South East Asian Nations) merupakan organisasi yang beranggotakan negara-negara di Asia Tenggara. ASEAN berdiri pada 8 Agustus 1967 di Bangkok, Thailand. ASEAN diprakarsai lima negara, yaitu Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, dan Thailand. Saat ini, ASEAN beranggotakan 10 negara, yaitu Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, Thailand, Brunei Darussalam, Vietnam, Laos, Myanmar dan Kamboja.

### 1. Letak Geografis Negara-Negara ASEAN

Negara-negara ASEAN sebagian besar memiliki wilayah laut dengan luas sekitar 5.060.100 km<sup>2</sup>. Adapun luas wilayah daratannya ± 4.817.000 km<sup>2</sup>. Hasil laut memberikan sumbangan cukup besar bagi pendapatan masyarakat di negara-negara ASEAN. Di antara anggota-anggota ASEAN lainnya, hanya Laos yang tidak memiliki laut. Berdasarkan letak geografis, ASEAN terletak di antara dua samudra dan dua benua. Dua samudra tersebut yaitu Hindia dan Pasifik, sedangkan dua benua yaitu Asia dan Australia.

Berdasarkan bentuk secara geografis, negara-negara ASEAN memiliki ciri sebagai berikut:

- a. Compact, yaitu berbentuk hampir seperti lingkaran. Contohnya negara Kamboja.
- b. Fragmented, yaitu berbentuk kepulauan yang terpisah-pisah. Contohnya Indonesia.
- c. Elongated, yaitu bentuk memanjang. Contohnya negara Vietnam.
- d. Protruded, yaitu bentuknya lebih kompleks dan beragam, biasanya terdapat 'tangan' yang memanjang. Contohnya Thailand dan Myanmar.

# 1. Identitas Negara-Negara ASEAN

## Indonesia

Nama resmi : Indonesia

Ibu kota : Jakarta

Pemerintahan : Republik

Kepala Negara : Presiden

Kepala pemerintahan : Presiden

Bahasa utama : Bahasa Indonesia

Agama utama : Islam, Kristen, Hindu, Buddha, Katolik, dan Konghuchu

Suku bangsa : Dari hasil sensus 2010, jumlah suku bangsa ± 1.128

jiwa. Beberapa contoh suku bangsa: Jawa, Sunda, Batak, Bugis, Sasak, Ambon, Asmat, Madura, dan lain-lain.

Penduduk : 255,7 juta jiwa tahun 2015

Mata uang : Rupiah

Hari Kemerdekaan : 17 Agustus 1945

Lagu Kebangsaan : Indonesia Raya

Maskapai penerbangan : Garuda Indonesia Airlines (GIA)

Bandar udara : Soekarno-Hatta di Tangerang, Kualanamu di Medan, Adi Sumarno di Solo, Bandara Internasional Ngurah Rai di Bali, Bandar Udara Sultan Hasanudin di Makassar, dan lain-lain



## Brunei Darussalam

Nama resmi : Negara Brunei Darussalam

Ibu kota : Bandar Seri Begawan

Pemerintahan : Kesultanan

Kepala Negara : Sultan

Bahasa utama : Melayu (resmi), Inggris, Tiongkok

Agama utama : Islam (resmi), Buddha, Kristen

Rakyat : Bangsa Melayu

Penduduk, th. 2015 : 0,4 juta jiwa

Mata uang : Dollar Brunei

Lagu kebangsaan : Allah Peliharakan Sultan

Hari kemerdekaan : 1 Januari 1984

Istana kesultanan : Nurul Iman

Bandar udara : Bandar Udara Bandar Sri Begawan (BWN)

Perusahaan penerbangan : Royal Brunei Airlines



# Filipina

Nama resmi : Republik Filipina (Republica de Filipinas)

Ibu kota : Manila

Pemerintahan : Republik

Badan Legislatif : Dewan Nasional

Penduduk, th. 2015 : 103 juta jiwa

Bahasa : Filipino atau tagalog (resmi), Inggris (resmi), Cebuano, Ilocano, dialek lokal.

Agama : Katolik Roma, Protestan, Islam, Buddha.

Satuan Mata Uang : Peso

Lagu kebangsaan : Lupang Hinirang

Maskapai penerbangan: Philipines Airlines (PAL)

Bandar udara : Ninoy Aquino

Hari kemerdekaan : 12 Juni 1988, The American Friendship Day: 4 Juli 1948



# Kamboja

Nama resmi : Republik Rakyat Kampuchea

Ibu kota : Phnom Penh

Pemerintahan : Republik Komunis

Kepala negara : Presiden (Dewan Negara)

Kepala pemerintahan : Ketua Dewan Menteri (Perdana menteri)

Badan legislatif : Majelis Nasional

Penduduk, th. 2015 : 15,4 juta jiwa

Bahasa : Khmer (resmi), Perancis

Agama : Buddha Theravada

Rakyat : Bangsa Kampuchea atau Kamboja

Mata uang : Rie



## Laos

Nama resmi : Republik Demokratik Rakyat Laos

Ibu kota : Vientiane

Pemerintahan : Republik Komunis

Kepala Negara : Presiden

Kepala pemerintahan : Perdana Menteri

Badan legislatif : Dewan Nasional

Bahasa utama : Lao (resmi), Perancis, Inggris

Agama utama : Buddha, animisme

Rakyat : Orang Lao atau Bangsa Lao

Penduduk, th. 2015 : 6,9 juta jiwa

Mata uang : Kip

Hari kemerdekaan : 2 Desember

Lagu kebangsaan : Pheng Kat Lao (lagu nasional Lao)



## Malaysia

Ibu kota : Kuala Lumpur

Bahasa : Melayu (resmi), Cina, Tamil, Inggris

Agama : Islam (resmi), Kong Hu Cu, Tao, Buddha, Hindu, Kristen

Pemerintahan : Monarki Konstitusional

Kepala negara : Yang Dipertuan Agong Sultan Abdul Halim Muadzam Shah

Kepala pemerintahan : Perdana Menteri, Najib Tun Razak

Penduduk, th. 2015 : 30,8 juta jiwa

Satuan mata uang : Ringgit atau Dollar Malaysia (MS)

Kota-kota penting : Kuala Lumpur, Kuching, Kota Kinabalu, Penang

Lagu kebangsaan : Negaraku

Hari kemerdekaan : 31 Agustus 1957

Maskapai penerbangan : Malaysia Airline System (MAS)

Bandar Udara : Bandara Internasional Kuala Lumpur (KLIA)



# Myanmar

Nama resmi : Pyee Daung – Su Socialist Thamada Myanma

Ibu kota : Yangon (dulu Rangun)

