

# **SAP PERKEMBANGAN MASYARAKAT DAN BUDAYA**

**NURDINAH HANIFAH**



**PROGRAM S1 PENDIDIKAN KEGURUAN DAN SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS SUMEDANG  
2011**

## **SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 1)**

Mata kuliah	: <b>Perkembangan Masyarakat dan Budaya</b>
Kode Mata Kuliah	: GD 105
Pokok Bahasan	: Orientasi Perkuliahan
Sub Pokok Bahasan	:
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Mata kuliah ini, mengkaji tentang Memberikan pemahaman mengenai bentuk-bentuk, gejala, berbagai aspek perubahan sosial budaya, serta pengaruhnya dalam kehidupan bermasyarakat. Pokok-pokok yang dibahas adalah teori-teori dan model-model perubahan, perubahan yang tidak disengaja, dan perubahan yang disengaja dan membahas tingkat perkembangan budaya dari sistem berburu-meramu sampai menjadi masyarakat industri. Di samping uraian sinkronis tentang masing-masing tingkat sistem sosiokultural, kuliah juga membahas faktor-faktor penentu dalam perkembangan tingkat sistem sosiokultural tersebut.

### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Memahami ruang lingkup perkuliahan (Perkembangan Masyarakat dan Budaya)
2. Mendiskusikan ketentuan dan aturan main perkuliahan

### **C. Materi**

Terlampir dalam bentuk Hand Out

### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. Modul cetak, LKS
3. Komputer dan LCD

### **F. Sumber**

*Masyarakat Indonesia dalam dinamika (2000)*

Mutakin (2006) *Individu, Masyarakat dan Perubahan Sosial* . Bandung: FPIPS UPI

Mutakin (2008) *Hakekat Manusia dalam Dinamika Sosial Budaya*. Bandung : PPS UPI

Soedjatmoko (1988) *Masalah Sosial Budaya tahun 2000*. Yogyakarta : Penerbit TW

Susanto, Astrid (1999) *Masyarakat Indonesia Memasuki Abad 21* . Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Triyoga, Luka Sasongko (2010) *Merapi dan Orang Jawa*. Jakarta : Grasindo.

### **G. Evaluasi**

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

## H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1		<p><b>I. kegiatan awal</b> Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan berdiskusi dan melakukan analisis mengenai point 1</li> <li>3. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li> <li>4. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li> <li>5. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li> <li>6. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li> <li>7. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li> </ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li> <li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li> <li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li> </ol>

## **SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 2)**

Mata kuliah	: <b>Perkembangan Masyarakat dan Budaya</b>
Kode Mata Kuliah	: GD 105
Pokok Bahasan	: Perkembangan kehidupan masyarakat bangsa Indonesia.
Sub Pokok Bahasan	: Masyarakat tradisional dan budayanya
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Kita ketahui, bahwa masyarakat Indonesia terdiri dari berbagai suku bangsa yang terhampar mulai dari Sabang sampai Merauke. Dari Natuna hingga pulau Rote. Puluh bahkan, ratusan suku bangsa yang tersebar dan mendiami bumi Pertiwi Nusantara. Melihat banyak ragam suku bangsa, sudah jelas berbagai macam pula Budaya, Kebudayaan dan kehidupan yang mereka anut. Dari sisi kehidupan yang berbeda-beda, diantaranya kita mengenal dua sisi kehidupan masyarakat Indonesia yaitu, masyarakat Tradisional dan masyarakat modern. Masyarakat modern pada awalnya, adalah masyarakat tradisional yang mengalami perubahan yang dipengaruhi oleh budaya luar, maupun budaya lain diluar suku bangsa itu sendiri. Dan merupakan perbauran (akulturasi) antara suku bangsa satu dengan suku bangsa lain, dengan dipengaruhi oleh perkembangan jaman sehingga, lahirlah yang disebut masyarakat modern.

### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Memaparkan masyarakat tradisional beserta budayanya di daerahnya masing-masing
2. Melakukan kegiatan analisis kebudayaan di Sumedang
3. Mendiskusikan contoh masyarakat tradisional di wilayahnya

### **C. Materi**

Terlampir dalam Hand Out

### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. gambar
3. modul cetak, LKS
4. computer dan LCD

### **F. Sumber**

*Masyarakat Indonesia dalam dinamika (2000)*

Mutakin (2006) *Individu, Masyarakat dan Perubahan Sosial*. Bandung: FPIPS UPI

Mutakin (2008) *Hakekat Manusia dalam Dinamika Sosial Budaya*. Bandung : PPS UPI

Soedjatmoko (1988) *Masalah Sosial Budaya tahun 2000*. Yogyakarta : Penerbit TW

Susanto, Astrid (1999) *Masyarakat Indonesia Memasuki Abad 21*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Triyoga, Luka Sasongko (2010) *Merapi dan Orang Jawa*. Jakarta : Grasindo.