Pemerintahan : Republik

Kepala negara : Presiden

Kepala pemerintahan : Perdana Menteri

Badan legislatif : Dewan rakyat

Bahasa : Myanmar (resmi), Inggris, dialek lokal

Hari kemerdekaan : 4 Januari

Agama : Buddha, Islam, Hindu, Kristen dan kepercayaan animisme

Rakyat : dahulu disebut bangsa Burma, sekarang bangsa Myanmar

Penduduk, th. 2015 : 52,1 juta jiwa

Lagu kebangsaan : Kaba Makye (Tanah Negaraku yang Bebas)

Jumlah penduduk : ± 55 juta jiwa (2014)

Mata uang : Kyat



# Singapura

Nama resmi : His-chia-p'o Kung (Cina Mandarin): Republik Singapura

(Melayu), Singapore Kudiyarasu (Tamil), Republic of Singapore (Inggris)

Ibu kota : Singapura

Luas : 697 km<sup>2</sup>

Penduduk, th. 2015 : 5,5 juta jiwa

Bahasa : Melayu (resmi), Cina (resmi), Tamil (resmi), Inggris (resmi)

Agama : Buddha, Tao, Konghucu, Hindu, Islam, Kristen

Pemerintahan : Republik

Kepala negara : Presiden, sekarang Tony Tan Keng Yam

Kepala pemerintahan : Perdana Menteri, sekarang Lee Hsien Loong

Satuan Mata Uang : Dolar Singapura (S \$)

Kota-kota penting : Singapura

Lagu kebangsaan : Majulah Singapura

Maskapai penerbangan : Singapore Airlines (SIA)

Bandar udara : Payalebar dan Singapore Changi Airport

Hari kemerdekaan : 9 Agustus 1965



# Thailand

Nama resmi : Muang Thai atau Prathet Thai/Kerajaan

Ibu kota : Bangkok

Luas : 513.120 km<sup>2</sup>

Penduduk, th. 2015 : 65,1 juta jiwa

Bahasa : Thai (resmi), Inggris, Cina, Melayu, bahasa-bahasa suku

Agama : Buddha (resmi), Islam, Kristen, animisme

Pemerintahan : Kerajaan Konstitusional

Kepala negara : Raja Bhumibool Adulyadej

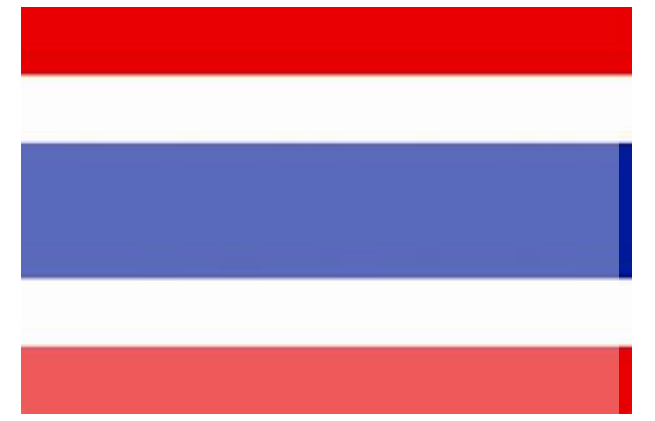
Kepala pemerintahan : Perdana Menteri, saat ini Prayuth Chan-ocha

Satuan Mata Uang : Bath Thailand

Kota-kota penting : Bangkok, Thonburi, Nakon, Ratchasima, Ubonratcthami

Chiangmai, Hat Yai.

Lagu kebangsaan : Pleng Chard Thai



# Vietnam

Nama resmi : Cong Hoa Xa Hol Chu Viet Nam (Republik Sosialis

Vietnam)

Ibu kota : Hanoi

Pemerintahan : Republik Komunis

Kepala Negara : Ketua Dewan Negara

Kepala pemerintahan : Perdana Menteri

Bahasa utama : Vietnam (resmi), selain itu digunakan bahasa Prancis, Cina,

Inggris, Khmer

Agama utama : Buddha (Buddha), Kong Hu Chu, Kristen dan Islam

Rakyat : Disebut bangsa Vietnam

Penduduk, th. 2015 : 91,7 juta jiwa

Mata uang : Dong. Uang kertas Vietnam terdiri dari satuan 200 Dong,

500 Dong, 1.000 Dong, 2.000 Dong, 5.000 Dong, 10.000 Dong, 20.000 Dong dan 50.000 Dong. (1 dong = 10 hao)

Hari kemerdekaan : 2 Juli 1976

Lagu Kebangsaan : Tien Quan Ca





## **A. Interaksi Antar Negara ASEAN**

### **1. Pengertian, Faktor Pendorong dan Penghambat Kerja Sama**

Hubungan antarnegara ASEAN semakin diperlukan seiring dengan munculnya berbagai macam kebutuhan yang berbeda-beda dari tiap-tiap negara anggota. Kebutuhan sosial, politik, ekonomi, maupun bidang lainnya menuntut suatu negara untuk berperan aktif dengan melakukan kerja sama antarnegara ataupun dengan dunia internasional. Organisasi internasional kemudian dibentuk guna mengatasi dan meminimalisasi masalah yang dapat ditimbulkan dari interaksi antarnegara dalam berbagai bidang. Contohnya, Association of South East Asian Nation (ASEAN) yang merupakan salah satu organisasi internasional yang bersifat kawasan atau region. Dapat disimpulkan bahwa kerja sama adalah menjalin hubungan antara dua negara atau lebih demi mencapai suatu kesepakatan.



Terdapat faktor pendorong dan penghambat dalam kerja sama sebagai berikut.

Faktor Pendorong

- a. Kesamaan dan perbedaan sumber daya alam
- b. Kesamaan dan perbedaan wilayah (kondisi geografis)

Faktor Penghambat

- Perbedaan ideologi
- Konflik dan peperangan
- Kebijakan protektif
- Perbedaan kepentingan tiap-tiap negara

## 2. Bentuk-Bentuk Kerja Sama

Interaksi dan kerja sama antarnegara-negara ASEAN semakin berkembang seiring dengan munculnya berbagai kebutuhan setiap negara anggota. Kebutuhan sosial, politik, ekonomi, dan bidang-bidang lainnya menuntut suatu negara untuk berperan aktif melakukan kerja sama antarnegara. Hal ini yang terkadang menimbulkan permasalahan sebagai akibat dari keinginan masing-masing negara untuk mendapatkan dan mewujudkan kepentingan nasionalnya. Organisasi internasional kemudian dibentuk guna mengatasi dan meminimalisasi masalah yang dapat ditimbulkan dari interaksi antarnegara dalam berbagai bidang.

### a. Bentuk Kerja Sama Dibidang Sosial dan Budaya

Beberapa bentuk kerja sama di bidang sosial negara-negara anggota ASEAN antara lain sebagai berikut.

- 1) bidang pembangunan sosial dengan menekankan kesejahteraan golongan berpendapatan rendah, perluasan kesempatan kerja, serta pembayaran (upah) yang wajar;
- 2) membantu kepada kaum wanita dan pemuda dalam usaha-usaha pembangunan;
- 3) menanggulangi masalah masalah perkembangan penduduk dengan bekerja sama dengan badan badan internasional yang bersangkutan;
- 4) pengembangan sumber daya manusia;
- 5) peningkatan kesejahteraan;
- 6) program peningkatan kesehatan (makanan dan obat-obatan);
- 7) pertukaran budaya dan seni, juga festival film ASEAN;
- 8) penandatanganan kesepakatan bersama di bidang pariwisata ASEAN (ASEAN Tourism Agreement (ATA)); serta
- 9) penyelenggaraan pesta olahraga dua tahun sekali melalui SEA-Games.

### b. Bentuk Kerjasama di Bidang Politik dan Keamanan

Beberapa contoh nyata kerja sama politik dan keamanan adalah:

- 1) Traktat Bantuan Hukum Timbal Balik di Bidang Pidana (Treaty on Mutual Assistance in Criminal Matters/MLAT).
- 2) Konvensi ASEAN tentang Pemberantasan Terorisme (ASEAN Convention on Counter Terrorism/ACCT).
- 3) Pertemuan para Menteri Pertahanan (Defence Ministers Meeting/ADMM) yang bertujuan mempromosikan perdamaian dan stabilitas kawasan melalui dialog serta kerja sama di bidang pertahanan dan keamanan.
- 4) Penyelesaian sengketa Laut Cina Selatan.
- 5) Kerja sama pemberantasan kejahatan lintas negara yang mencakup pemberantasan terorisme, perdagangan obat terlarang, pencucian uang, penyelundupan dan perdagangan senjata ringan dan manusia, bajak laut, kejahatan internet, dan kejahatan ekonomi internasional.
- 6) Kerja sama di bidang hukum, bidang migrasi dan kekonsuleran, serta kelembagaan

## a. Bentuk Kerjasama di Bidang Pendidikan

Contoh bentuk kerja sama negara-negara ASEAN dalam bidang pendidikan:

1) ASEAN Council of Teachers Convention (ACT) di Sanur, Denpasar, Sabtu (8/12/2012), dengan tema ASEAN Community 2015: Teacher Professionalisme for Quality Education and Humanity. Pada pertemuan ini hadir organisasi guru dari Indonesia, Brunei Darussalam, Malaysia, Filipina, Singapura, Thailand, Vietnam, serta Korea Selatan.



*"See you next year in  
Asian Council of Teachers 2020 in Indonesia!"*

2) Penawaran beasiswa pendidikan. Contohnya, Singapura memberikan beasiswa latihan pengelolaan jasa pelabuhan udara, kesehatan dan keselamatan kerja industri, komunikasi bahari, dan lain-lain. Contoh lain: Indonesia memberikan beasiswa pendidikan kedokteran, bahasa, dan seni kepada pelajar negara-negara anggota ASEAN dan kawasan negara berkembang.

3) Negara-negara ASEAN memanfaatkan beasiswa untuk belajar di berbagai universitas di negara-negara ASEAN dan Jepang atas biaya yang diberikan oleh ASEAN-Japan Scholarship Fund (Dana Beasiswa ASEAN-Jepang).

### 3. Pengaruh Kerja Sama Bidang Ekonomi, Sosial, Politik, Budaya Dan Pendidikan terhadap Kehidupan di ASEAN

#### **a. Pengaruh Perubahan Ruang dan Interaksi Antarruang terhadap Keberlangsungan Kehidupan Ekonomi di Negara-Negara ASEAN**

Para pemimpin ASEAN sepakat membentuk sebuah pasar tunggal di kawasan Asia Tenggara pada akhir 2015. Pasar tunggal ini disebut dengan istilah Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Secara bertahap, MEA membuka peluang satu negara menjual barang dan jasa dengan mudah ke negara-negara anggota ASEAN. Bentuk interaksi ini akan membuka peluang tenaga kerja asing untuk mengisi berbagai jabatan serta profesi di Indonesia yang tertutup atau kekurangan sumber daya manusianya. Kondisi tersebut menuntut semua penduduk di Asia Tenggara dapat bersaing untuk menjadi tenaga kerja di negara-negara ASEAN. MEA membuka pasar dan lapangan kerja yang semakin bersaing sehingga berpengaruh terhadap penyiapan sumber daya manusia.

#### **b. Pengaruh Perubahan Ruang dan Interaksi Antarruang terhadap Keberlangsungan Kehidupan Sosial di Negara-Negara ASEAN**

Kehidupan sosial sangatlah dinamis. Kondisi dan status sosial masyarakat Asia Tenggara yang berbeda dan hidup berdampingan terkadang memunculkan pertentangan karena perbedaan kepentingan. Masalah-masalah kemanusiaan banyak terjadi akibat interaksi sosial yang masih dipengaruhi sekat-sekat kepentingan. Misalnya yaitu masyarakat yang melakukan migrasi. Hal ini menimbulkan interaksi sosial, seperti simpati dan empati antarpengungsi dan penduduk setempat daerah pengungsian.

#### **c. Pengaruh Perubahan Ruang dan Interaksi Antarruang terhadap Keberlangsungan Kehidupan Budaya di Negara-Negara ASEAN**

Kebudayaan adalah salah satu di antara 3 (tiga) pilar utama ASEAN dalam proses mengarah ke tujuan membangun komunitas pada tahun 2015. Konferensi ke-6 Menteri Kebudayaan dan Kesenian ASEAN di Kota Hue, Vietnam. Menegaskan tekad semua negara ASEAN tentang satu komunitas bersama, visi bersama, dan jati diri bersama.

#### **d. Pengaruh Perubahan Ruang dan Interaksi Antarruang terhadap Keberlangsungan Kehidupan Politik di Negara-Negara ASEAN**

Perubahan dan interaksi antarruang juga dapat berpengaruh terhadap kehidupan politi baik antarnegara maupun antarmasyarakat di Asia Tenggara. Beberapa kasus yang menjadi sorotan yaitu Sengketa perbatasan wilayah dan pekerja migran.

#### **e. Pengaruh Perubahan Ruang dan Interaksi Antarruang terhadap Keberlangsungan Kehidupan Pendidikan di Asia Tenggara**

Ketimpangan mutu pendidikan antarnegara anggota ASEAN menjadi salah satu kendala terbesar ASEAN. Dari 10 negara ASEAN, terdapat 7.446 perguruan tinggi dengan mutu pendidikan yang berbeda-beda. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri ASEAN dalam bidang pendidikan.

## C. Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan Terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN

### **1. Perubahan Ruang dan Interaksi Antarruang Akibat Faktor Alam**

Kondisi alam dan kondisi sosial negara-negara ASEAN relatif homogen dan saling membutuhkan memudahkan interaksi antara satu negara dan negara lainnya. Interaksi ini terjadi dalam bentuk kerja sama di berbagai bidang. Banyak faktor yang menimbulkan berbagai bentuk interaksi antara negara tersebut, antara lain faktor iklim dan faktor geologi.

#### ·Faktor Iklim

Negara-negara ASEAN terkadang mengalami perubahan iklim yang tidak terprediksi, sebagai akibat adanya perubahan pola penggunaan lahan dan perilaku yang menimbulkan pemanasan global. Perubahan iklim ini memicu terjadinya bencana alam yang disebabkan kerusakan faktor-faktor iklim.

#### ·Faktor Geologi

Berdasarkan faktor-faktor yang berkaitan dengan kondisi geologi seperti kondisi tanah dan batuan penyusunnya di bumi, negara-negara ASEAN berada di daerah tumbukan antarlempeng. Pergerakan lempeng yang bertumbukan mengakibatkan terjadinya bencana geologis, seperti gempa bumi. Apabila terjadi di laut atau memengaruhi pergerakan gelombang laut, gempa bumi dapat menimbulkan bencana tsunami.

#### ·Faktor Ketersediaan Sumber Daya Alam

Hampir semua negara-negara ASEAN memiliki sumber daya alam berupa barang tambang, kecuali Singapura. Negara Singapura yang wilayahnya sangat sempit memiliki keterbatasan sumber daya alam barang tambang, tetapi menguasai perdagangan dan industri. Negara-negara ASEAN yang kaya dengan barang tambang mentah mengekspornya ke Singapura untuk diolah menjadi berbagai barang kebutuhan pokok. Negara-negara ASEAN yang lain juga melakukan kegiatan yang serupa dengan volume yang berbeda-beda sesuai kemampuan masing-masing negara. Sumber daya alam tidak hanya berupa barang tambang. Sumber daya alam hayati dan nonhayati lainnya dapat dijumpai di negara-negara ASEAN. Hutan dan laut merupakan contoh lain sumber daya alam yang dimiliki hampir semua negara ASEAN. Hutan, laut, dan barang tambang merupakan sumber daya alam yang banyak dieksplorasi untuk menunjang kehidupan setiap negara. Indonesia memiliki hutan paling luas di antara negara yang lain.

# 1. Pengaruh Perkembangan Ilmu dan Teknologi terhadap Perubahan Ruang

Perkembangan ilmu dan teknologi telah berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Manusia lebih dimudahkan dalam berbagai hal ketika beraktivitas. Ilmu yang menghasilkan teknologi komunikasi mengurangi jarak dan waktu dalam berinteraksi antarpihak. Teknologi yang memiliki peranan besar dalam mengubah kehidupan manusia dalam berinteraksi adalah teknologi transportasi dan teknologi komunikasi. Teknologi transportasi dimanfaatkan untuk memindahkan barang dan manusia dari satu tempat ke tempat lain. Teknologi komunikasi dimanfaatkan untuk bertukar informasi. Teknologi produksi digunakan untuk memproduksi sandang, pangan, dan papan.

## a. Teknologi Transportasi

Ilmu dan pengetahuan yang semakin luas telah memungkinkan perkembangan berbagai macam alat transportasi yang nyaman, cepat, dan dengan tingkat keamanan yang tinggi. Adanya perkembangan teknologi transportasi membawa perubahan aktivitas manusia yang berakibat terhadap perubahan tata kehidupan. Perkembangan sarana transportasi membutuhkan ruang sebagai sarana ataupun prasarana. Semakin banyak alat transportasi di darat, laut, ataupun udara, sarana dan prasarana penunjang seperti perluasan jalan, terminal, bandara, dermaga pelabuhan juga semakin mendesak pembangunannya.

## · Teknologi Komunikasi

Komunikasi merupakan cara manusia saling berhubungan atau berinteraksi. Cara berkomunikasi pertama kali diajarkan oleh ibu kepada anaknya. Bahasa yang diajarkan sang ibu kepada anaknya dinamakan bahasa ibu. Bahasa ibu dapat berupa bahasa Indonesia, bahasa Melayu, bahasa Inggris, atau bahasa lainnya. Ilmu pengetahuan telah berjasa mengubah perkembangan teknologi komunikasi menjadi semakin canggih. Teknologi komunikasi memungkinkan informasi dapat menyebar luas dalam waktu yang singkat. Berbeda dengan keadaan pada masa lalu ketika komunikasi masih menggunakan surat, yang membutuhkan waktu yang lama untuk sampai ke tujuan. Perkembangan teknologi komunikasi sangat menguntungkan karena dapat mengurangi jarak dan waktu.

Negara-negara anggota ASEAN mulai menerapkan AFTA (ASEAN Free Trade Area) dalam kehidupan internasionalnya. Secara ekonomis, pemberlakuan AFTA akan menjadikan kegiatan ekonomi lebih meluas. Produsen beras seperti Thailand dapat dengan mudah mengekspor produknya ke Singapura, Indonesia, dan negara anggota ASEAN lain tanpa dibebani pajak, begitupun sebaliknya. Pilihan konsumsi pun semakin banyak, baik kualitas maupun harganya. Kerja sama negara-negara ASEAN ini mendorong terjadinya perubahan tatanan kerja sama antarnegara dalam bidang ekonomi. Persaingan dalam kegiatan ekonomi menjadi lebih ketat dengan adanya kompetitor dari luar negeri. Kegiatan produksi yang dilakukan oleh produsen atau pelaku kegiatan produksi suatu negara ASEAN akan dapat dengan mudah dipasarkan ke negara lain dalam lingkup ASEAN. Contoh, Indonesia dapat dengan mudah dimanfaatkan oleh petani di Thailand dan Myanmar. Produk elektronik Singapura dapat lebih mudah diperoleh oleh masyarakat di negara ASEAN. Kerja sama ASEAN menjadikan proses distribusi menjadi lebih jauh jangkauannya. Barang atau jasa yang dihasilkan oleh produsen sampai ke tangan masyarakat (konsumen) melalui distributor. Perkembangan teknologi transportasi dapat memperpendek jarak dan waktu yang dibutuhkan untuk mendistribusikan barang atau jasa sampai ke tangan konsumen. Lautan luas tidak lagi menjadi penghalang untuk mendistribusikan barang dan jasa. Kemudahan distribusi ini sangat menguntungkan pelaku kegiatan yang lebih bes



#### 1. Pengaruh Konversi Lahan Pertanian ke Industri dan Pemukiman terhadap Perubahan Ruang dan Interaksi Antar ruang

Konversi lahan pertanian bersifat menular, artinya ketika satu petak lahan telah dikonversi, lahan pertanian di sekitar petak tersebut juga rawan dikonversi. Hal ini berpengaruh terhadap kelangsungan kehidupan masyarakat di daerah tersebut.