## G. Evaluasi

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

## H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	Karakteristik masyarakat Tradisional	<p><b>I. kegiatan awal</b></p> <p>Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li><li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan berdiskusi dan melakukan analisis mengenai point 1</li><li>3. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li><li>4. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li><li>5. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li><li>6. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li><li>7. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li></ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li><li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li><li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li></ol>

**SATUAN ACARA PERKULIAHAN  
(Nomor 3)**

Mata kuliah	: <b>Perkembangan Masyarakat dan Budaya</b>
Kode Mata Kuliah	: GD 105
Pokok Bahasan	: Perkembangan kehidupan masyarakat bangsa Indonesia.
Sub Pokok Bahasan	: Masyarakat Indonesia sebelum penjajahan
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (3X150 menit)

**A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Sejak tahun 400 Masehi sampai dengan tahun 1617, kerajaan-kerajaan yang ada di Bumi Persada Nusantara adalah kerajaan Kutai, Tarumanegara, Sriwijaya, Kediri, Singasari, Majapahit, Samudera Pasai, Aceh, Demak, Mataram, Goa dan lain-lainnya, merupakan kerajaan-kerajaan yang terbesar di seluruh Bumi Persada Nusantara. Nilai yang terkandung pada era sebelum penjajahan adalah rakyat yang patuh dan setia kepada rajanya membendung penjajah dan menjunjung tinggi kehormatan dan kedaulatan sebagai bangsa monarki yang merdeka di bumi Nusantara.

**B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Memahami karakteristik masyarakat Indonesia sebelum masa penjajahan
2. Menganalisis peta kerajaan besar yang ada di Indonesia
3. Peninggalan Masyarakat Indonesia sebelum penjajahan

**C. Materi**

Terlampir dalam hand out

**D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

**E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. gambar
3. modul cetak, LKS
4. computer dan LCD

**F. Sumber**

*Masyarakat Indonesia dalam dinamika (2000)*

Mutakin (2006) *Individu, Masyarakat dan Perubahan Sosial* . Bandung: FPIPS UPI

Mutakin (2008) *Hakekat Manusia dalam Dinamika Sosial Budaya*. Bandung : PPS UPI

Soedjatmoko (1988) *Masalah Sosial Budaya tahun 2000*. Yogyakarta : Penerbit TW

Susanto, Astrid (1999) *Masyarakat Indonesia Memasuki Abad 21* . Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Triyoga, Luka Sasongko (2010) *Merapi dan Orang Jawa*. Jakarta : Grasindo.

**G. Evaluasi**

1. Proses

- c. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung

- d. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
- 2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

**H. Kegiatan Pembelajaran**

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	Masyarakat Indonesia sebelum penjajahan	<p><b>I. kegiatan awal</b> Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan berdiskusi dan melakukan analisis mengenai point 1</li> <li>3. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li> <li>4. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li> <li>5. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li> <li>6. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li> <li>7. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li> </ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li> <li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li> <li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li> </ol>

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 4)

Mata kuliah	: <b>Perkembangan Masyarakat dan Budaya</b>
Kode Mata Kuliah	: GD 105
Pokok Bahasan	: Perkembangan kehidupan masyarakat bangsa Indonesia.
Sub Pokok Bahasan	: Masyarakat Indonesia selama penjajahan
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (3X150 menit)

### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Kedatangan bangsa Belanda pertama kali dipimpin oleh Cornelis de Houtman yang berlabuh di Banten pada tahun 1596. Mulanya kedatangan bangsa Belanda disambut baik oleh masyarakat setempat namun lama kelamaan Belanda mulai menunjukkan geliat kolonialisasinya. Salah satunya didirikannya VOC (*Vereenigde Oost Indische Compagnie*) Pada saat Indonesia dijajah oleh Belanda selama 350 tahun yaitu sejak 1596-1942, kondisi masyarakat Indonesia saat itu sangatlah terpuruk dalam kemiskinan, kebodohan dan keterbelakangan. Para penjajah memonopoli dagang dengan harga yang sangat rendah atas hasil rempah- rempah rakyat yang kemudian dijual kembali dengan harga berpuluh- puluh kali lipat. Rakyat banyak yang dijual, bahkan dijadikan kuli di perkebunan Belanda/ budak belian. Rempah- rempah Indonesia menjadi daya tarik bagi para penjajah untuk datang ke Indonesia. Dan untuk memperoleh rempah- rempah sebanyak mungkin, mereka melaksanakan sistem monopoli dalam perdagangan. Namun sistem monopoli perdagangan belum dapat memuaskan nafsunya, maka mereka berusaha menguasai Indonesia. Sebab, dengan kekuasaan yang diperoleh, mereka dapat berbuat sekehendak hatinya dan mendapatkan hasil yang maksimal. Sementara itu, pendidikan masyarakat Indonesia pun berjalan dengan sangat memprihatinkan. Penjajah tidak dapat menampung seluruh masyarakat Indonesia. Lembaga- lembaga pendidikan terbatas hanya pada kalangan atas seperti keluarga raja, para bupati, para pejabat tinggi kerajaan atau orang- orang kaya. Pelaksanaan pendidikan dilakukan hanya untuk memberikan pengetahuan agar rakyat dapat membaca dan menulis. Dan bagi mereka yang telah mengenyam pendidikan, hanya diperkerjakan pada perusahaan- perusahaan swasta asing.

### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Memahami perubahan masyarakat Indonesia sebelum masa penjajahan dan sesudah masa penjajahan
2. Mendeskripsikan kondisi masyarakat ketika masa penjajahan
3. Mendiskusikan pengaruh positif dan negatif penjajahan terhadap masyarakat
4. Menyimpulkan bagaimana community merupakan unsur yang dinamis

### **C. Materi**

Terlampir dalam hand out

### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. gambar



3. modul cetak, LKS
4. computer dan LCD

#### F. Sumber

*Masyarakat Indonesia dalam dinamika* (2000)

Mutakin (2006) *Individu, Masyarakat dan Perubahan Sosial*. Bandung: FPIPS UPI

Mutakin (2008) *Hakekat Manusia dalam Dinamika Sosial Budaya*. Bandung : PPS UPI

Soedjatmoko (1988) *Masalah Sosial Budaya tahun 2000*. Yogyakarta : Penerbit TW

Susanto, Astrid (1999) *Masyarakat Indonesia Memasuki Abad 21*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Triyoga, Luka Sasongko (2010) *Merapi dan Orang Jawa*. Jakarta : Grasindo.

#### G. Evaluasi

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

#### H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perubahan masyarakat Indonesia sebelum masa penjajahan dan sesudah masa penjajahan</li> <li>2. Kondisi masyarakat ketika masa penjajahan</li> <li>3. Pengaruh positif dan negatif penjajahan terhadap masyarakat</li> </ol>	<p><b>I. Kegiatan awal</b> Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan berdiskusi dan melakukan analisis mengenai point 1</li> <li>3. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li> <li>4. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li> <li>5. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li> <li>6. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li> <li>7. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li> </ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li> <li>B. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li> </ol>

		C. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi
--	--	---

### **SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 5)**

Mata kuliah	: <b>Perkembangan Masyarakat dan Budaya</b>
Kode Mata Kuliah	: GD 105
Pokok Bahasan	: Perkembangan kehidupan masyarakat bangsa Indonesia.
Sub Pokok Bahasan	: Masyarakat Indonesia setelah kemerdekaan
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (3X150 menit)

#### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Kenyataan bahwa setelah 66 tahun ditetapkan sebagai dasar negara Republik Indonesia, Pancasila masih belum meliputi kehidupan masyarakat Indonesia menunjukkan bahwa bangsa Indonesia bukan bangsa pejuang.

Demikian pula kenyataan bahwa setelah 66 tahun hidup sebagai bangsa merdeka dan negaranya mempunyai potensi kekayaan alam yang bukan main besar dan bervariasi, bangsa Indonesia masih hidup dalam kemiskinan dan Republik Indonesia sulit membiayai pendidikan dan kesehatan rakyatnya, tak mampu membangun kekuatan pertahanan yang andal. Itu semua juga menunjukkan bahwa kita bukan bangsa pejuang.

Apalagi kondisi bangsa yang diliputi berbagai kelemahan, seperti merajalelanya korupsi di lingkungan legislatif, eksekutif, dan yudikatif, mudahnya kekerasan digunakan oleh golongan agama terhadap pihak yang kurang disukainya, kuatnya sikap radikal yang ditujukan terhadap rakyatnya sendiri, itu semua indikasi bahwa bangsa Indonesia bangsa yang lembek karakter dan bukan bangsa pejuang.

Padahal, kenyataan bahwa kemerdekaan bangsa dan kedaulatan negara dapat direbut dari penjajah yang sebetulnya tak mau meninggalkan Indonesia sebetulnya menunjukkan bangsa Indonesia bangsa pejuang.

#### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Memahami perbedaan kondisi masyarakat Indonesia setelah masa penjajahan
2. Mendiskusikan perjuangan yang harus dilakukan masyarakat Indonesia setelah merdeka
3. Menyimpulkan karakteristik masyarakat Indonesia setelah kemerdekaan

#### **C. Materi**

Terlampir dalam hand out

#### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

#### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. gambar
3. modul cetak, LKS
4. computer dan LCD

#### **F. Sumber**

*Masyarakat Indonesia dalam dinamika (2000)*

Mutakin (2006) *Individu, Masyarakat dan Perubahan Sosial* . Bandung: FPIPS UPI

Mutakin (2008) Hakekat Manusia dalam Dinamika Sosial Budaya. Bandung : PPS UPI  
 Soedjatmoko (1988) Masalah Sosial Budaya tahun 2000. Yogyakarta : Penerbit TW  
 Susanto, Astrid (1999) Masyarakat Indonesia Memasuki Abad 21 . Jakarta : Direktorat Jenderal  
 Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan  
 Triyoga, Luka Sasongko (2010) Merapi dan Orang Jawa. Jakarta : Grasindo.