#### ·Pengaruh Konversi Lahan Pertanian Menjadi Lahan Industri

Konversi lahan pertanian menjadi lahan industri banyak terjadi di negara-negara sedang berkembang, seperti negara-negara ASEAN. Konversi lahan pertanian menjadi lahan industri banyak terjadi di pinggir kota. Berbagai masalah akan timbul akibat konversi lahan dari lahan pertanian menjadi Industri, antara lain:

- 1)Lahan pertanian berkurang, yang membuat produktivitas pangan dari pertanian menurun.
- 2)Lahan pertanian sekitar industri berpotensi terkena imbas pencemaran akibat limbah atau polusi dari industri baik tanah, air, maupun udara.
- 3)Konversi lahan itu menular, yang mengancam ketersediaan lahan pertanian.

#### ·Pengaruh Konversi Lahan Pertanian Menjadi Lahan Permukiman

Permukiman menjadi kebutuhan pokok manusia. Semakin banyak jumlah manusia, area permukiman yang dibutuhkan juga semakin luas. Kondisi ini terjadi juga di negara-negara anggota ASEAN. Konversi lahan pertanian menjadi permukiman marak dilakukan di negara-negara ASEAN. Konversi lahan pertanian menjadi permukiman pasti akan menimbulkan dampak, sama seperti konversi lahan pertanian menjadi lahan industri. Biasanya, selalu berdampak negatif apabila dilihat dari sisi fungsi lahan pertanian itu sendiri. Adapun dampak negatifnya itu adalah sebagai berikut.

- 1)Luas lahan pertanian semakin berkurang sehingga produktivitas pangan semakin kecil.
- 2)Petani dan buruh tani kehilangan mata pencahariannya.
- 3)Hilangnya lahan ruang terbuka hijau (RTH)
- 4)Berkurangnya lahan resapan air.



**PENGARUH  
INTERAKSI SOSIAL  
TERHADAP  
KEHIDUPAN SOSIAL  
DAN KEBANGSAAN**

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## A. Mobilitas Sosial

### 1. Pengertian Mobilitas Sosial

Mobilitas berasal dari bahasa latin mobilis, yang berarti mudah dipindahkan atau banyak bergerak dari satu tempat ke tempat yang lain. Kata sosial pada istilah tersebut mengandung makna seseorang atau sekelompok warga dalam kelompok sosial. Mobilitas sosial adalah perpindahan posisi seseorang atau sekelompok orang dari lapisan yang satu ke lapisan yang lain. Seseorang yang mengalami perubahan kedudukan (status) sosial dari suatu lapisan ke lapisan lain baik menjadi lebih tinggi maupun menjadi lebih rendah dari sebelumnya atau hanya berpindah peran tanpa mengalami perubahan kedudukan disebut mobilitas sosial.



Mobilitas sosial menurut para ahli:

- Paul B. Horton: mobilitas sosial adalah suatu gerak perpindahan dari satu kelas sosial ke kelas sosial lainnya atau gerak pindah dari strata yang satu ke strata yang lainnya.
- Kimball Young dan Raymond W. Mack: mobilitas sosial adalah suatu gerak dalam struktur sosial, yaitu pola-pola tertentu yang mengatur organisasi suatu kelompok sosial. Struktur social mencakup sifat hubungan antar individu dalam kelompok dan hubungan antara individu dan kelompoknya.
- Horton & Hunt: mobilitas sosial merupakan tindakan berpindah dari satu kelas sosial ke kelas sosial lainnya.



## 1. Bentuk-Bentuk Mobilitas Sosial

Berdasarkan bentuknya, mobilitas sosial dibedakan atas mobilitas sosial vertikal dan mobilitas sosial horizontal.

### **A. Mobilitas Vertikal**

Mobilitas sosial vertikal adalah perpindahan seseorang atau kelompok dari suatu kedudukan sosial ke kedudukan sosial lain yang tidak sederajat, baik pindah ke tingkat yang lebih tinggi (social climbing) maupun turun ke tingkat lebih rendah (social sinking).



#### 1) Mobilitas Vertikal ke Atas (Social Climbing)

Social climbing adalah mobilitas yang terjadi karena adanya peningkatan status atau kedudukan seseorang atau naiknya orang-orang berstatus sosial rendah ke status sosial yang lebih tinggi.

#### 2) Mobilitas Vertikal ke Bawah (Social sinking)

Social sinking merupakan proses penurunan status atau kedudukan seseorang. Proses social sinking sering kali menimbulkan gejolak kejiwaan bagi seseorang karena ada perubahan pada hak dan kewajibannya. Contoh, seorang pegawai diturunkan pangkatnya karena melanggar aturan sehingga ia menjadi pegawai biasa. Contoh bacaan Kasus 2, yaitu kejadian yang menimpa Pak Gayus, merupakan contoh social sinking dalam kehidupan sehari-hari. Social sinking dapat terjadi karena berhalangan melaksanakan tugas, memasuki masa pensiun, turun jabatan, atau dipecat. Social sinking, merupakan pergerakan atau perubahan status sosial dari atas ke bawah.

### **B. Mobilitas Horizontal**

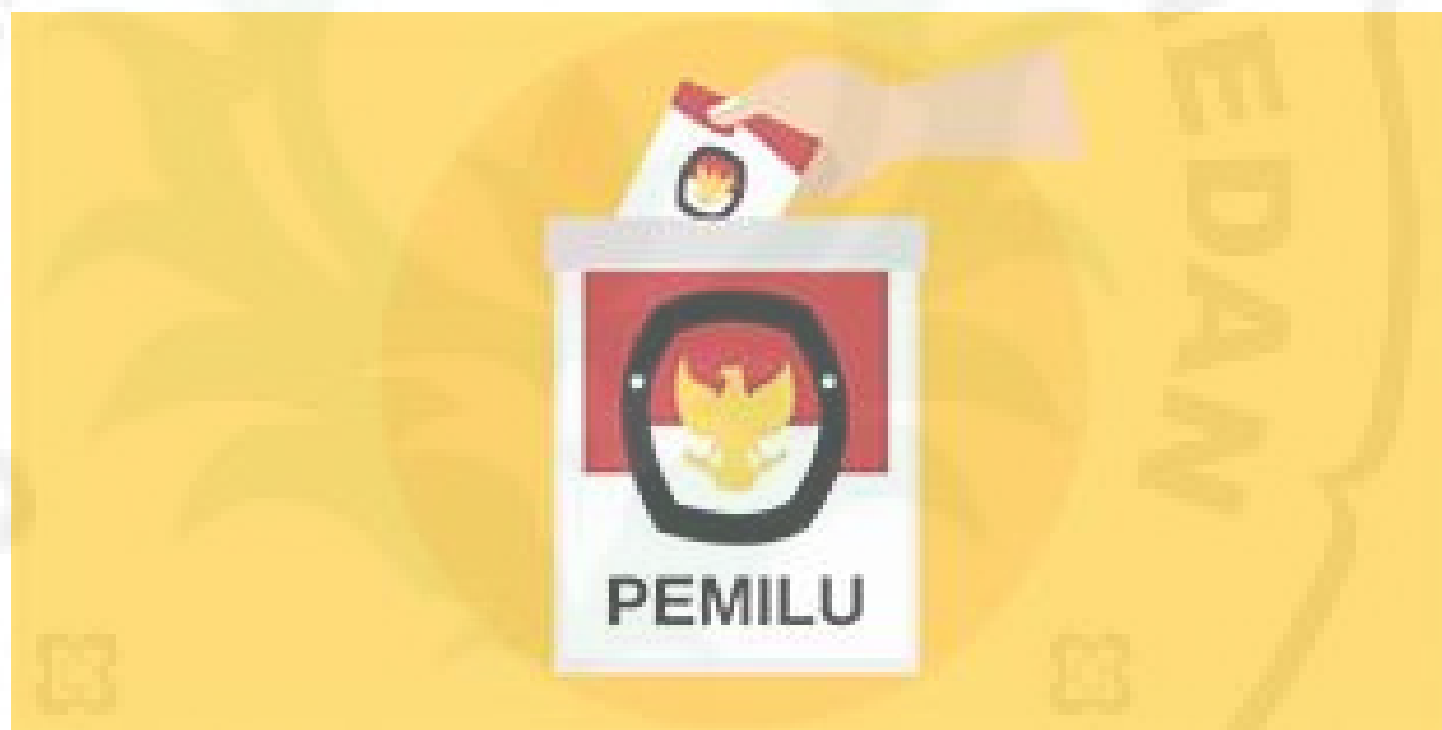
Mobilitas horizontal adalah perpindahan status sosial seseorang atau sekelompok orang dalam lapisan sosial yang sama. Mobilitas horizontal merupakan peralihan individu atau objek-objek sosial lainnya dari suatu kelompok sosial ke kelompok sosial lainnya yang sederajat. Pada mobilitas horizontal, tidak terjadi perubahan dalam derajat kedudukan seseorang.

## 1. Faktor-Faktor Pendorong dan Penghambat Mobilitas Sosial

Dalam setiap masyarakat, kecenderungan mengalami mobilitas sosial berbeda-beda. Ada masyarakat yang dengan cepat dan mudah mengalami mobilitas sosial, tetapi ada pula masyarakat yang cenderung sulit mengalami mobilitas sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial terdapat beragam faktor yang mendorong dan terjadinya mobilitas sosial, yaitu:

### a. Faktor Struktural

Kalian tentu mengenal semua presiden yang pernah memerintah Republik Indonesia, seperti Sukarno, Suharto, BJ Habibie, Abdurrahman Wahid, Megawati, Susilo Bambang Yudhoyono, dan Joko Widodo. Ketujuh tokoh Indonesia tersebut berhasil mencapai status sosial yang tinggi berkat sistem demokrasi yang berlaku dalam politik di Indonesia. Dengan sistem demokrasi, setiap warga negara Indonesia dapat mencapai status sosial berupa jabatan politik yang tinggi. Kedudukan yang tinggi bukan lagi didasarkan pada keturunan, tetapi pada kemampuan hingga kemudian dipercaya menjadi pemimpin. Rakyat biasa sebagaimana ketujuh tokoh di atas menjadi presiden bukan karena mereka keturunan presiden, tetapi dipilih oleh rakyat.



### b. Faktor Individu

Setiap individu memiliki perbedaan dalam hal sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dua orang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang relative setara belum tentu menjadi berhasil dalam melaksanakan mobilitas sosial ke atas. Hal ini disebabkan keberhasilan individu sangat ditentukan sikap dan perilaku individu tersebut. Sebagai contoh, dua orang sarjana dari perguruan tinggi yang sama-sama melamar pekerjaan di suatu perusahaan. Hanya satu orang yang diterima karena dianggap memiliki ambisi dan komitmen dalam hidup. Kalian dapat menemukan berbagai contoh perbedaan individu orang-orang di sekitar tempat tinggalmu, yang memengaruhi peluang mereka mengalami mobilitas sosial ke atas.



### c. Faktor Sosial

Setiap perjuangan diawali dari ketidakpuasan. Ketidakpuasan akan status sosial mendorong manusia untuk terus berjuang segigih-gigihnya. Setiap manusia dilahirkan dalam status sosial yang dimiliki oleh orangtuanya. Saat ia dilahirkan, tidak ada satu manusia pun yang dapat memilih status.



### d. Faktor Ekonomi

Keadaan ekonomi dapat menjadi pendorong terjadinya mobilitas sosial. Keadaan ekonomi yang baik memudahkan individu dan kelompok melakukan mobilitas sosial. Kalian dapat memperhatikan berbagai fenomena masyarakat di sekeliling kita. Masyarakat yang kondisinya ekonominya baik, cenderung lebih mudah melakukan mobilitas sosial.



### e. Faktor Politik

Bangsa Indonesia patut bersyukur karena memiliki stabilitas politik yang baik. Kondisi negara aman dan damai sehingga para pemimpin dapat menjalankan roda pembangunan dengan baik. Semua rakyat berperan aktif dalam pembangunan. Kondisi ini tentu berbeda dengan situasi Indonesia pada tahun 1945-1950.



### f. Kemudahan dalam Akses Pendidikan

Jika pendidikan berkualitas mudah didapat, tentu mudah juga bagi orang untuk melakukan pergerakan/mobilitas dengan bekal ilmu yang diperolehnya. Sebaliknya, kesulitan dalam mengakses pendidikan yang bermutu menjadikan orang tak menjalani pendidikan yang bagus, serta sulit untuk mengubah status karena kurangnya penguasaan ilmu pengetahuan. Pada zaman penjajahan, pendidikan sulit didapat bangsa Indonesia.



Beberapa faktor penghambat mobilitas sosial adalah sebagai berikut.

a. Kemiskinan

Faktor ekonomi dapat membatasi mobilitas sosial. Bagi masyarakat miskin, mencapai status sosial tertentu merupakan hal sangat sulit. Salah satu penyebab kemiskinan adalah pendidikan yang rendah. Masyarakat yang berpendidikan rendah berpengaruh terhadap kualitas sumber daya manusia. Akibatnya, tingkat kemudahan untuk mendapatkan pekerjaan terbatas. 94 Kelas VIII SMP/MTs Saat ini, negara Indonesia masih memiliki penduduk miskin  $\pm$  12%. Hal ini menjadi hambatan dalam mobilitas sosial. Karena itulah, pemerintah berusaha mengurangi kemiskinan tersebut dengan berbagai cara. Dengan hilangnya kemiskinan, dengan sendirinya masyarakat akan mudah mengakses berbagai fasilitas dasar dan memudahkan mobilitas.



b. Diskriminasi

Diskriminasi berarti perbedaan perlakuan karena alasan perbedaan bang, suku, ras, agama, golongan. Pada masa penjajahan, terjadi diskriminasi pemerintah Hindia Belanda terhadap masyarakat keturunan Eropa dan masyarakat Indonesia. Dalam memperoleh pendidikan, masyarakat Indonesia disediakan sekolah yang kualitasnya berbeda dengan sekolah-sekolah untuk orang-orang Eropa. Hal ini tentu mempersulit mobilitas sosial rakyat Indonesia.



## 1. Saluran-saluran Mobilitas Sosial

Berikut ini merupakan contoh saluran-saluran mobilitas sosial.

### a. Pendidikan

Pendidikan merupakan saluran bagi mobilitas vertikal yang sering digunakan karena melalui pendidikan orang dapat mengubah statusnya. Lembaga-lembaga pendidikan pada umumnya merupakan saluran yang konkret dari mobilitas vertikal ke atas, bahkan dianggap sebagai social elevator (perangkat) yang mengangkat seseorang dari kedudukan yang rendah ke kedudukan yang lebih tinggi.



### b. Organisasi Politik

Banyak contoh orang yang meniti perjuangan karir di organisasi politik dari tingkat rendah sampai tingkat tinggi. Sebagai contoh, Presiden Republik Indonesia pertama Ir Sukarno. Ketika mendirikan Partai Nasional Indonesia, Sukarno tidak memiliki jabatan di pemerintahan. Namun, melalui perjuangan politiknya, Sukarno semakin dikenal rakyat dan penjajah. Pada saat kemerdekaan, Sukarno dipilih menjadi Presiden Republik Indonesia.



### c. Organisasi Ekonomi

Organisasi yang bergerak itu antara lain dalam bidang perusahaan ataupun jasa umumnya memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi seseorang untuk mencapai mobilitas vertikal.



### d. Organisasi Profesi

Contoh organisasi profesi lainnya yang dapat dijadikan sebagai saluran mobilitas vertikal adalah Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI), Ikatan Dokter Indonesia (IDI), Himpunan Pengusaha Muda Indonesia (HIPMI), dan organisasi profesi lainnya. Kalian dapat menemukan berbagai organisasi profesi yang ada di Indonesia. Bagaimana organisasi profesi dapat menjadi sarana saluran mobilitas vertikal? Karena organisasi profesi merupakan himpunan orang-orang yang memiliki profesi yang sama sehingga mereka akan lebih kompak dan kuat memperjuangkan profesinya.





## 1. Dampak Mobilitas Sosial

Berikut ini beberapa dampak positif terjadinya mobilitas sosial.

### a. Mendorong Seseorang untuk Lebih Maju

Terbukanya kesempatan untuk pindah dari strata ke strata yang lain menimbulkan motivasi yang tinggi pada diri seseorang untuk maju di berbagai bidang. Kalian dapat membedakan kondisi Indonesia sebelum dan sesudah kemerdekaan. Pada masa penjajahan, banyak rakyat kecil yang tidak memiliki cita-cita menjadi camat, bupati, atau gubernur. Hal ini karena tidak adanya kesempatan untuk itu. Bagaimana dengan sekarang? Banyak rakyat kecil kemudian berhasil menjadi pemimpin di berbagai bidang.



### b. Mempercepat Tingkat Perubahan Sosial

Mobilitas sosial akan lebih mempercepat tingkat perubahan sosial masyarakat ke arah yang lebih baik. Contoh: Indonesia sedang mengalami perubahan dari masyarakat agraris ke masyarakat industri. Perubahan ini akan lebih cepat terjadi jika didukung sumber daya manusia yang berkualitas. Hal itu berarti perlu peningkatan kualitas pendidikan. Keberhasilan mobilitas sosial di Indonesia berarti membuat orang Indonesia memiliki kedudukan terhormat. Cerdik cendekia yang semakin banyak secara langsung mendorong terjadinya perubahan sosial budaya masyarakat. Perubahan yang mudah dilihat, misalnya, pada masyarakat desa. Penduduk yang berhasil melakukan mobilitas sosial biasanya akan memengaruhi teman-teman atau masyarakat lainnya.

### c. Meningkatkan Integrasi Sosial

Terjadinya mobilitas sosial dalam suatu masyarakat dapat meningkatkan integrasi sosial. Contohnya, ia akan menyesuaikan diri dengan gaya hidup, nilai-nilai, dan norma-norma yang dianut oleh kelompok orang dengan status sosial yang baru sehingga tercipta integrasi sosial. Perubahan sosial yang terjadi pada suatu masyarakat akan mendapat respon yang berbeda dari masyarakat lain. Respon tersebut dapat berupa tentangan, namun juga dapat berupa penerimaan. Penerimaan pengaruh yang diakibatkan mobilitas sosial tentu merupakan salah satu contoh terjadinya integrasi dalam masyarakat.

## B.Pluralitas Masyarakat Indonesia

Kekayaan dan keanekaragaman masyarakat Indonesia baik suku, agama, ras, pekerjaan, dan lain-lain menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia itu bersifat plural. Kata “plural” berasal dari bahasa Inggris yang artinya “jamak”, sedangkan “pluralitas” berarti kemajemukan. Pluralitas masyarakat Indonesia memiliki arti yang sama dengan kemajemukan masyarakat Indonesia.



Selain istilah pluralitas, kalian juga menemukan istilah lain yang berhubungan dengan keragaman, yakni multikultural. Multikultural berasal dari kata multi yang berarti banyak (lebih dari dua) dan culture artinya kebudayaan. Masyarakat multikultural adalah masyarakat yang memiliki lebih dari dua kebudayaan. Masyarakat multikultural tersusun atas berbagai budaya yang menjadi sumber nilai bagi terpeliharanya kestabilan kehidupan masyarakat pendukungnya. Keragaman budaya tersebut berfungsi untuk mempertahankan identitas dan integrasi social masyarakatnya.

## 1. Perbedaan Agama

Setiap agama memiliki tuntunan cara persembahyangan yang berbeda. Kalian perlu mengetahui bagaimana setiap umat beragama memiliki tempat ibadah dan melaksanakan kegiatan upacara keagamaan atau persembahyangan. Mengapa kita perlu memahami berbagai kegiatan ibadah agama selain yang kalian anut?



Hal ini sangat penting agar dalam diri kita tumbuh sikap saling memahami dan menghargai atau bertoleransi. Sebagai contoh, ketika umat Islam melaksanakan salat Idulfitri di lapangan, umat beragama lain perlu memahami bahwa kegiatan di lapangan tersebut merupakan upacara keagamaan/persembahyangan. Tentu saja, hanya pemeluk agama Islam yang melaksanakan kegiatan salat Idulfitri. Namun demikian, pemeluk agama lain membantu menciptakan suasana agar salat berlangsung aman dan nyaman. Toleransi dalam beragama bukan berarti kita mencampuradukkan ajaran agama, tetapi saling menghormati dan membantu menciptakan keamanan dan kenyamanan umat beragama lain dalam beribadah.

## 1. Perbedaan Budaya

Koentjaraningrat (1996) menjelaskan bahwa kata kebudayaan berasal dari Sanskerta buddhaya, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi yang berarti “budi” atau “kekal”. Culture adalah kata asing yang berasal dari kata bahasa Latin colere (yang berarti “mengolah”, “mengerjakan” dan terutama berhubungan dengan pengolahan tanah atau bertani), memiliki makna yang sama dengan kebudayaan, yang kemudian berkembang maknanya menjadi “segala daya upaya serta tindakan manusia untuk mengolah tanah dan mengubah alam”. Menurut sosiolog J.J. Hoenigman, terdapat tiga wujud budaya, yaitu



### a. Gagasan (Wujud Ideal)

Wujud ideal kebudayaan merupakan kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide, gagasan, nilai, norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak atau tidak nyata, tidak dapat diraba atau disentuh. Wujud kebudayaan berupa pemikiran manusia dapat dilihat dalam karya-karya tulis. Tulisan berupa pemikiran berada dalam karangan dan buku-buku hasil karya para penulis warga masyarakat tersebut pada waktu tertentu.

### b. Aktivitas (Tindakan)

Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat, yang terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling berinteraksi, mengadakan kontak, serta bergaul dengan manusia lainnya menurut pola-pola tertentu berdasarkan adat tata kelakuan.

### c. Artefak (Karya)

Artefak adalah wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan.

## 1. Perbedaan Suku Bangsa

Bangsa Indonesia memiliki lebih dari 300 kelompok etnik atau suku bangsa. Suku Jawa adalah kelompok suku terbesar di Indonesia dengan jumlah mencapai 41% dari total populasi. Mengapa terjadi perbedaan suku bangsa di Indonesia? Apakah manusia dapat memilih terlahir sebagai suku Batak, Dayak, atau Jawa? Tentu saja tidak. Manusia terlahir karena kehendak Tuhan Yang Maha Esa. Setiap suku bangsa memiliki derajat yang sama. Secara ilmiah, perbedaan suku bangsa di Indonesia tidak terlepas dari faktor sejarah nenek moyang bangsa Indonesia.



## 1. Perbedaan Pekerjaan

Pekerjaan merupakan salah satu bentuk kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Pada saat ini, kalian dapat menemukan berbagai jenis pekerjaan baik sektor formal maupun nonformal. Para karyawan perusahaan, pegawai kantor bank, pegawai pemerintah, dan guru merupakan contoh pekerjaan pada sektor formal. Pada jenis pekerjaan formal ini, individu terikat secara langsung oleh sistem yang berlaku. Kondisi tersebut berbeda dengan pekerjaan pemilik bengkel, petani, penjual di pasar, dan pelaku usaha mandiri lainnya. Mereka bekerja secara mandiri, tak tergantung pada pihak lain.

## **2. Perbedaan Pekerjaan**

Pekerjaan merupakan salah satu bentuk kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Pada saat ini, kalian dapat menemukan berbagai jenis pekerjaan baik sektor formal maupun nonformal. Para karyawan perusahaan, pegawai kantor bank, pegawai pemerintah, dan guru merupakan contoh pekerjaan pada sektor formal. Pada jenis pekerjaan formal ini, individu terikat secara langsung oleh sistem yang berlaku.

### **1. Peran dan Fungsi Keragaman Budaya**

Adapun peran dan fungsi dari adanya keberagaman budaya, yaitu :

#### **a. Sebagai Daya Tarik Bangsa Asing**

Tentu saja dengan adanya keberagaman budaya disuatu daerah atau negara akan menarik perhatian dan minat orang lain, hal ini dikarenakan didaerahnya tidak ditemui budaya dan keunikan yang dimiliki oleh daerah lain. Adanya potensi keberagaman budaya dapat dijadikan objek dan tujuan pariwisata di Indonesia, yang bisa mendatangkan devisa bagi negara.

#### **b. Mengembangkan Kebudayaan Nasional**

Kebudayaan nasional merupakan suatu kebudayaan yang didukung oleh sebagian besar warga suatu negara dan memiliki syarat mutlak bersifat khas dan dibanggakan, serta memberikan identitas terhadap warga Budaya nasional adalah budaya yang dihasilkan oleh masyarakat bangsa tersebut sejak zaman dahulu hingga kini sebagai suatu karya yang dibanggakan yang memiliki kekhasan bangsa tersebut dan memberi identitas warga, serta menciptakan suatu jati diri bangsa yang kuat.

#### **c. Tertanamnya Sikap Toleransi**

Adanya keragaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia semakin menambah kesadaran masyarakat bahwa pada hakikatnya manusia memiliki perbedaan, dan harus semakin menumbuhkan sikap toleransi anatar sesama. Karena itu, perbedaan kebudayaan adalah hal biasa, tidak perlu dipertentangkan. Setiap budaya ingin dikembangkan.

#### **d. Saling Melengkapi Hasil Budaya**

Kebudayaan sebagai hasil pemikiran dan kreasi manusia tidak pernah sempurna. Keanekaragaman budaya di Indonesia justru memberikan kesempatan untuk saling mengisi dan melengkapi. Sebagai contoh, masyarakat Indonesia di berbagai daerah memiliki berbagai corak seni bangunan, lukis, kain tenun, dan sebagainya. Kekayaan corak seni tersebut apabila berinteraksi akan menghasilkan inovasi budaya baru yang sangat berharga.

#### **e. Mendorong Inovasi Kebudayaan**

Inovasi kebudayaan merupakan pembaharuan kebudayaan untuk menjadi lebih baik. Bentuk-bentuk inovasi kebudayaan dapat terjadi karena akulturasi dan asimilasi. Sebagai contoh, Setiap masyarakat memiliki cara bercocok tanam yang kadang berbeda.