#### G. Evaluasi

1. Proses
  - c. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - d. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

#### H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	Masyarakat Indonesia Setelah Merdeka	<p><b>I. kegiatan awal</b>            Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuhkan kebanggaan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan berdiskusi dan melakukan analisis mengenai point 1</li> <li>3. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li> <li>4. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li> <li>5. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li> <li>6. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li> <li>7. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li> </ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>A. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li> <li>B. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li> <li>C. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li> </ol>

## **SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 6)**

Mata kuliah	: <b>Perkembangan Masyarakat dan Budaya</b>
Kode Mata Kuliah	: GD 105
Pokok Bahasan	: Perubahan-perubahan yang terjadi pada masyarakat.
Sub Pokok Bahasan	: Makna dan Proses Perubahan
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Selama masyarakat ada, akan selalu terjadi perubahan social budaya pada masyarakat. Dalam ungkapan lain, dikatakan bahwa yang tidak berubah justru perubahan itu sendiri. Perubahan sosial budaya memiliki arti umum sebagai perubahan-perubahan yang diakibatkan oleh perubahan geografis, kebudayaan, demografi, enovasi keyakian, serya hal lain yang dapat menyebabkan masyarakat mengalami perubahan dari waktu ke ke waktu.

### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Mendeskripsikan bentuk-bentuk perubahan sosial dan budaya
2. Mendiskusikan faktor pendorong dan penghambat perubahan sosial
3. Menyimpulkan bentuk perubahan sosial dan budaya di wilayahnya

### **C. Materi**

Terlampir dalam hand out

### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. Gambar
3. Modul cetak, LKS
4. Komputer dan LCD

### **F. Sumber**

*Masyarakat Indonesia dalam dinamika (2000)*

Mutakin (2006) *Individu, Masyarakat dan Perubahan Sosial* . Bandung: FPIPS UPI

Mutakin (2008) *Hakekat Manusia dalam Dinamika Sosial Budaya*. Bandung : PPS UPI

Soedjatmoko (1988) *Masalah Sosial Budaya tahun 2000*. Yogyakarta : Penerbit TW

Susanto, Astrid (1999) *Masyarakat Indonesia Memasuki Abad 21* . Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Triyoga, Luka Sasongko (2010) *Merapi dan Orang Jawa*. Jakarta : Grasindo.

### **G. Evaluasi**

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung

- b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

#### H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	<p>PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA DALAM MASYARAKAT</p> <p>Bentuk-Bentuk Perubahan Sosial Budaya dan Penyebabnya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perubahan Lambat dan Perubahan Cepat</li> <li>▪ Perubahan Kecil dan Perubahan Besar</li> <li>▪ Perubahan yang Dikehendaki atau Direncanakan dan Perubahan yang Tidak Dikehendaki atau Tidak Direncanakan</li> <li>▪ Sebab-Sebab Perubahan Sosial Budaya</li> </ul> <p>Faktor Pendorong dan Penghambat Perubahan Sosial Budaya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Faktor-Faktor Pendorong Perubahan</li> <li>▪ Faktor-Faktor Penghambat Perubahan</li> </ul> <p>Perilaku Masyarakat sebagai Akibat Adanya Perubahan Sosial Budaya</p> <p>Sikap Kritis terhadap Pengaruh Perubahan Sosial dan Budaya</p>	<p><b>I. kegiatan awal</b></p> <p>Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan berdiskusi dan melakukan analisis mengenai point 1</li> <li>3. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li> <li>4. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li> <li>5. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li> <li>6. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li> <li>7. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li> </ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li> <li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li> <li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li> </ol>

## **SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 7)**

Mata kuliah	: <b>Perkembangan Masyarakat dan Budaya</b>
Kode Mata Kuliah	: GD 105
Pokok Bahasan	: Perubahan-perubahan yang Terjadi Pada Masyarakat
Sub Pokok Bahasan	: Teori Perubahan Sosial
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Mata kuliah ini, mengkaji Kecenderungan terjadinya perubahan-perubahan sosial merupakan gejala yang wajar yang timbul dari pergaulan hidup manusia di dalam masyarakat. Perubahan-perubahan sosial akan terus berlangsung sepanjang masih terjadi interaksi antarmanusia dan antarmasyarakat. Perubahan sosial terjadi karena adanya perubahan dalam unsur-unsur yang mempertahankan keseimbangan masyarakat, seperti perubahan dalam unsur-unsur geografis, biologis, ekonomis, dan kebudayaan. Perubahan-perubahan tersebut dilakukan untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang dinamis dan mengupas teori-teori yang menjelaskan mengenai perubahan sosial.

### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Mendeskripsikan perubahan sosial berdasarkan teori yang ada
2. Membedakan perubahan masyarakat berdasarkan teori structural dan psikologi sosial

### **C. Materi**

Terlampir dalam hand out

### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. gambar
3. modul cetak, LKS
4. computer dan LCD

### **F. Sumber**

*Masyarakat Indonesia dalam dinamika (2000)*

Mutakin (2006) *Individu, Masyarakat dan Perubahan Sosial*. Bandung: FPIPS UPI

Mutakin (2008) *Hakekat Manusia dalam Dinamika Sosial Budaya*. Bandung : PPS UPI

Soedjatmoko (1988) *Masalah Sosial Budaya tahun 2000*. Yogyakarta : Penerbit TW

Susanto, Astrid (1999) *Masyarakat Indonesia Memasuki Abad 21*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Triyoga, Luka Sasongko (2010) *Merapi dan Orang Jawa*. Jakarta : Grasindo.

### **G. Evaluasi**

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

#### H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	Teori Perubahan	<p><b>I. kegiatan awal</b> Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan berdiskusi dan melakukan analisis mengenai point 1</li> <li>3. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li> <li>4. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li> <li>5. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li> <li>6. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li> <li>7. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li> </ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li> <li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li> <li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li> </ol>

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 9)

Mata kuliah	: <b>Perkembangan Masyarakat dan Budaya</b>
Kode Mata Kuliah	: GD 105
Pokok Bahasan	: Pengaruh IPTEK Terhadap Perkembangan Masyarakat Indonesia.
Sub Pokok Bahasan	:
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Perkembangan dunia iptek yang demikian pesatnya telah membawa manfaat luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. Pengembangan iptek dianggap sebagai solusi dari permasalahan yang ada. Sementara orang bahkan memuja iptek sebagai liberator yang akan membebaskan mereka dari kungkungan kefanaan dunia. Iptek diyakini akan memberi umat manusia kesehatan, kebahagiaan dan imortalitas. Dalam peradaban modern yang muda, terlalu sering manusia terhenyak oleh disilusi dari dampak negatif iptek terhadap kehidupan umat manusia. Walaupun iptek mampu mengungkap semua tabir rahasia alam dan kehidupan, tidak berarti iptek sinonim dengan kebenaran. Sebab iptek hanya mampu menampilkan kenyataan. Kebenaran yang manusiawi haruslah lebih dari sekedar kenyataan obyektif. Kebenaran harus mencakup pula unsur keadilan. Tentu saja iptek tidak mengenal moral kemanusiaan, oleh karena itu iptek tidak pernah bisa mejadi standar kebenaran ataupun solusi dari masalah-masalah kemanusiaan.

### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Memahami pengertian IPTEK
2. Mendeskripsikan peran IPTEK dalam kehidupan masyarakat
3. Menganalisis dampak positif dan negative perkembangan IPTEK bagi kehidupan masyarakat.

### **C. Materi**

Terlampir dalam hand out

### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. gambar
3. modul cetak, LKS
4. computer dan LCD

### **F. Sumber**

*Masyarakat Indonesia dalam dinamika (2000)*

Mutakin (2006) *Individu, Masyarakat dan Perubahan Sosial* . Bandung: FPIPS UPI



Mutakin (2008) Hakekat Manusia dalam Dinamika Sosial Budaya. Bandung : PPS UPI  
 Soedjatmoko (1988) Masalah Sosial Budaya tahun 2000. Yogyakarta : Penerbit TW  
 Susanto, Astrid (1999) *Masyarakat Indonesia Memasuki Abad 21* . Jakarta : Direktorat Jenderal  
 Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan  
 Triyoga, Luka Sasongko (2010) Merapi dan Orang Jawa. Jakarta : Grasindo.

## G. Evaluasi

### 1. Proses

- a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
- b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi

### 2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

## H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	Pengaruh IPTEK Terhadap Perkembangan Masyarakat Indonesia.	<p><b>I. kegiatan awal</b>            Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuhkan kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan berdiskusi dan melakukan analisis mengenai point 1</li> <li>3. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li> <li>4. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li> <li>5. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li> <li>6. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li> <li>7. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li> </ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li> <li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li> <li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li> </ol>

## **SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 10)**

Mata kuliah	: <b>Perkembangan Masyarakat dan Budaya</b>
Kode Mata Kuliah	: GD 105
Pokok Bahasan	: Lingkungan Sosial (Budaya) dan Permasalahannya (1)
Sub Pokok Bahasan	:
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Pertemuan kali ini membahas mengenai lingkungan sosial budaya, yaitu lingkungan antar manusia yang meliputi: pola-pola hubungan sosial serta kaidah pendukungnya yang berlaku dalam suatu lingkungan ruang, yang ruang lingkungannya ditentukan oleh keberlakuan pola-pola hubungan sosial tersebut (termasuk perilaku manusia didalamnya), dan oleh tingkat rasa integrasi mereka yang berada di dalamnya. Oleh karena itu, lingkungan sosial budaya terdiri dari pola interaksi antara budaya, teknologi dan organisasi sosial, termasuk di dalamnya jumlah penduduk dan perilakunya yang terdapat dalam lingkungan spasial tertentu. Lingkungan sosial budaya terbentuk mengikuti keberadaan manusia di muka bumi. Ini berarti bahwa lingkungan sosial budaya sudah ada sejak makhluk manusia atau homo sapiens ini ada atau diciptakan. Lingkungan sosial budaya mengalami perubahan sejalan dengan peningkatan kemampuan adaptasi kultural manusia terhadap lingkungannya.

### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Memahami definisi lingkungan sosial budaya
2. Mendiskusikan pola-pola lingkungan sosial budaya
3. mengkaji perubahan lingkungan sosial budaya karena proses adaptasi manusia

### **C. Materi**

Terlampir dalam hand out

### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. gambar
3. modul cetak, LKS
4. computer dan LCD

### **F. Sumber**

*Masyarakat Indonesia dalam dinamika (2000)*

Mutakin (2006) *Individu, Masyarakat dan Perubahan Sosial* . Bandung: FPIPS UPI  
 Mutakin (2008) *Hakekat Manusia dalam Dinamika Sosial Budaya*. Bandung : PPS UPI  
 Soedjatmoko (1988) *Masalah Sosial Budaya tahun 2000*. Yogyakarta : Penerbit TW  
 Susanto, Astrid (1999) *Masyarakat Indonesia Memasuki Abad 21* . Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan  
 Triyoga, Luka Sasongko (2010) *Merapi dan Orang Jawa*. Jakarta : Grasindo.

**G. Evaluasi**

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

**H. Kegiatan Pembelajaran**

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	Lingkungan sosial budaya	<p><b>I. kegiatan awal</b>            Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan berdiskusi dan melakukan analisis mengenai point 1</li> <li>3. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li> <li>4. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li> <li>5. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li> <li>6. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li> <li>7. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li> </ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li> <li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li> <li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li> </ol>

## **SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 11)**

Mata kuliah	: <b>Perkembangan Masyarakat dan Budaya</b>
Kode Mata Kuliah	:
Pokok Bahasan	: Lingkungan Sosial (Budaya) dan Permasalahannya (2)
Sub Pokok Bahasan	:
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Adanya perubahan sosial budaya secara langsung atau tidak langsung akan memberikan dampak negatif dan positif. Apabila perubahan sosial budaya tersebut tidak berpengaruh pada keberadaan atau pelaksanaan nilai dan norma maka perilaku masyarakat akan positif. Namun, jika perubahan sosial budaya tersebut menyimpang atau berpengaruh pada nilai dan norma maka perilaku masyarakat akan negatif.

### **Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Mahasiswa mengkaji perubahan sosial budaya di wilayahnya masing-masing
2. Mempresentasikan bentuk-bentuk perubahan sosial budaya

### **B. Materi**

Terlampir dalam hand out

### **C. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi.

### **D. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. gambar
3. modul cetak, LKS
4. computer dan LCD

### **E. Sumber**

*Masyarakat Indonesia dalam dinamika (2000)*

Mutakin (2006) *Individu, Masyarakat dan Perubahan Sosial*. Bandung: FPIPS UPI

Mutakin (2008) *Hakekat Manusia dalam Dinamika Sosial Budaya*. Bandung : PPS UPI

Soedjatmoko (1988) *Masalah Sosial Budaya tahun 2000*. Yogyakarta : Penerbit TW

Susanto, Astrid (1999) *Masyarakat Indonesia Memasuki Abad 21*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Triyoga, Luka Sasongko (2010) *Merapi dan Orang Jawa*. Jakarta : Grasindo.

### **F. Evaluasi**

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

#### G. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	Masalah perubahan sosial budaya	<p><b>I. kegiatan awal</b> Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan berdiskusi dan melakukan analisis mengenai point 1</li> <li>3. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li> <li>4. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li> <li>5. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li> <li>6. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li> <li>7. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li> </ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li> <li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li> <li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li> </ol>

## **SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 12)**

Mata kuliah	: <b>Perkembangan Masyarakat dan Budaya</b>
Kode Mata Kuliah	:
Pokok Bahasan	:Perubahan sosial & pengaruhnya bagi kehidupan bermasyarakat
Sub Pokok Bahasan	: Perubahan Pranata Sosial
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Pranata adalah seperangkat norma yang mengatur segala jenis kebutuhan masyarakat. Jenis pranata banyak karena kebutuhan masyarakat banyak antara lain : pranata keluarga, Pranata politik, pranata agama, pranata pendidikan, pranata ekonomi. sisi positifnya masyarakat teratur dan bisa berkembang kerarah yang lebih baik, sisi negatif kehidupan individu terbelenggu oleh aturan-aturan bersama. Selagi ada kelompok masyarakat maka pranata sosial tetap sangat dibutuhkan. Lembaga/institusi sosial di sini tidak sama dengan organisasi sosial. Pranata (lembaga sosial) adalah sistem nilai dan norma (seperangkat aturan kompleks) yang mengatur tindakan dan perilaku masyarakat dalam memenuhi kebutuhan tertentu. Ada beberapa jenis pranata yaitu pranata keluarga, pranata ekonomi, pranata politik, pranata agama, pranata pendidikan dsb.

### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Memahami pengertian pranata social
2. Menganalisis hubungan peran dan fungsi pranata social dalam kehidupan masyarakat
3. Mengidentifikasi jenis-jenis pranata sosial yang ada di lingkungannya

### **C. Materi**

Terlampir dalam hand out

### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. gambar
3. modul cetak, LKS
4. computer dan LCD

## F. Sumber

*Masyarakat Indonesia dalam dinamika* (2000)

Mutakin (2006) *Individu, Masyarakat dan Perubahan Sosial*. Bandung: FPIPS UPI

Mutakin (2008) *Hakekat Manusia dalam Dinamika Sosial Budaya*. Bandung : PPS UPI

Soedjatmoko (1988) *Masalah Sosial Budaya tahun 2000*. Yogyakarta : Penerbit TW

Susanto, Astrid (1999) *Masyarakat Indonesia Memasuki Abad 21*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Triyoga, Luka Sasongko (2010) *Merapi dan Orang Jawa*. Jakarta : Grasindo.

## G. Evaluasi

### 1. Proses

- a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
- b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi

### 2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

## H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	Pranata sosial	<p><b>I. kegiatan awal</b> Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li><li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan berdiskusi dan melakukan analisis mengenai point 1</li><li>3. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li><li>4. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li><li>5. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li><li>6. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li><li>7. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li></ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li><li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li><li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li></ol>

## **SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 13)**

Mata kuliah	: <b>Perkembangan Masyarakat dan Budaya</b>
Kode Mata Kuliah	:
Pokok Bahasan	: Perubahan Sosial & Pengaruhnya Bagi kehidupan Bermasyarakat
Sub Pokok Bahasan	: Pergeseran Nilai-nilai
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Materi kali ini menupas mengenai salah satu efek dari modernisasi adalah pergeseran nilai. Hal ini bisa dilihat dari perubahan yang terjadi dalam masyarakat. Ketika ada unsur baru yang menarik di hati, maka masyarakat pun dengan perlahan tapi pasti akan mengikut pada nilai tersebut. Dalam hal ini nilai positif yang konstruktif dan negatif yang destruktif.

Fenomena yang paling tampak depan mata adalah nilai budaya. Nilai ini setidaknya bisa dilihat dari tiga hal: kognitif, interaksi sosial, dan artefak. Dalam tingkatan kognitif, budaya berada dalam pikiran pemeluknya. Di situlah berkumpul nilai, pranata serta ideologi. Pada skala interaksi sosial, bisa dilihat dan dirasakan karena ada hubungan. Sedangkan dalam wilayah artefak, nilai yang telah diyakini oleh pemilik kebudayaan itu ada dijumpai dalam bentuk benda-benda.

Jika melihat perihal masyarakat kita, pergeseran budaya memang wajar terjadi. Setidaknya ini terjadi karena efek dari modernisasi dan globalisasi. Terkadang juga nilai budaya yang telah lama dipegang menjadi sedemikian mudah untuk dilepaskan. Adalah karena terlalu kerasnya tarikan modernitas.

Pergeseran nilai selain bisa berakibat positif juga negatif. Tergantung cara kita dalam melihat ruh pergeseran itu. Agar budaya massa kita menjadikan pergeseran ini sebagai unsur konstruktif, maka perlu ada kesadaran seluruh lapisan masyarakat. Kesadaran ini bisa dilakukan dalam skala struktur sosial kita

### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Memahami makna nilai dalam masyarakat
2. Mengidentifikasi nilai-nilai yang tumbuh berkembang dalam kehidupan sosial
3. Mendiskusikan faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya pergeseran nilai
4. Menganalisis akibat dari pergeseran nilai dalam masyarakat

### **C. Materi**

Terlampir dalam hand out

### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi



### E. Media

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. gambar
3. modul cetak, LKS
4. computer dan LCD

### F. Sumber

*Masyarakat Indonesia dalam dinamika (2000)*

Mutakin (2006) *Individu, Masyarakat dan Perubahan Sosial*. Bandung: FPIPS UPI

Mutakin (2008) *Hakekat Manusia dalam Dinamika Sosial Budaya*. Bandung : PPS UPI

Soedjatmoko (1988) *Masalah Sosial Budaya tahun 2000*. Yogyakarta : Penerbit TW

Susanto, Astrid (1999) *Masyarakat Indonesia Memasuki Abad 21*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Triyoga, Luka Sasongko (2010) *Merapi dan Orang Jawa*. Jakarta : Grasindo.

### G. Evaluasi

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

### H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	Pergeseran nilai dalam masyarakat	<p><b>I. kegiatan awal</b></p> <p>Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li><li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan berdiskusi dan melakukan analisis mengenai point 1</li><li>3. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li><li>4. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li><li>5. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li><li>6. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li><li>7. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li></ol>

		<p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li> <li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li> <li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li> </ol>
--	--	--

### **SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 14)**

Mata kuliah : **Perkembangan Masyarakat dan Budaya**  
 Kode Mata Kuliah : GD 105  
 Pokok Bahasan : Perubahan dan Pengaruhnya bagi Kehidupan Bermasyarakat  
 Sub Pokok Bahasan : Modernisasi  
 Jumlah Pertemuan : 1 kali pertemuan (1X150 menit)

#### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Pertemuan kali ini membahas mengenai modernisasi. Modernisasi dalam ilmu sosial merujuk pada sebuah bentuk transformasi dari keadaan yang kurang maju atau kurang berkembang ke arah yang lebih baik dengan harapan akan tercapai kehidupan masyarakat yang lebih maju, berkembang, dan makmur. Seperti yang diungkap oleh Wilbert E Moore yang menyebutkan modernisasi adalah suatu transformasi total kehidupan bersama yang tradisional atau pra modern dalam arti teknologi serta organisasi sosial kearah pola-pola ekonomis dan politik yang menjadi ciri Negara barat yang stabil. Sementara menurut J W School, modernisasi adalah suatu transformasi, suatu perubahan masyarakat dalam segala aspek-aspeknya. Diungkapkan pula modernisasi merupakan hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang sekarang ini. Tingkat teknologi dalam membangun modernisasi betul-betul dirasakan dan dinikmati oleh semua lapisan masyarakat, dari kota metropolitan sampai ke desa-desa terpencil.

#### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Menganalisis pengertian modernisasi
2. Mengkaji bagaimana dampak modernisasi terhadap kehidupan masyarakat

#### **C. Materi**

Terlampir dalam hand out

#### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

#### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. gambar
3. modul cetak, LKS

4. computer dan LCD

**F. Sumber**

Masyarakat Indonesia dalam dinamika (2000)  
 Mutakin (2006) *Individu, Masyarakat dan Perubahan Sosial* . Bandung: FPIPS UPI  
 Mutakin (2008) *Hakekat Manusia dalam Dinamika Sosial Budaya*. Bandung : PPS UPI  
 Soedjatmoko (1988) *Masalah Sosial Budaya tahun 2000*. Yogyakarta : Penerbit TW  
 Susanto, Astrid (1999) *Masyarakat Indonesia Memasuki Abad 21* . Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan  
 Triyoga, Luka Sasongko (2010) *Merapi dan Orang Jawa*. Jakarta : Grasindo.

**G. Evaluasi**

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

**H. Kegiatan Pembelajaran**

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	Modernisasi	<p><b>I. kegiatan awal</b>                      Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan berdiskusi dan melakukan analisis mengenai point 1</li> <li>3. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li> <li>4. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li> <li>5. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li> <li>6. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li> <li>7. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li> </ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li> <li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li> <li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li> </ol>

## **SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 15)**

Mata kuliah	: <b>Perkembangan Masyarakat dan Budaya</b>
Kode Mata Kuliah	: GD 105
Pokok Bahasan	: Sikap dan Penyesuaian Masyarakat Menghadapi Globalisasi
Sub Pokok Bahasan	:
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Mata kuliah ini, mengkaji Globalisasi atau penyejagatan (neologisme) adalah sebuah istilah yang memiliki hubungan dengan peningkatan keterkaitan dan ketergantungan antar bangsa dan antar manusia di seluruh dunia melalui perdagangan, investasi, perjalanan, budaya populer, dan bentuk-bentuk interaksi yang lain sehingga batas-batas suatu negara menjadi semakin sempit. Globalisasi adalah suatu proses di mana antar individu, antar kelompok, dan antar negara saling berinteraksi, bergantung, terkait, dan memengaruhi satu sama lain yang melintasi batas Negara. Dalam banyak hal, globalisasi mempunyai banyak karakteristik yang sama dengan internasionalisasi sehingga kedua istilah ini sering dipertukarkan. Sebagian pihak sering menggunakan istilah globalisasi yang dikaitkan dengan berkurangnya peran negara atau batas-batas negara.

### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Menelaah konsep globalisasi
2. Menganalisis karakteristik dari globalisasi
3. Mendiskusikan kesesuaian teori globalisasi dengan apa yang terjadi di masyarakat

### **C. Materi**

Terlampir dalam hand out

### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. gambar

3. modul cetak, LKS
4. computer dan LCD

#### F. Sumber

*Masyarakat Indonesia dalam dinamika* (2000)

Mutakin (2006) *Individu, Masyarakat dan Perubahan Sosial*. Bandung: FPIPS UPI

Mutakin (2008) *Hakekat Manusia dalam Dinamika Sosial Budaya*. Bandung : PPS UPI

Soedjatmoko (1988) *Masalah Sosial Budaya tahun 2000*. Yogyakarta : Penerbit TW

Susanto, Astrid (1999) *Masyarakat Indonesia Memasuki Abad 21*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Triyoga, Luka Sasongko (2010) *Merapi dan Orang Jawa*. Jakarta : Grasindo.

#### G. Evaluasi

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

#### H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	Globalisasi	<p><b>I. kegiatan awal</b> Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan berdiskusi dan melakukan analisis mengenai point 1</li> <li>3. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li> <li>4. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li> <li>5. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li> <li>6. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li> <li>7. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li> </ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam</li> </ol>

		bentuk jurnal
		2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa
		3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi