

Kode>Nama Rumpun Ilmu: 735 / Bidang Pendidikan Ilmu
Sosial Lain yang Belum Tercantum

LAPORAN AKHIR

HIBAH BERSAING



PENGEMBANGAN FILM ANIMASI BERNUANSA INDIGENOUS KNOWLEDGE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS KARAKTER DI SMP

Tahun ke 1 dari Rencana 2 Tahun

Tim Peneliti:

Muhammad Rahmattullah, M.Pd

0013048203

Ketua

Mariatul Kiptiah, M.Pd

0027037606

Anggota


UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

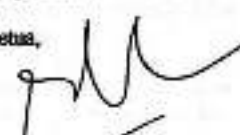
DESEMBER 2013

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Film Animasi Bernuansa
Indigenous Knowledge sebagai Media
Pembelajaran IPS Berbasis Karakter di
SMP

Peneliti/Pelaksana
Nama Lengkap : Muhammad Rahmatullah, M.Pd
NIDN : 0013048203
Jabatan Fungsional : Lektor
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Nomor HP : 081348035507
Alamat surel (email) : Nu_city88@yahoo.com
Anggota (1)
Nama Lengkap : Maristul Kiptih, M.Pd
NIDN : 0027037606
Peguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp 50.450.000,-
Biaya Keseluruhan : Rp 107.950.000,-

Mengetahui
Dekan FKIP Liliang

Drs. H. ... MA
NIP. 49524313077831003

Banjarmasin, 28 Desember 2013
Ketua,

Muhammad Rahmatullah, M.Pd
NIP. 9820413 200501 1 001

Mengetahui
Ketua Lembaga Penelitian

Dr. Ahmad Alim Bachri, SE, M. Si
NIP: 19671231 199512 1 002

YERDAFTAR DI PERPUSTAKAAN FKIP ULM BANJARMASIN		
TANGGAL	NOMOR	
24/12/13	330.07	
	MUH	
	P	



RINGKASAN

Tujuan jangka panjang dari kegiatan penelitian ini adalah terbentuknya kerjasama sinergis dan terprogram antara guru IPS dan Dosen Pendidikan IPS FKIP Unlam khususnya di Kalimantan Selatan dalam rangka pengembangan pendidikan IPS berkarakter di persekolahan. Tujuan kegiatan penelitian secara khusus dalam jangka pendek yakni 1) Mengidentifikasi jenis-jenis pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) yang ada di Propinsi Kalimantan Selatan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran IPS berbasis karakter di SMP dan 2) Membuat media film animasi bernuansa *indigenous knowledge* yang dapat dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran IPS berbasis karakter di SMP.

Target khusus yang ingin dicapai dalam kegiatan penelitian ini adalah dihasilkannya produk berupa: 1) Buku Ajar tentang Pemanfaatan *Indigenous Knowledge* untuk pembelajaran IPS berbasis Karakter, 2) Media Pembelajaran Film Animasi Berbasis *Indigenous Knowledge*.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang secara garis besar meliputi kegiatan: 1) prasurvei untuk mengidentifikasi potensi *indigenous knowledge* yang bisa digunakan untuk pembelajaran IPS berbasis karakter, 2) pengembangan media pembelajaran film animasi berbasis *indigenous knowledge* serta uji coba terbatas dan luas, dan 3) validasi media agar dapat digunakan secara luas untuk kepentingan pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru-guru IPS di SMP telah memanfaatkan pengetahuan lokal (*indigenous knowledge*) sebagai sumber pembelajaran IPS namun belum banyak. Berdasarkan hasil observasi, pengetahuan lokal di Kalimantan Selatan sangat beragam dan tersebar dalam berbagai aspek kehidupan yakni: 1) Agama dan Kepercayaan, 2) Sistem Pengetahuan, 3) Sistem Mata Pencaharian, 4) Tata Kelakuan, 5) Teknologi Tradisional, dan 5) Aspek Kesenian. Berbagai pengetahuan lokal tersebut mengandung nilai-nilai karakter yang dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran IPS di SMP. Berdasarkan diskusi dengan para guru disebutkan bahwa salah satu pendekatan yang cocok digunakan dalam mengimplementasikan pemanfaatan sumber belajar lokal dalam pembelajaran adalah pendekatan kontekstual.

Kata Kunci : Pengetahuan Lokal, Sumber Belajar, Karakter, IPS

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya hingga penyusunan laporan kemajuan penelitian ini dapat diselesaikan. Shalawat dan salam senantiasa terhatur kepada Nabi Besar Muhammad Shalallahu 'alaihi wasallam sebagai penyampai risalahNya.

Laporan akhir ini menguraikan tentang hasil kegiatan penelitian hibah bersaing yang didanai Dikti pada tahun 2013 dengan judul "**Pengembangan Film Animasi Bernuansa *Indigenous Knowledge* sebagai Media Pembelajaran IPS Berbasis Karakter di SMP**". Penelitian ini mencoba mengidentifikasi berbagai bentuk *Indigenous Knowledge* yang ada di Kalimantan Selatan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran IPS berkarakter di SMP.

Tim peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan sokongan hingga penelitian ini dapat dilaksanakan. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak terutama dalam rangka pengembangan pembelajaran IPS di SMP.

Banjarmasin, Desember 2013

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Pengesahan	ii
Ringkasan	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Bab I Pendahuluan	1
Bab II Tinjauan Pustaka	6
Bab III Tujuan dan Manfaat Penelitian	16
Bab IV Metode Penelitian	18
Bab V Hasil dan Pembahasan	20
Bab VI Rencana Tahapan Berikutnya	33
Bab VII Kesimpulan dan Saran	35
Daftar Pustaka	36
Lampiran	
1. Instrumen Wawancara	39
2. Foto Observasi	41
3. Biodata Peneliti	48
4. Naskah Artikel	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Implementasi pendidikan karakter sebagai bentuk revitalisasi kurikulum pendidikan di Indonesia telah dilakukan oleh semua satuan pendidikan pada tahun ajaran 2011/2012. IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar turut mengemban fungsi untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter yang diamanatkan melalui aplikasinya dalam kurikulum IPS pada jenjang pendidikan dasar.

Pembelajaran IPS yang berkarakter pada dasarnya diharapkan mampu membentuk peserta didik memiliki keterampilan yang menyeluruh (holistik), integratif dan berfikir transdisipliner dalam memecahkan masalah-masalah sosial, mengembangkan karakter bangsa agar mampu mewujudkan nilai-nilai luhur Pancasila. Selain itu mereka juga diharapkan memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama, memiliki sikap toleran, empati dan berwawasan multikultur dengan tetap berbasis keunggulan lokal (Maryani, 2011).

Pemanfaatan sumber-sumber pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) sebagai sumber pembelajaran IPS belum banyak dikembangkan di dunia persekolahan khususnya di Propinsi Kalimantan Selatan. Padahal Kalimantan Selatan memiliki beragam kekayaan sosial budaya dalam wujud *indigenous knowledge* yang memiliki potensi untuk dijadikan sumber kegiatan pembelajaran khususnya IPS. Terlebih ketika diintegrasikan dalam bentuk media pembelajaran yang mengacu pada perkembangan iptek serta bersifat interaktif, tentunya akan semakin memperkaya khasanah pengembangan pendidikan IPS yang modern namun tetap memuat nilai-nilai karakter bangsa serta menunjukkan identitas diri sebagai bangsa Indonesia yang kaya akan keberagaman dan keunggulan lokal.

Kajian terdahulu tentang pemanfaatan *indigenous knowledge* dalam pembelajaran IPS telah dilakukan oleh Putro, dkk, dkk (2007) dan Kawuryan (2009) namun hanya sebatas pada pemanfaatannya dalam bentuk model

pembelajaran pada ruang lingkup yang terbatas. Sementara pengintegrasinya dalam bentuk media pembelajaran interaktif khususnya dalam pembelajaran IPS di Kalimantan Selatan belum pernah dilakukan

Pemanfaatan media merupakan salah satu dari sekian banyak masalah dalam pembelajaran di sekolah termasuk pada mata pelajaran IPS. Permasalahan ini relevan dengan bukti empiris yang terjadi di lapangan khususnya dalam pembelajaran IPS di SMP. Hasil penelitian Juhri (2005) menunjukkan bahwa guru-guru IPS di SMP Kota Banjarmasin lebih cenderung menggunakan buku paket dan papan tulis untuk membelajarkan siswa. Sementara pemanfaatan media film animasi sendiri belum pernah dilakukan dikarenakan kurangnya media film yang mendukung serta keterbatasan kompetensi guru (Rahmattullah, 2011)

Beberapa penelitian terdahulu dari Barak, Ashkar, dan Dori (2010), Ali (2011), Nordin, Ahmad, dan Masri (2010), Kingsley dan Boone (2009) dan Rahmattullah (2011) menunjukkan pengaruh positif dari penggunaan film animasi terhadap hasil belajar siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya.

Mengacu pada berbagai penelitian tersebut, pemanfaatan film animasi dalam proses pembelajaran IPS tentu saja bisa menjadi suatu alternatif yang dapat dilakukan khususnya dalam upaya menciptakan pembelajaran IPS yang mendorong pencapaian hasil belajar lebih maksimal. Terlebih jika film animasi yang digunakan dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dengan memasukkan unsur-unsur *indigenous knowledge* yang merupakan bagian kehidupan peserta didik sehari-hari, tentunya akan lebih memberi makna dalam kegiatan pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran IPS berbasis karakter itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Jenis-jenis pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) apa saja di wilayah Kalimantan Selatan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran IPS berbasis karakter di SMP?

2. Bagaimana bentuk media film animasi bernuansa *indigenous knowledge* yang dapat dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran IPS berbasis karakter di SMP?

B. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengidentifikasi jenis-jenis pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) yang ada di Propinsi Kalimantan Selatan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran IPS berbasis karakter di SMP
2. Membuat media film animasi bernuansa *indigenous knowledge* yang dapat dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran IPS berbasis karakter di SMP.

Tujuan lain dalam jangka panjang yang ingin dicapai dari kegiatan penelitian ini yakni:

1. Terbinanya kerjasama yang lebih sinergis dan terprogram dalam kegiatan penelitian dan pengabdian antara guru IPS dan dosen Pendidikan IPS FKIP Unlam khususnya dalam rangka pengembangan pendidikan IPS di persekolahan.
2. Meningkatnya kompetensi guru IPS dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan karakter dan pengembangan ipteks berwawasan lokal
3. Meningkatnya kualitas hasil pembelajaran IPS dari peserta didik melalui pengembangan media interaktif yang memuat unsur pendidikan karakter, pengembangan ipteks dan tetap berwawasan lokal.

C. Urgensi Penelitian

Penelitian ini perlu dilakukan dikarenakan beberapa hal penting yakni:

1. Belum teridentifikasinya secara lebih luas dan detail jenis-jenis pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) di Kalimantan Selatan yang memiliki potensi

untuk menjadi sumber pembelajaran IPS yang lebih kontekstual dan berwawasan lokal serta berkarakter.

2. Masih rendahnya kompetensi guru-guru IPS di Kalimantan Selatan dalam memanfaatkan media untuk kegiatan pembelajaran.
3. Belum dikembangkannya media pembelajaran khususnya film animasi yang bersifat interaktif dan memuat unsur-unsur pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) yang dapat menjadi media pembelajaran alternatif untuk pelajaran IPS berbasis karakter.
4. Perlunya akses dan kemudahan bagi guru-guru IPS untuk memperoleh sumber dan media pembelajaran alternatif dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPS peserta didik.
5. Perlunya peningkatan kompetensi guru IPS khususnya di Kalimantan Selatan dalam memanfaatkan sumber dan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan iptek, sehingga berdampak pada peningkatan kualitas proses dan hasil belajar IPS bagi peserta didik yang dalam jangka panjang mampu menghasilkan generasi penerus yang memiliki kompetensi sosial yang optimal untuk menunjang kegiatan pembangunan.
6. Dalam jangka panjang penelitian ini perlu dilakukan dalam rangka pengembangan kerjasama antara guru-dosen terutama dalam peningkatan peran FKIP Jurusan Pendidikan IPS dalam membantu guru-guru IPS untuk memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis iptek namun tetap berwawasan lokal dan berkarakter.

D. Inovasi yang Ditargetkan

Hasil yang ditargetkan dari kegiatan penelitian ini adalah:

1. ***Buku Ajar tentang Pemanfaatan Indigenous Knowledge untuk pembelajaran IPS berbasis Karakter***

Buku ajar ini memuat berbagai jenis pengetahuan asli (*Indigenous Knowledge*) yang ada di Propinsi Kalimantan Selatan sebagai sumber pembelajaran IPS,

serta cara-cara pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran IPS berbasis karakter di SMP.

Penyusunan buku ajar ini merupakan salah satu target yang ingin dicapai setelah berakhirnya kegiatan penelitian pada tahun pertama.

2. *Media Pembelajaran Film Animasi Berbasis Indigenous Knowledge untuk Mata Pelajaran IPS dalam bentuk CD Pembelajaran Interaktif*

Media Pembelajaran Film Animasi ini akan dikembangkan dalam bentuk CD Interaktif yang dapat digunakan oleh guru IPS sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran IPS.

Media pembelajaran ini merupakan salah satu target yang ingin dicapai setelah berakhirnya kegiatan penelitian pada tahun kedua.

3. *Artikel Ilmiah*

Artikel ilmiah merupakan target yang ingin dicapai pada setiap tahun kegiatan penelitian. Artikel ilmiah yang akan dihasilkan memuat informasi tentang kegiatan penelitian yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran Film Animasi Berbasis *Indigenous Knowledge* untuk Mata Pelajaran IPS berbasis karakter. Artikel ilmiah akan diusulkan untuk diterbitkan pada jurnal nasional setiap tahunnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengetahuan Asli (*Indigenous Knowledge*)

Menurut Grenier (1998) dalam Hadi (2009), pengetahuan asli (*Indigenous Knowledge*) didefinisikan sebagai pengetahuan lokal tradisional yang unik, yang masih ada di dalam dan berkembang di seputar kelompok wanita dan pria asli tertentu pada suatu wilayah geografis tertentu. Sementara Putro, dkk (2007) mendefinisikannya sebagai tanggapan rasional secara kolektif tentang realitas yang tergantung pada budaya, diyakini dan digunakan oleh banyak orang dan tidak tergantung dari pikiran pribadi atau kelompok kecil pikiran.

Lebih lanjut Hadi (2009) mengungkapkan bahwa *Indigenous Knowledge* lahir dan dikembangkan dalam suatu komunitas masyarakat, bersifat khas dan lokal, merupakan acuan bagi pengambilan keputusan dan penciptaan strategi untuk tetap bertahan hidup, mencakup topik-topik penting yang terkait dengan masalah produksi primer, kehidupan manusia dan hewan, serta pengelolaan sumber daya alam. IK pada umumnya berbentuk lisan (oral) dan berbasis pedesaan, belum didokumentasikan secara sistematis, namun bersifat dinamis dan berbasis pada inovasi, adaptasi, dan eksperimentasi. Pengembangannya yang mencakup semua aspek kehidupan, termasuk pengelolaan lingkungan alam, telah terbukti mampu menjadikan masyarakat yang mengembangkannya tetap bertahan hidup. *Indigenous Knowledge* bersifat dinamis, dan dapat beradaptasi dengan sistem pengetahuan dan teknologi dari luar yang selalu bertambah, sehingga sistem luar/modern itu dapat sepadan (*match*) dengan kondisi lokal.

Kawuryan (2009) menyatakan bahwa pembelajaran IPS yang bermuatan *Indigenous Knowledge* akan memperkaya dan meningkatkan kebermaknaan pembelajaran bagi peserta didik. Putro, dkk (2007) telah melakukan kajian terbatas yang menunjukkan peran *Indigenous Knowledge* sebagai sumber pembelajaran yang dapat memperkaya dan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPS bagi peserta didik meskipun hanya terbatas pada pengembangannya dalam bentuk model pembelajaran.

B. Media Pembelajaran

Burden dan Byrd (1999:137) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat yang menyediakan fungsi-fungsi pembelajaran dalam pendidikan terutama dalam mengantarkan informasi dari sumber ke penerima, yang dapat memfasilitasi dan meningkatkan kualitas belajar siswa. Brown, Lewis, dan Harcleroad (1977:2-3) mengistilahkannya sebagai teknologi dalam pembelajaran yang merupakan sebuah cara sistematis dari perancangan, penggunaan, dan evaluasi dari keseluruhan proses belajar mengajar pada subjek tertentu dengan mengkombinasikan berbagai sumber daya manusia dan non manusia. Sadiman, dkk (2008:7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Kozma (1991:2) menguraikan karakteristik paling jelas dari adalah teknologi, aspek mekanik dan elektronik yang menentukan fungsi, bentuk, dan ciri-ciri fisik lainnya.

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk stimulus yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran. Kemp dan Smellie (1989) dalam Burden dan Byrd (1999:137) mengemukakan beberapa kontribusi media dalam kegiatan pembelajaran yakni 1) memotivasi 2) menyajikan informasi 3) menyediakan instruksi yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Levie & Levie (1975) dalam Arsyad (2007:9) mengungkapkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Hal ini sejalan dengan konsep teori belajar yang dikemukakan oleh Gagne dalam Dahar (1996:141-147), bahwa tindakan belajar (*learning act*) terbagi dalam berbagai fase yang berkesinambungan meliputi fase motivasi, pengenalan, perolehan, retensi, pemanggilan, generalisasi, penampilan, dan umpan balik. Keberadaan media pembelajaran yang dipilih dan digunakan dengan tepat oleh guru tentunya akan membantu peserta didik dalam melalui fase-fase belajar tersebut.

Smaldino, dkk (2005:10) mengemukakan beberapa jenis media yang seringkali digunakan dalam proses pembelajaran teks, audio, gambar, media film dan animasi, objek-objek yang dapat dimanipulasi, serta orang. Burden dan Byrd (1999:144-155) mengelompokkannya dalam bentuk: a) audio visual yang mencakup audio, multimedia, film dan video, media instruksional berbasis komputer, simulasi dan permainan; b) buku dan material yang bisa diperbanyak dalam bentuk cetakan seperti buku teks, non teks, lembar kerja; dan c) sumber-sumber lain seperti ruang kelas, sekolah, dan masyarakat. Hunkins (1980) dalam Marsh (1987:263) membagi media pembelajaran dalam dua bentuk yakni material-material yang dicetak (*printed material*) seperti buku teks, gambar, komik dan material-material yang tidak dicetak (*non-printed material*) seperti televisi, film, video, kaset, dan komputer. Keberagaman jenis media ini menunjukkan bahwa sesungguhnya kebutuhan peserta didik terhadap media dalam proses pembelajaran sangatlah beragam. Pada berbagai jenjang dan level peserta didik, jenis media yang tepat akan mempengaruhi proses belajar itu sendiri yang pada akhirnya turut mempengaruhi kualitas hasil belajar yang mereka peroleh.

Keberagaman alternatif penggunaan media sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran salah satunya didasari oleh teori Edgar Dale yang dikenal dengan Kerucut Pengalaman Dale, yang pada intinya mengklasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak (Lalley & Miller, 2007:65). Teori ini merupakan elaborasi dari konsep Bruner mengenai tiga tingkatan pengalaman belajar yakni pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*) (Smaldino, dkk (2005:12)). Hal senada diungkapkan oleh Pastore (2003:1) yang menggambarkan bahwa klasifikasi ini sangat membantu dalam pemilihan jenis media yang sesuai digunakan oleh guru untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.

C. Film Animasi

Animasi didefinisikan sebagai gambar-gambar yang muncul dan bergerak (<http://dictionary.reverso.net/english-cobuild/animated%20movie>). Harrison dan Hummell (2010:20) mendefinisikannya sebagai tampilan cepat dari urutan gambar

statis yang menciptakan ilusi gerak. Sedangkan Brown, Lewis, dan Harcleroad (1977:232) mengistilahkannya sebagai film yang disusun melalui kumpulan gambar-gambar yang menghasilkan ilusi gerak ketika diproyeksikan.

Penggunaan animasi dalam pembelajaran menurut Brown, Lewis, dan Harcleroad (1977:224) memiliki beberapa kelebihan khusus diantaranya: a) memotong beberapa hambatan intelektual untuk belajar, b) membantu mengatasi hambatan fisik tertentu pada siswa, c) menghadirkan berbagai peristiwa dalam kontinuitas untuk memberikan pengalaman visual khusus dalam rangka pemahaman yang lebih mendalam, d) memungkinkan siswa untuk menciptakan tindakan nyata atau membayangkan suatu kejadian atau proses, e) mengimbangi perbedaan latar belakang antara siswa di kelas, dan f) berguna untuk mengevaluasi pengetahuan siswa atau kemampuan analisis mereka dalam kegiatan pembelajaran materi tertentu.

Harrison dan Hummell (2010:21-22) menyatakan bahwa film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar. Melalui beragam metode, guru dan siswa dapat menggunakan animasi dari yang paling sederhana untuk merepresentasikan sejumlah konsep. Animasi memiliki kelebihan yang bisa membantu membentuk pemahaman siswa dari berbagai konsep yang abstrak. Hegarty (2004:343) menjelaskan bahwa dengan perkembangan teknologi dewasa ini, film animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Bogiages dan Hitt (2008:43) menambahkan peningkatan minat, pemahaman, dan keterampilan bekerja dalam kelompok merupakan bagian dari nilai tambah pemanfaatan animasi dalam pembelajaran.

Agina (2003:1-4) menjelaskan secara lebih rinci mengenai pemanfaatan film animasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas yakni: a) Meningkatkan keterampilan dan kemampuan siswa pada sejumlah aspek, b) Meningkatkan interaktivitas, c) Mempertahankan perhatian dan umpan balik siswa, d) Lebih fleksibel dan aman, e) Memotivasi, f) Mengeliminir frustrasi siswa, h) Mudah digunakan dalam kegiatan praktik pembelajaran, i) Konsisten, j) Tanggapan

balik yang lebih cepat, k) Menarik dan mempertahankan minat siswa selama dalam pembelajaran, l, Mampu menampilkan disain-disain prototipe suatu benda yang seringkali sukar dibuat secara nyata, m) Memudahkan dalam menyuguhkan model-model suatu proses kejadian atau peristiwa, n) Menunjukkan proses atau hubungan yang biasanya tidak nampak, dan o) Menyajikan proses-proses spesifik dari serangkaian proses yang panjang secara terbatas sesuai kebutuhan.

Di sisi lain, penggunaan film animasi dalam pembelajaran juga menjadi kontroversi karena tidak sedikit keterbatasan yang dimilikinya pula. Lowe (2004:558-559) meninjaunya dari aspek inefisiensi. Memerlukan waktu yang lama dalam pembuatan sebuah film animasi dari proses perancangan hingga selesai dibuat dan dipergunakan. Seringkali terjadi ketidakseimbangan yang sangat kontras jika dibandingkan dengan frekuensi penggunaannya untuk kegiatan pembelajaran. Permasalahan ini berdampak pada pemborosan biaya yang mengakibatkan munculnya sentimen negatif dalam aplikasinya pada kegiatan pembelajaran. Selain itu, kemungkinan kesalahan dalam perancangan alur cerita untuk film animasi memungkinkan terjadinya miskonsepsi bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Marsh (1987:277) yang menyoroti aspek keterampilan guru sebagai faktor sentral dalam perancangan film animasi untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Ketika guru tidak memiliki kompetensi yang memadai, kemungkinan pemanfaatan film animasi yang keliru baik dalam proses pembuatan maupun aplikasinya dalam pembelajaran akan mungkin terjadi sehingga berdampak pada tidak optimalnya hasil belajar siswa itu sendiri.

Kelemahan lain dari film animasi disoroti senada oleh Sadiman, dkk (2008:69) yang menjelaskan mengenai biaya produksinya yang relatif mahal sehingga sangat sulit untuk mencapai semua tujuan pembelajaran.

Faktor-faktor teknis juga menjadi sorotan yang dianggap merupakan kelemahan film animasi. Marsh (1987:277) membahas mengenai ketersediaan faktor pendukung seperti ruangan dan piranti-piranti yang digunakan untuk memutar film animasi dalam kegiatan pembelajaran. Agina (2003:4)

menambahkan faktor kualitas alat-alat pendukung seperti kapasitas memori atau kapabilitas piranti lunak pada media pendukung seperti laptop, komputer, atau LCD.

Agina (2003:4) juga menguraikan faktor-faktor lainnya yang menjadi kelemahan dari pemanfaatan film animasi dalam kegiatan pembelajaran yakni: a) Hilangnya informasi-informasi penting dari prosedur nyata atas suatu kejadian, b) Seringkali cukup sulit dalam menyesuaikan dengan kurikulum di sekolah, c) Memunculkan ketidakseimbangan pencapaian hasil belajar yang maksimal secara merata pada siswa, terutama yang memiliki keterbatasan fisik dan tidak mampu memanfaatkan media tersebut secara maksimal pula.

D. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Berbasis Karakter

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diajarkan guna mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, sejarah, antropologi, ilmu politik, dan sebagainya dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat sekeliling. Menurut National Council for Social Studies (dikutip dari <http://www.socialstudies.org/standards/execsummary>), IPS dikenal dengan istilah social studies yang didefinisikan sebagai berikut:

Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.

Tujuan pembelajaran IPS (Puskur, 2006: 7) adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan trampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa

dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Sebagai bidang ajar di sekolah, IPS memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dalam bentuk konsep dan pengalaman belajar yang dipilih atau diorganisasikan dalam rangka kajian ilmu sosial.

Pembelajaran IPS pada dasarnya dikembangkan untuk membangun kompetensi sosial peserta didik. Banks dan Clegg (1990:4) mengemukakan tujuan utama dari pembelajaran ilmu-ilmu sosial pada dasarnya adalah untuk menyiapkan warga Negara yang dapat mengambil keputusan-keputusan reflektif dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat di dalam lingkup komunitasnya, negaranya, dan dunia secara global, yang dikategorikan dalam empat hal yakni: 1) Pengetahuan, 2) Keterampilan, 3) Nilai dan Sikap, dan 4) Tindakan selaku Warga Negara.

Aspek keterampilan dalam ilmu-ilmu sosial diuraikan lebih lanjut oleh Banks dan Clegg (1990:6) dalam beberapa aspek yakni: 1) keterampilan berpikir, 2) keterampilan penyelidikan ilmu-ilmu sosial, 3) keterampilan akademik, dan 4) keterampilan grup. Keterampilan berpikir meliputi kemampuan untuk membuat konsep, menginterpretasi, menganalisis, menggeneralisir, mengaplikasikan pengetahuan, dan mengevaluasi. Keterampilan penyelidikan meliputi kemampuan untuk memformulasikan hipotesis dan pertanyaan-pertanyaan ilmiah, mengumpulkan data yang tepat, serta menggunakan data untuk menguji hipotesis dan mengambil kesimpulan. Keterampilan akademik meliputi kemampuan untuk mencari, mengatur, dan memperoleh informasi melalui kegiatan membaca, memperoleh informasi melalui kegiatan mendengarkan dan observasi, berkomunikasi secara verbal dan tulisan, menginterpretasikan gambar, grafik, bagan, tabel, membuat catatan dan grafik, serta membaca dan menginterpretasikan peta. Keterampilan grup meliputi kemampuan untuk secara efektif bertindak sebagai pemimpin atau bawahan dalam memecahkan masalah di kelompok, berpartisipasi dalam proyek penelitian grup, turut membantu dalam merancang tujuan-tujuan grup, menggunakan kekuatan secara efektif dan jujur dalam situasi-situasi grup, memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam proyek grup, berkomunikasi secara efektif, dan membantu memecahkan kontroversi dalam grup.

Sunal dan Haas (2005:27-28) mengemukakan bahwa bukanlah hal mudah bagi seorang guru untuk membantu peserta didik membentuk konsep yang tepat dalam pembelajaran ilmu-ilmu sosial. Hal ini dikarenakan peserta didik telah memiliki serangkaian konsep yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari baik di dalam maupun di luar kelas. Benturan-benturan konsep tersebut akan terjadi pada saat proses pembelajaran terlebih jika peserta didik tidak dilibatkan secara aktif dalam penemuan konsep-konsep yang benar tersebut. Karenanya kegiatan pembelajaran ilmu-ilmu sosial harus dirancang agar mampu: a) memotivasi peserta didik untuk mengingat pengetahuan-pengetahuan awalnya yang terkait dengan hasil belajar yang ingin dicapai, b) mengkaitkan pengetahuan-pengetahuan awal tersebut dengan ide-ide dan konsep-konsep terbaru dalam ilmu-ilmu sosial itu sendiri, c) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempertemukan dan membandingkan pengetahuan-pengetahuan awal mereka dengan konsep-konsep baru, dan d) mendorong peserta didik untuk menggunakan kemampuan berpikir tingkat tingginya secara optimal.

Pembelajaran IPS berbasis karakter merupakan bentuk pembelajaran IPS dengan memasukkan nilai-nilai karakter. Nilai-nilai tersebut mencakup nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung-jawab (Widyastono, 2011). Tujuan, fungsi, dan media pendidikan karakter yang diimplementasikan dalam pembelajaran IPS menurut Widyastono (2011:8) secara umum dapat dilihat pada bagan berikut:



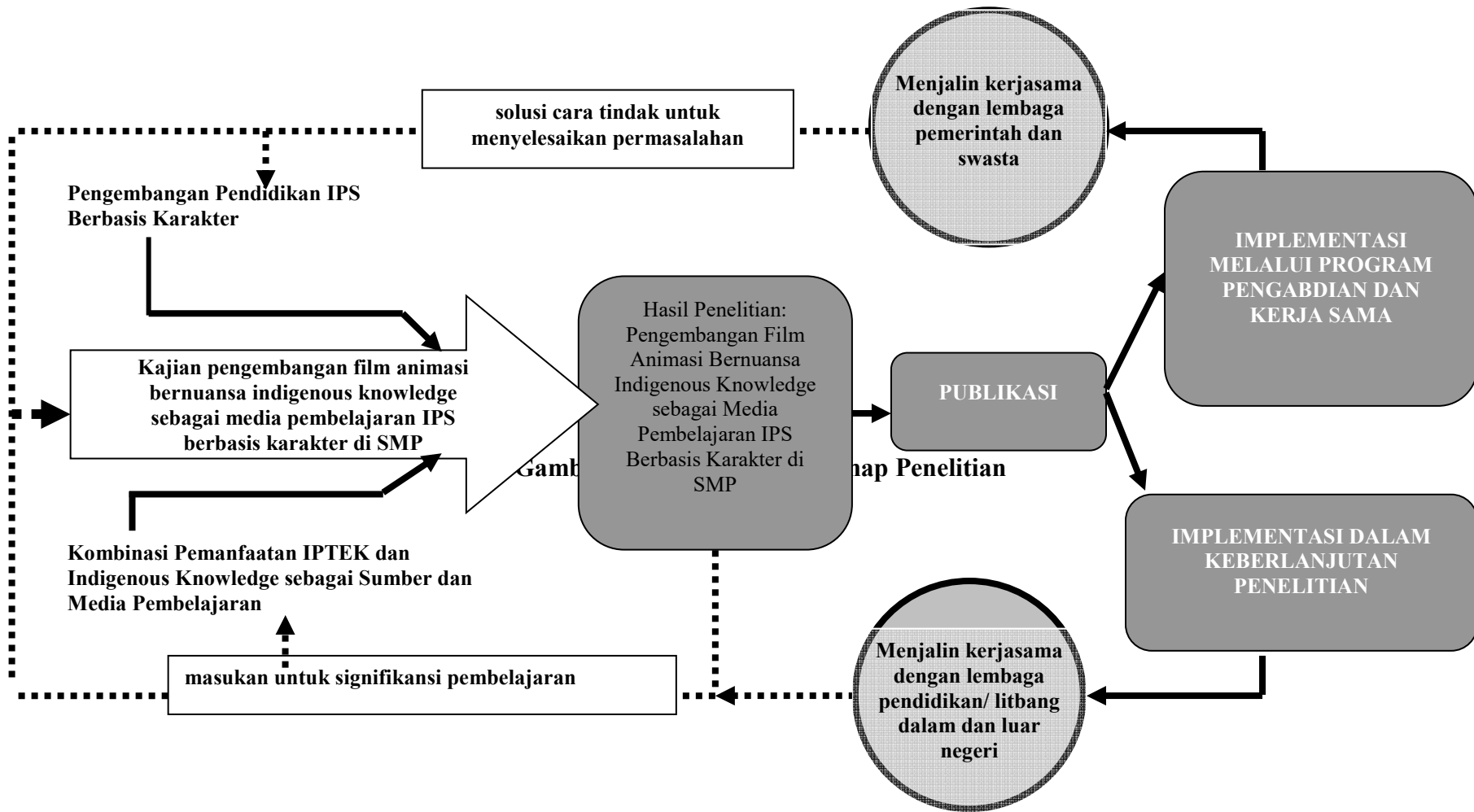
Gambar 1. Tujuan, Fungsi, dan Media Pendidikan Karakter

E. Studi Pendahuluan

Salah satu studi pendahuluan yang telah dilakukan adalah kajian tentang pengaruh pemanfaatan film animasi terhadap hasil belajar IPS siswa di SMP (Rahmattullah, 2011). Hasil penelitian yang telah dicapai yakni terdapatnya pengaruh positif pemanfaatan film animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMP.

F. Roadmap Penelitian

Kegiatan penelitian diawali dengan penelitian terkait pengembangan film animasi bernuansa *indigenous* knowledge sebagai media pembelajaran IPS berbasis karakter. Hasil penelitian akan ditindaklanjuti dalam bentuk publikasi ilmiah yang diimplementasikan dalam program pengabdian masyarakat dan penelitian lanjutan. Secara ringkas dapat dilihat pada roadmap penelitian sebagai berikut:



BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengidentifikasi jenis-jenis pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) yang ada di Propinsi Kalimantan Selatan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran IPS berbasis karakter di SMP
2. Membuat media film animasi bernuansa *indigenous knowledge* yang dapat dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran IPS berbasis karakter di SMP.

Tujuan lain dalam jangka panjang yang ingin dicapai dari kegiatan penelitian ini yakni:

1. Terbinanya kerjasama yang lebih sinergis dan terprogram dalam kegiatan penelitian dan pengabdian antara guru IPS dan dosen Pendidikan IPS FKIP Unlam khususnya dalam rangka pengembangan pendidikan IPS di persekolahan.
2. Meningkatnya kompetensi guru IPS dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan karakter dan pengembangan ipteks berwawasan lokal
3. Meningkatnya kualitas hasil pembelajaran IPS dari peserta didik melalui pengembangan media interaktif yang memuat unsur pendidikan karakter, pengembangan ipteks dan tetap berwawasan lokal.

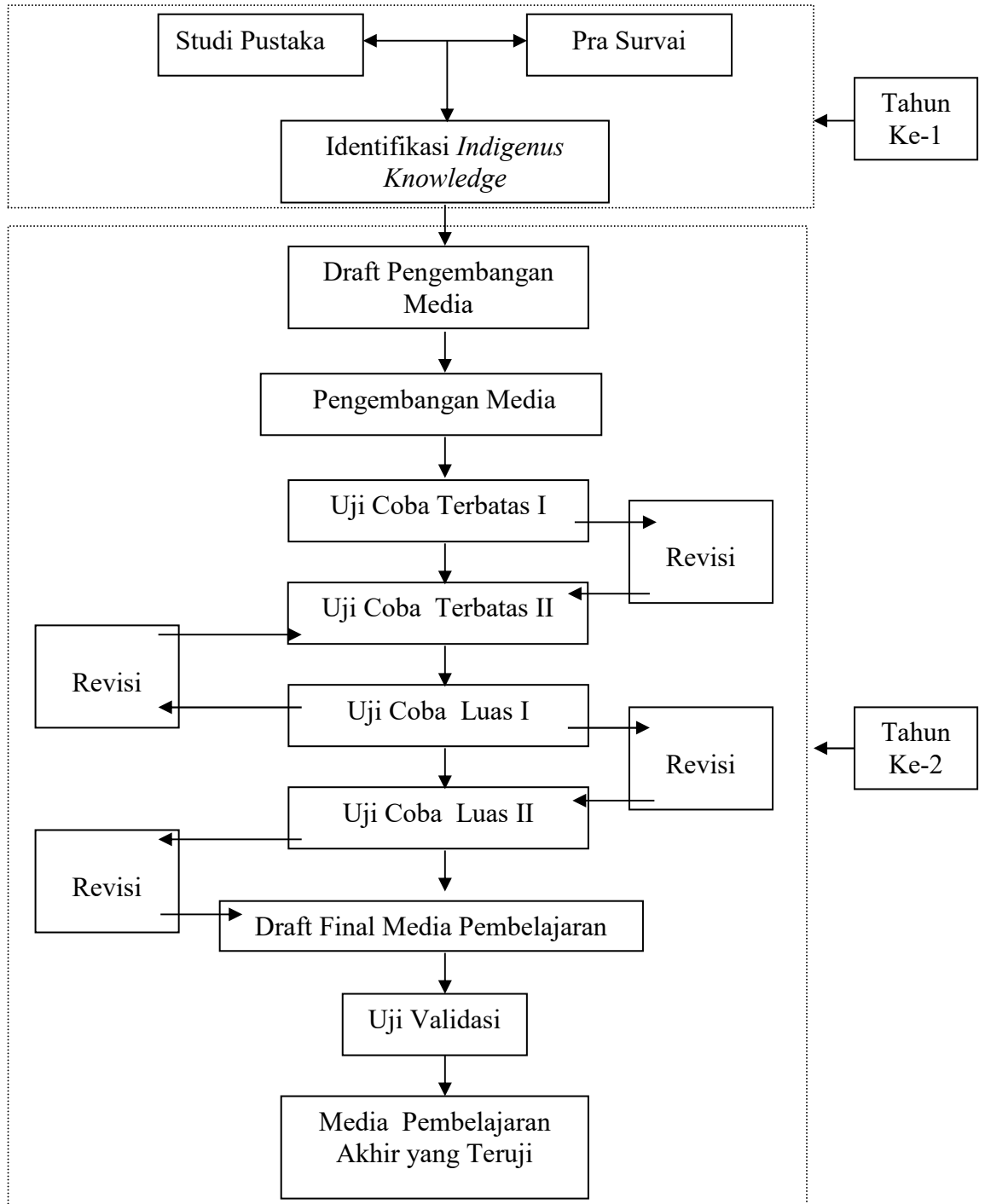
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yakni:

1. Teridentifikasinya secara lebih luas dan detail jenis-jenis pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) di Kalimantan Selatan yang memiliki potensi untuk menjadi sumber pembelajaran IPS yang lebih kontekstual dan berwawasan lokal serta berrkarakter.
2. Dapat dikembangkannya media pembelajaran khususnya film animasi yang bersifat interaktif dan memuat unsur-unsur pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) yang dapat menjadi media pembelajaran alternatif untuk pelajaran IPS berbasis karakter.

3. Terciptanya akses dan kemudahan bagi guru-guru IPS untuk memperoleh sumber dan media pembelajaran alternatif dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPS peserta didik.
4. Terjadinya peningkatan kompetensi guru IPS khususnya di Kalimantan Selatan dalam memanfaatkan sumber dan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan iptek, sehingga berdampak pada peningkatan kualitas proses dan hasil belajar IPS bagi peserta didik yang dalam jangka panjang mampu menghasilkan generasi penerus yang memiliki kompetensi sosial yang optimal untuk menunjang kegiatan pembangunan.
5. Dalam jangka panjang penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kerjasama antara guru-dosen terutama dalam peningkatan peran FKIP Jurusan Pendidikan IPS dalam membantu guru-guru IPS untuk memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis iptek namun tetap berwawasan lokal dan berkarakter.

BAB IV METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Penelitian akan dilaksanakan selama dua tahun dengan alur penelitian yang diadaptasi dari Putro, dkk (2007). Alur penelitian pengembangan media film animasi berbasis *Indigenous Knowledge* diawali dengan studi pendahuluan dan dilanjutkan dengan pengembangan media film animasi yang interaktif sebagai hasil akhir dari kegiatan penelitian. Secara rinci, dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 3. Alur Penelitian Pengembangan Media Film Animasi

Secara rinci pada tahun pertama kegiatan penelitian diarahkan pada pengidentifikasian sumber-sumber pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) melalui studi pustaka, kegiatan survai dan observasi lapangan, serta diskusi terbatas dengan guru-guru IPS yang tersebar di Propinsi Kalimantan Selatan. Luaran yang diharapkan dari kegiatan penelitian tahun pertama adalah teridentifikasinya secara lebih lengkap mengenai potensi pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran IPS. Proses pengidentifikasian tersebut diharapkan dapat dibuat dalam bentuk buku ajar yang memuat gambaran sumber pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) serta rancangan pembelajaran mengenai pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas. Selain itu luaran lainnya adalah artikel ilmiah yang akan diterbitkan pada jurnal nasional sebagai bentuk publikasi hasil penelitian. Indikator pencapaian terukur yang diharapkan adalah: 1) diterbitkannya buku ajar yang memuat pemanfaatan pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) untuk kegiatan pembelajaran IPS, dan 2) diterbitkannya artikel ilmiah mengenai hasil penelitian pada jurnal nasional terakreditasi atau jurnal internasional.

Pada tahun kedua, kegiatan penelitian diarahkan pada pengembangan media pembelajaran film animasi interaktif berbasis pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) yang diperoleh dari kegiatan tahun pertama. Selain itu akan diadakan uji coba terbatas dan uji coba luas untuk mengukur keefektifan pemanfaatan media pembelajaran film animasi interaktif tersebut, hingga diadakan validasi media sebagai tahapan akhir dalam rangka pengembangan media pembelajaran yang telah teruji dan divalidasi. Luaran yang diharapkan dari kegiatan penelitian ini adalah disusunnya media pembelajaran interaktif berupa film animasi berbasis pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS. Selain itu luaran lainnya adalah artikel ilmiah yang akan diterbitkan pada jurnal nasional atau internasional sebagai bentuk publikasi hasil penelitian. Indikator pencapaian terukur yang diharapkan adalah: 1) dikembangkannya media pembelajaran interaktif berupa film animasi berbasis pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) yang telah divalidasi oleh ahli maupun melalui ujicoba lapangan, dan 2) diterbitkannya artikel ilmiah mengenai hasil penelitian pada jurnal nasional terakreditasi atau jurnal internasional.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, dapat diuraikan beberapa temuan penelitian sebagai berikut:

A. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan melalui kegiatan survey lapangan oleh tim peneliti ke beberapa sekolah di Kalimantan Selatan. Survey dilakukan pada guru-guru IPS di SMP di tujuh kabupaten yakni Kotabaru, Tanah Bumbu, Tanah Laut, Banjarmasin, Banjarbaru, Hulu Sungai Tengah, dan Hulu Sungai Utara..

Hasil wawancara menunjukkan bahwa secara umum sumber pembelajaran yang digunakan oleh guru-guru masih kebanyakan dari buku ajar yang digunakan di sekolah. Meskipun demikian, para guru telah mengupayakan pemanfaatan sumber belajar yang ada di sekitar siswa atau yang bersifat dari pengetahuan lokal setempat. Hanya saja masih terdapat permasalahan yakni masih belum banyak jenis-jenis pengetahuan lokal yang dijelaskan dalam pembelajaran yang terkait dengan materi-materi IPS.

Sebagian besar pengetahuan lokal yang disampaikan cenderung sebagian besar pada aktivitas perekonomian seperti pasar terapung dan pendulangan intan. Selain itu beberapa pengetahuan lokal lain seperti bentuk-bentuk hasil karya seni juga sudah mulai dikenalkan kepada siswa seperti Candi Agung yang terdapat di Amuntai.

Beberapa guru menyatakan masih kesulitan dalam mengaitkan berbagai bentuk sumber pengetahuan lokal ke dalam materi IPS. Hal ini dikarenakan mereka juga masih belum begitu mengenal keberagaman sumber-sumber lokal yang ada di Kalimantan Selatan yang bisa dikaitkan dengan materi pembelajaran IPS.

Terkait dengan pembelajaran karakter, pada umumnya mereka telah menanamkan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran IPS. Selain itu, mereka juga sudah berupaya menghubungkan dan mengenalkan kepada siswa nilai-nilai karakter yang ada dalam berbagai pengetahuan lokal di Kalimantan Selatan.

Upaya ini dilakukan dalam rangka membentuk karakter siswa melalui pembelajaran IPS, sehingga menurut mereka pembelajaran IPS bukan saja bisa lebih bermakna tetapi juga mampu menjadi media untuk menanamkan nilai-nilai karakter di dalam diri siswa.

Temuan lain adalah para guru masih memiliki keterbatasan dalam menentukan dan memanfaatkan media pembelajaran yang cocok dan efektif untuk pembelajaran IPS. Ketika disinggung mengenai penggunaan komik dan film sebagai media alternatif pembelajaran, pada umumnya mereka mengatakan perlu dikembangkan tetapi harus melalui kerjasama dalam artian mereka tidak mampu menyediakan sendiri. Selain karena tingkat kerumitan media yang dibuat, juga membutuhkan kerjasama dengan guru-guru IPS lain agar media tersebut bisa dipergunakan pada berbagai sekolah. Selain itu, mereka juga mengatakan bahwa masalah biaya menjadi salah satu kendala dalam pembuatan media pembelajaran berbentuk komik atau film animasi.

B. Bentuk-Bentuk Pengetahuan Lokal (*Indigenous Knowledge*) di Kalimantan Selatan

Berdasarkan hasil wawancara dan studi lapangan, serta studi dokumentasi yang dilakukan, ada beberapa bentuk pengetahuan lokal (*indigenous knowledge*) yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran IPS. Secara umum dapat dikelompokkan dalam beberapa bentuk yakni:

1. Agama dan Kepercayaan

Masyarakat Kalimantan Selatan pada umumnya beragama Islam. Meskipun demikian masih terdapat kepercayaan lain yang ada di dalam kehidupan masyarakat yang bersumber dari agama dan kepercayaan yang masuk sebelum Islam. Kepercayaan yang bersumber dari paham animisme dan dinamisme yang dianut oleh warga Dayak juga masih berkembang pada sebagian masyarakat Banjar. Beberapa bentuk aktivitas antara lain konsep *bekeramat* yakni adanya kekuatan pada benda tertentu sehingga memunculkan tradisi *bejimat* merupakan salah satu bentuk tradisi yang masih berkembang. Selain itu berbagai upacara untuk keselamatan juga masih dilaksanakan seperti tradisi *Manyanggar Banua* di Barikin Hulu Sungai Tengah, *Manyanggar Padang* di Bangkayu Negara (Hulu

Sungai Selatan), *Badu'a Selamat Tahun* di Kampung Limamar dan Lok Baintan (Kabupaten Banjar), serta *Manopeng* di Banyuur (Kota Banjarmasin) merupakan beberapa bentuk upacara keagamaan yang juga berkembang sampai sekarang.

Selain itu, keberadaan Candi Agung dan Candi Laras merupakan salah satu bentuk peninggalan keagamaan pada masa pengaruh Hindu Budha di Kalimantan Selatan yang masih ada di Kalimantan Selatan. Bentuk pengetahuan lokal lain yakni berbagai upacara daur hidup seperti *Upacara Mandi-Mandi*, *Bapalas Bidang*, *Baayun Mulud*, *Basunat*, *Badudus*, dan *Baaruah* adalah bentuk pengetahuan lokal lain yang masih berkembang terutama dengan nuansa Islamnya.

2. Sistem Pengetahuan

Sistem pengetahuan yang berkembang di Kalimantan Selatan telah mendapat pengaruh dari berbagai aspek. Meskipun demikian salah satu bentuk pengetahuan lokal yang terkait dengan system pengetahuan adalah masih adanya system pendidikan pesantren baik yang sudah melembaga maupun yang masih tradisional dalam istilah *mangaji duduk*. Selain itu system pengetahuan juga berkembang pada aspek lain seperti misalnya pengobatan atas orang *garing* yang sebagian masih menganut konsep adanya pengaruh makhluk halus. Sehingga pengobatan yang dilakukan tidak hanya melalui pengobatan medis tetapi juga pengobatan tradisional yang dikenal dengan istilah *betetamba*.

3. Sistem Mata Pencaharian

Sistem mata pencaharian masyarakat Banjar sangat kaya dengan berbagai pengetahuan lokal. Pada aspek pertanian misalnya dikenal berbagai bentuk istilah dan jenis *bahuma*. Kemudian masih ada peternakan *hadangan* di rawa-rawa. Bentuk lain adalah kegiatan Meramu atau *beramu* misalnya *beramu galam*, *meramu kapurnaga*, *beramu halayung*, *beramu rotan*, dan *beramu wanyi*. Dalam bentuk pencaharian kerajinan dikenal banyak bentuk kerajinan yang bernuansa lokal seperti kerajinan *rumbia*, *jangang*, *batukang*, *mandulang*, *maulah jukung*, *anyaman purun*, *maulah sasirangan*, dan *kamasan*.

4. Tata Kelakuan

Tata kelakuan yang berkembang di Kalimantan Selatan identik dengan perilaku berhubungan dalam kehidupan antar warga. Beberapa bentuk

pengetahuan lokal seperti *ulun pian, bamintuha, mamarina, baiparan, sepupu, bamurai, bagawi sabumi, marambai, baarian, marimba, dan handil* adalah berbagai bentuk istilah dan tradisi yang berlaku sampai sekarang dalam kehidupan masyarakat Banjar. Bentuk-bentuk tata kelakuan ini sarat dengan nilai-nilai karakter yang merupakan bentuk pengetahuan lokal yang perlu dilestarikan dalam kehidupan dewasa ini.

5. Teknologi Tradisional

Berbagai bentuk teknologi tradisional baik dalam bentuk benda maupun aktivitas yang masih bersifat pengetahuan lokal merupakan sumber belajar lain yang bisa dipergunakan dalam pembelajaran IPS. Aktivitas seperti *bagarit, bahandup, manjipah, manyuar, manyapung, mandulang*, atau bentuk rumah adat Banjar seperti *bubungan tinggi, gajah baliku, gajah manyusu, balai laki-balai bini, palimasan, cacak burung, tadah alas, lanting* merupakan bentuk teknologi tradisional yang dimiliki dan memiliki nilai-nilai positif dan dapat digunakan sebagai sumber belajar IPS.

6. Aspek Kesenian.

Pengetahuan lokal (*indigenous knowledge*) yang terkait dengan aspek kesenian di Kalimantan Selatan juga sangat beragam. Beberapa bentuk antara lain seni bangunan, arca, lukis, ukir, seni sastra seperti *sangiang gantung*, seni teater seperti *wayang wong* dan *madihin*, berbagai bentuk tarian daerah, ornament-ornamen, masakan dan minuman, busana, hingga berbagai bentuk permainan rakyat seperti *babutaan, bagasing, balogo*, dan *batatampurungan* merupakan sebagian dari beragam aspek kesenian di Kalimantan Selatan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar IPS yang memiliki nilai-nilai karakter.

C. Implementasi dalam Pembelajaran

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan para guru, pada umumnya mereka mengatakan salah satu bentuk pendekatan yang cocok untuk memanfaatkan sumber belajar pengetahuan lokal (*indigenous knowledge*) dalam pembelajaran IPS adalah melalui pembelajaran kontekstual.

Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa

untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan /konteks ke permasalahan/ konteks lainnya.

CTL merupakan suatu konsep belajar dimana guru menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung lebih alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa.

Pembelajaran kontekstual dengan pendekatan konstruktivisme dipandang sebagai salah satu strategi yang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran berbasis kompetensi. Dengan lima strategi pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*), yaitu *relating, experiencing, applying, cooperating, dan transferrini* diharapkan peserta didik mampu mencapai kompetensi secara maksimal.

Dalam kelas kontekstual, tugas guru adalah membantu siswa mencapai tujuannya. Guru lebih banyak berurusan dengan strategi daripada memberi informasi. Tugas guru mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja ber-sama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi anggota kelas (siswa). Sesu-atu yang baru datang dari menemukan sendiri bukan dari apa kata guru. Begitulah peran guru di kelas yang dikelola dengan pendekatan kontekstual.

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni: konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*).

CTL dapat diterapkan dalam kurikulum apa saja, bidang studi apa saja, dan kelas yang bagaimanapun keadaannya. Pendekatan CTL dalam kelas cukup mudah. Secara garis besar, langkah-langkah yang harus ditempuh dalam CTL adalah sebagai berikut:

1. Kembangkan pemikiran bahwa siswa akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
2. Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik.
3. Kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya.
4. Ciptakan masyarakat belajar.
5. Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran.
6. Lakukan refleksi di akhir pertemuan.
7. Lakukan penilaian yang sebenarnya (*authentic assessment*) dengan berbagai cara.

Dalam pembelajaran kontekstual, program pembelajaran lebih merupakan rencana kegiatan kelas yang dirancang guru, yang berisi skenario tahap demi tahap tentang apa yang akan dilakukan bersama siswanya sehubungan dengan topik yang akan dipelajarinya. Dalam program tercermin tujuan pembelajaran, media untuk mencapai tujuan tersebut, materi pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan *authentic assessment*-nya.

Dalam konteks itu, program yang dirancang guru benar-benar rencana pribadi tentang apa yang akan dikerjakannya bersama siswanya. Secara umum tidak ada perbedaan mendasar format antara program pembelajaran konvensional dengan program pembelajaran kontekstual. Program pembelajaran konvensional lebih menekankan pada deskripsi tujuan yang akan dicapai (jelas dan operasional), sedangkan program untuk pembelajaran kontekstual lebih menekankan pada skenario pembelajarannya.

Beberapa komponen utama dalam pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Melakukan hubungan yang bermakna (*making meaningful connections*)

Keterkaitan yang mengarah pada makna adalah jantung dari pembelajaran dan pengajaran kontekstual. Ketika siswa dapat mengkaitkan isi dari mata pelajaran akademik, ilmu pengetahuan alam. Atau sejarah dengan pengalamannya mereka sendiri, mereka menemukan makna, dan makna memberi mereka alasan untuk belajar. Mengkaitkan pembelajaran dengan kehidupan seseorang membuat proses belajar menjadi hidup dan keterkaitan inilah inti dari CTL.

2. Melakukan kegiatan-kegiatan yang berarti (*doing significant works*)

Model pembelajaran ini menekankan bahwa semua proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas harus punya arti bagi siswa sehingga mereka dapat mengkaitkan materi pelajaran dengan kehidupan siswa.

3. Belajar yang diatur sendiri (*self-regulated Learning*)

Pembelajaran yang diatur sendiri, merupakan pembelajaran yang aktif, mandiri, melibatkan kegiatan menghubungkan masalah ilmu dengan kehidupan sehari-hari dengan cara-cara yang berarti bagi siswa. Pembelajaran yang diatur siswa sendiri, memberi kebebasan kepada siswa menggunakan gaya belajarnya sendiri.

4. Bekerjasama (*collaborating*)

Siswa dapat bekerja sama. Guru membantu siswa bekerja secara efektif dalam kelompok, membantu siswa bekerja secara efektif dalam kelompok, membantu mereka memahami bagaimana mereka saling mempengaruhi dan saling berkomunikasi.

5. Berpikir kritis dan kreatif (*critical dan creative thinking*)

Pembelajaran kontekstual membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir tahap tinggi, berpikir kritis dan berpikir kreatif. Berpikir kritis adalah suatu kecakapan nalar secara teratur, kecakapan sistematis dalam menilai, memecahkan masalah menarik keputusan, memberi keyakinan, menganalisis asumsi dan pencarian ilmiah. Berpikir kreatif adalah suatu kegiatan mental untuk meningkatkan kemurnian, ketajaman pemahaman dalam mengembangkan sesuatu.

6. Mengasuh atau memelihara pribadi siswa (*nuturing the individual*)

Dalam pembelajaran kontekstual siswa bukan hanya mengembangkan kemampuan-kemampuan intelektual dan keterampilan, tetapi juga aspek-aspek kepribadian: integritas pribadi, sikap, minat, tanggung jawab, disiplin, motif

berprestasi, dsb. Guru dalam pembelajaran kontekstual juga berperan sebagai konselor, dan mentor. Tugas dan kegiatan yang akan dilakukan siswa harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

7. Mencapai standar yang tinggi (*reaching high standards*)

Pembelajaran kontekstual diarahkan agar siswa berkembang secara optimal, mencapai keunggulan (*excellent*). Tiap siswa bisa mencapai keunggulan, asalkan dia dibantu oleh gurunya dalam menemukan potensi dan kekuatannya.

8. Menggunakan Penilaian yang otentik (*using authentic assessment*)

Penilaian autentik menantang para siswa untuk menerapkan informasi dan keterampilan akademik baru dalam situasi nyata untuk tujuan tertentu. Penilaian autentik merupakan antitesis dari ujian standar, penilaian autentik memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuan terbaik mereka sambil mempertunjukkan apa yang sudah mereka pelajari.

Ada tujuh komponen utama pembelajaran yang mendasari penerapan pembelajaran kontekstual dikelas. Ketujuh komponen itu adalah konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*) refleksi (*reflection*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*)

1. **Konstruktivisme (*Constructivism*)**

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir pendekatan kontekstual, yaitu pengetahuan dibangun sedikit demi sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak dengan tiba-tiba. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Tetapi siswa harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide, yaitu siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan dibenak mereka sendiri.

Esensi dari teori konstruktivisme adalah ide bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain, dan apabila dikehendaki informasi itu menjadi milik mereka sendiri. Dengan dasar ini pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi bukan menerima

pengetahuan. Landasan berpikir konstruktivisme agak berbeda dengan kaum objektif, yang lebih menekankan pada hasil pembelajaran. Dalam pandangan konstruktivisme, strategi memperoleh lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat diutamakan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan. Untuk itu tugas guru adalah memfasilitasi proses tersebut dengan : (1) menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi siswa; (2) memberi kesempatan siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri; dan (3) menyadarkan siswa agar menerapkan strategi mereka sendiri dalam belajar.

2. Bertanya (*questioning*)

Pengetahuan yang dimiliki seseorang, selalu bermula dari bertanya karena bertanya merupakan strategi utama pembelajaran yang produktif, kegiatan bertanya berguna untuk: (1) menggali informasi baik administrasi maupun akademik; (2) mengecek pemahaman siswa; (3) membangkitkan respon pada siswa; (4) mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa; (5) mengetahui hal-hal yang sudah diketahui siswa; (6) memfokuskan perhatian siswa pada sesuatu yang dikehendaki guru; (7) untuk membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari siswa; (8) untuk menyegarkan kembali pengetahuan siswa. Pada semua aktivitas belajar, *questioning* dapat diterapkan antara siswa dengan siswa, antara guru dan siswa, antara siswa dengan guru, antara siswa dengan orang lain yang didatangkan ke kelas dan sebagainya.

3. Menemukan (*inquiry*)

Menemukan merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hanya hasil mengingat seperangkat fakta-fakta tetapi juga hasil dari menemukan sendiri. Siklus inquiry adalah (1) observasi, (2) bertanya, (3) mengajukan dugaan, (4) pengumpulan data, (5) penyimpulan. Kata kunci dari strategi inquiry adalah siswa menemukan sendiri, adapun langkah-langkah kegiatan menemukan sendiri adalah: (1) merumuskan masalah dalam mata pelajaran apapun; (2) mengamati atau melakukan observasi; (3) menganalisis dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar, laporan, bagan tabel, dan karya

lainnya; dan (4) mengkomunikasikan atau menyajikan hasil karya pada pembaca, teman kelas, guru, atau audience lainnya.

4. Masyarakat Belajar (*learning community*)

Konsep *learning community* menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama dengan orang lain. Hasil belajar didapat dari berbagi antara kawan, kelompok, dan antara yang tahu ke yang belum tahu. Di ruang kelas ini, di sekitar sini, juga dengan orang-orang yang diluar sana semua adalah anggota masyarakat belajar. Dalam kelas yang menggunakan pendekatan kontekstual, guru disarankan dalam melaksanakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang anggotanya heterogen. Yang pandai mengajari yang lemah, yang tahu memberitahu yang belum tahu, yang cepat menangkap mendorong temannya yang lambat, yang mempunyai gagasan segera memberikan usul dan seterusnya. Kelompok siswa bisa sangat bervariasi bentuknya, baik keanggotaan, jumlah, bahkan bisa melibatkan siswa di dalam kelas atasnya, atau guru mengadakan kolaborasi dengan mendatangkan seorang ahli ke kelas.

5. Permodelan (*modelling*)

Dalam sebuah pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu, ada model yang bisa ditiru. Model itu, memberi peluang yang besar bagi guru untuk memberi contoh cara mengerjakan sesuatu, dengan begitu guru memberi model tentang bagaimana belajar. Dalam pendekatan kontekstual guru bukan satu-satunya model. Model dapat dirancang dengan melibatkan siswa, seorang siswa dapat ditunjuk untuk memberikan contoh temannya, misalnya cara melafalkan suatu kata. siswa contoh tersebut dikatakan sebagai model, siswa lain dapat menggunakan model tersebut sebagai standar kompetensi yang harus dicapai.

6. Refleksi (*reflection*)

Refleksi adalah cara berfikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir kebelakang tentang apa-apa yang sudah kita lakukan dalam hal belajar di masa lalu. Siswa mengendapkan apa yang dipelajarinya sebagai struktur

pengetahuan yang baru, yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Refleksi merupakan respons terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima.

7. **Penilaian Sebenarnya (*authentic assessment*)**

Assessment adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran belajar siswa. Gambaran perkembangan belajar siswa perlu diketahui oleh guru agar bisa memastikan bahwa siswa mengalami proses pembelajaran yang benar. Apabila data yang dikumpulkan guru mengidentifikasi bahwa siswa mengalami kemacetan dalam belajar, maka guru segera bisa mengambil tindakan yang tepat agar siswa terbebas dari kemacetan belajar. Karena gambaran tentang kemajuan belajar itu diperlukan disepanjang proses pembelajaran, maka penilaian tidak dilakukan diakhir periode seperti akhir semester. Kemajuan belajar dinilai dari proses, bukan melalui hasil, dan dengan berbagai cara. Tes hanyalah salah satunya, itulah hakekat penilaian yang sebenarnya. Penilai tidak hanya guru, tetapi bisa juga teman lain atau orang lain. Karakteristik penilaian sebenarnya adalah (1) dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung; (2) bisa digunakan untuk formatif maupun sumatif; (3) yang diukur keterampilan dan performansi, bukan hanya mengingat fakta; (4) berkesinambungan; (5) terintegrasi; (6) dapat dipergunakan sebagai feed back. Dengan demikian pembelajaran yang benar memang seharusnya ditekankan pada upaya membantu siswa agar mampu mempelajari (*learning how to learn*) sesuatu, bukan ditekankan pada diperolehnya sebanyak mungkin informasi diakhir periode pembelajaran.

Pembelajaran kontekstual menempatkan siswa di dalam konteks bermakna yang menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang sedang dipelajari. Strategi yang berasosiasi dengan pembelajaran kontekstual untuk pembelajaran IPS antara lain adalah sebagai berikut:

1. Belajar berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*)

Suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran. Dalam pengetahuan dan konsep

yang esensi dari mata pelajaran. Dalam hal ini siswa terlibat dalam penyelidikan untuk pemecahan masalah yang mengintegrasikan keterampilan dan konsep dari berbagai isi materi pelajaran. Pendekatan ini mencakup pengumpulan informasi yang berkaitan dengan pertanyaan, mensintesis, dan mempresentasikan penemuannya kepada orang lain.

2. Pembelajaran Autentik (*Authentic Instruction*)

Suatu pendekatan pengajaran yang memperkenankan siswa untuk mempelajari konteks bermakna. Ia mengembangkan keterampilan berpikir dan memecahkan masalah yang penting di dalam konteks kehidupan nyata.

3. Belajar Berbasis Inquiry (*Inquiry-Based Learning*)

Suatu pendekatan pembelajaran yang mengikuti metodologi sains dan menyediakan kesempatan untuk pembelajaran bermakna.

4. Belajar berbasis Proyek/Tugas (*Project-Based Learning*)

Suatu pendekatan pembelajaran komprehensif di mana lingkungan belajar siswa (kelas) didesain agar siswa dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah autentik termasuk pendalaman materi dari suatu topik mata pelajaran, dan melaksanakan tugas bermakna lainnya. Pendekatan ini memperkenankan siswa untuk bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya, dan mengkulminasikan dengan produk nyata.

5. Belajar Berbasis Kerja (*Work-Based Learning*)

Suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa menggunakan konteks tempat kerja untuk mempelajari materi pelajaran berbasis sekolah dan bagaimana materi tersebut dipergunakan kembali di tempat kerja. Jadi dalam hal ini, tempat kerja atau sejenisnya dan berbagai aktifitas dipadukan dengan materi pelajaran untuk kepentingan siswa.

6. Belajar Berbasis Jasa-Layanan (*Service Learning*)

Suatu pendekatan pembelajaran yang mengkombinasikan jasa layanan masyarakat dengan suatu struktur berbasis sekolah untuk merefleksikan jasa-layanan tersebut, jadi menekankan hubungan antara pengalaman jasa-layanan dan pembelajaran akademis. Dengan kata lain, pendekatan ini menyajikan suatu penerapan praktis dari pengetahuan baru yang diperlukan dan berbagi

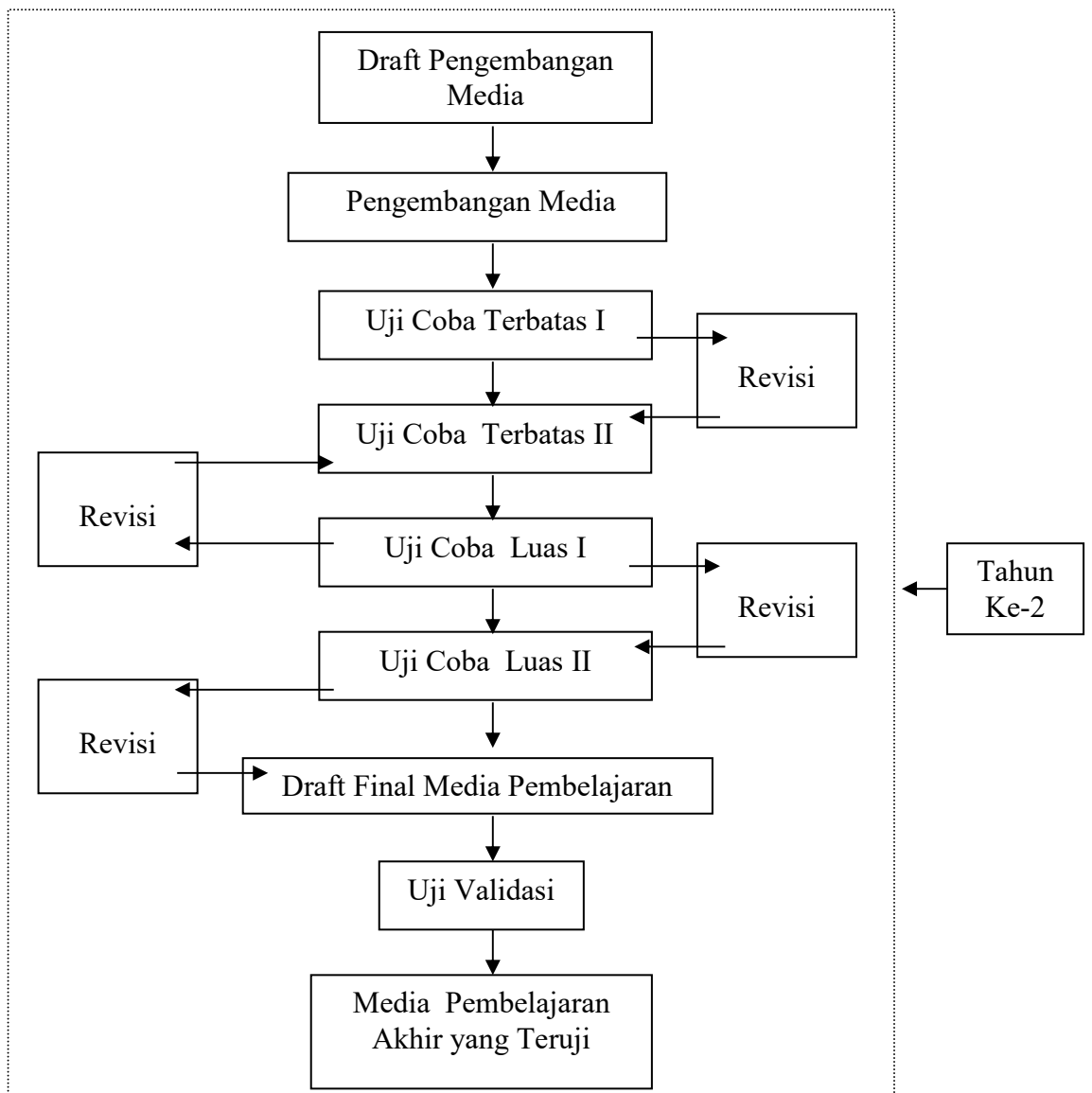
keterampilan untuk memenuhi kebutuhan dalam masyarakat melalui proyek/tugas terstruktur dan kegiatan lainnya.

7. Belajar Kooperatif (*Cooperatif Learning*)

Pendekatan pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil siswa untuk bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan.

BAB VI
RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Penelitian pada tahun kedua diarahkan pada pengembangan media film animasi berdasarkan beberapa sumber pembelajaran berbasis pengetahuan lokal (*indigenous knowledge*) yang telah ditelusuri pada tahun pertama. Secara skematis, penelitian pada tahun kedua akan diarahkan sebagai berikut:



Gambar 4. Alur Penelitian Pengembangan Media Film Animasi

Dari gambar tersebut dapat diuraikan bahwa rencana pada tahun kedua, kegiatan penelitian lebih diarahkan pada pengembangan media pembelajaran film animasi interaktif berbasis pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) yang diperoleh dari kegiatan penelitian tahun pertama. Selain itu akan diadakan uji coba terbatas dan uji coba luas untuk mengukur keefektifan pemanfaatan media pembelajaran film animasi interaktif tersebut, hingga diadakan validasi media sebagai tahapan akhir dalam rangka pengembangan media pembelajaran yang telah teruji dan divalidasi.

Luaran yang diharapkan dari kegiatan penelitian ini adalah disusunnya media pembelajaran interaktif berupa film animasi berbasis pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS. Selain itu luaran lainnya adalah artikel ilmiah yang akan diterbitkan pada jurnal nasional atau internasional sebagai bentuk publikasi hasil penelitian

Indikator pencapaian terukur yang diharapkan adalah: 1) dikembangkannya media pembelajaran interaktif berupa film animasi berbasis pengetahuan asli (*indigenous knowledge*) yang telah divalidasi oleh ahli maupun melalui ujicoba lapangan, dan 2) diterbitkannya artikel ilmiah mengenai hasil penelitian pada jurnal nasional terakreditasi atau jurnal internasional.

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru-guru IPS di SMP telah memanfaatkan pengetahuan lokal (*indigenous knowledge*) sebagai sumber pembelajaran IPS namun belum banyak. Berdasarkan hasil observasi, pengetahuan lokal di Kalimantan Selatan sangat beragam dan tersebar dalam berbagai aspek kehidupan yakni: 1) Agama dan Kepercayaan, 2) Sistem Pengetahuan, 3) Sistem Mata Pencaharian, 4) Tata Kelakuan, 5) Teknologi Tradisional, dan 5) Aspek Kesenian. Berbagai pengetahuan lokal tersebut mengandung nilai-nilai karakter yang dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran IPS di SMP. Berdasarkan diskusi dengan para guru disebutkan bahwa salah satu pendekatan yang cocok digunakan dalam mengimplementasikan pemanfaatan sumber belajar lokal dalam pembelajaran adalah pendekatan kontekstual.

B. Saran

Beberapa saran yang diajukan yakni:

1. Perlu segera dikembangkan kembali kerjasama guru dan pihak universitas khususnya dalam rangka pengembangan kompetensi profesionalisme guru. Dalam hal ini disarankan agar diaktifkan kembali keterlibatan dosen IPS pada kegiatan MGMP di kabupaten-kabupaten.
2. Perlunya pengembangan media-media interaktif khususnya dalam pembelajaran IPS mengingat perkembangan teknologi telah menjadi bagian yang menentukan dalam peningkatan kualitas pembelajaran IPS dengan tetap berpegang kepada penanaman karakter melalui pemanfaatan budaya lokal sebagai sumber atau media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agina, Adel. M. (2003). *The advantages and disadvantages of the animation technology in education and training*. Paper delivered as a final report in the course of Animation and Education, June.2003. Faculty of Behavioral Sciences (Formerly, Faculty of Technology and Education Science), University of Twente, Enschede, the Netherlands. Tersedia: <http://projects.edte.utwente.nl/pi/Papers/AnimationPaper.html> [9 Juni 2011]
- Ali, Mona Mostafa Mohamed. (2011). *The Impact of An Educational Program Using Computer Graphics for Learning Basic Skills in Swimming and Physical Variables for People with Special Needs*. World Journal of Sport Sciences. 4, (1), 64-69.
- Anonim, 2008. *Animated*. Tersedia: <http://dictionary.reverso.net/english-cobuild/animated%20movie> [9 Juni 2011]
- _____, 2007. *Orang Banjar dan Kebudayaannya*. Banjarmasin: Pustaka Banua
- _____, tanpa tahun. *Expectations of Excellence: Curriculum Standards for Social Studies--Executive Summary*. Tersedia: <http://www.socialstudies.org/standards/execsummary> [2 Januari 2010]
- Arsyad, Azhar (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Banks, James A. dan Clegg Jr, Ambrose A. (1990). *Teaching Strategies for The Social Studies: Inquiry, Valuing, and Decision-Making, fourth edition*. New York: Longman.
- Barak, Miri. Ashkar, Tamar. Yehudit, J. Dori. (2010). *Teaching Science via Animated Movies: Its Effect on Students' Learning Outcomes and Motivation*. Proceedings of the Chais Ceonference on Instructional Technologies Research 2010, Raanana: The Open University of Israel.
- Bogiages, Christopher. Hitt, Austin M. (2008). *Movie Mitosis*. Tersedia: http://usouthcarolina.academia.edu/ChrisBogiages/Papers/507806/Movie_Mitosis [4 Januari 2011]
- Brown, James W. Lewis, Richard B. dan Harcleroad, Fred F. (1977). *AV Instruction Technology, Media, and Methods(fifth edition)*. USA: McGraww-Hill, Inc.
- Burden, Paul R. dan Byrden, David M. (1999). *Methods for Effective Teaching*. USA : Allyn and Bacon.
- Dahar, Ratna Wilis. (1996). *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

- Harrison, Henry L, Hummel, Laura J. (2010). *Incorporating Animation Concepts and Principles in STEM Education*. The Technology Teacher. USA Page 20-25.
- Hadi, A.C. Sungkana. *Melestarikan Kearifan Masyarakat Tradisional (Indigenous Knowledge)*. Tersedia :<http://pustaka.uns.ac.id> [7 April 2011].
- Hegarty, Mary. (2004). *Commentary Dynamic Visualizations and Learning: Getting to The Difficult Questions*. Learning and Instruction. 14, 343-351.
- Juhri Saiffuddin, (2005). *Studi tentang Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Ekonomi pada Sekolah Menengah Pertama Negeri di Kecamatan Banjarmasin Tengah*. Skripsi FKIP Unlam Banjarmasin: tidak diterbitkan.
- Kawuryan, Sekar Purbani (2009). *Pemanfaatan Potensi Budaya Lokal untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS di SD*, Tersedia: <http://pps.uny.ac.id/index.php?pilih=pustaka&mod=yes&aksi=lihat&id=40>[4 Januari 2011].
- Kingsley, Karla V, Boone Randall. (2009). *Effects of Multimedia Software on Achievement of Middle School Students in an American History Class*. Journal of Research on Technology in Education. Winter 2008/2009 page 203-211.
- Kozma, R.B. (1991). "Learning with media." *Review of Educational Research*, 61(2), 179-212. Tersedia: robertkozma.com/images/kozma_rer.pdf [9 Juni 2011]
- Lalley, James P., Miller, Robert H. (2007). "The Learning Pyramid: Does It Point Teachers In The Right Direction?". *ProQuest Education Journals, Education*. 128, (1), 64-79.
- Lowe, Richard. K. (2004). *Animation and Learning: Value for Money?*. Tersedia: www.ascilite.org.au/conferences/perth04/procs/pdf/lowe-r.pdf [9 Juni 2011]
- Marsh, Collin. (1987). *Teaching Social Studies*. Australia: Prentice-Hall.
- Maryani, Enok. (2011). *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Peningkatan Keterampilan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Nordin, Sharina Md. Ahmad, Wan Fatimah Wan. Masri, Mazyrah. (2010). *Learning English Literature Through Multimedia*. European Journal of Social Sciences. 17, (2), 238-253.
- Pastore, Raymon. S. (2003). *Principles of Teaching*. Tersedia: <http://teacherworld.com/potdale.html> [9 Juni 2011]

- Puskur. (2006). *Model Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS Terpadu Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs)*. Jakarta: Depdiknas.
- Putro, dkk, Herry Porda Nugroho, dkk.(2007). *Pengembangan Model Pembelajaran Ilmu Sosial Berbasis Indigenous Knowledge*.Laporan Penelitian Program Penerapan Fundamental Riset Universitas Lambung Mangkurat.
- Rahmattullah, Muhammad. (2011). *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi terhadap Hasil Belajar IPS (Studi Kasus pada Mata Pelajaran IPS SMP Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin)*.Tesis.Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak Diterbitkan.
- Sadiman, Arief S. dkk. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa.
- Smaldino, Sharon E. *et al. Instructional Technology and Media for Learning (Eight Edition)*. Ohio : Pearson Prentice Hall.
- Sunal, Cynthia Szymanski. Haas, Mary Elizabeth. (2005). *Social Studies for The Elementary and Middle Grades, A Constructivist Approach: Second Edition*. USA : Pearson Education Inc.
- Widyastono, Herry. (2011). *Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional.

Lampiran 1. Instrumen Wawancara Guru

**INSTRUMEN
WAWANCARA GURU**

Nama Responden :
Nama :
Pewawancara :
Hari/Tanggal :

1. Apakah anda mengetahui berbagai model pembelajaran inovatif dan kontekstual?
a. **Jika tahu**, apakah contohnya?

.....
.....
.....

Pernahkah menerapkannya di kelas? Seperti apa penerapannya?

.....
.....
.....
.....
.....

- b. **Jika tidak tahu**, apa penyebabnya?

.....
.....
.....

2. Apakah anda mempersiapkan media pembelajaran dan sumber belajar yang memanfaatkan pengetahuan lokal (*indeigenous knowledge*)?

- a. **Jika ya**, bagaimana pelaksanaannya?

.....
.....
.....
.....

- b. **Jika tidak**, apa penyebabnya?

.....
.....
.....

3. Apakah kelas yang digunakan cukup luas untuk melakukan kegiatan pembelajaran ?

.....
.....

4. Buku-buku utama penunjang pelajaran cukup?

.....
.....
.....

5. Buku-buku pelengkap atau suplemen juga tersedia?

.....
.....
.....

6. Sekolah anda punya laboratorium IPS?

.....
.....

Lampiran 2: Foto Observasi















Lampiran 3 ; Biodata Peneliti

Biodata Ketua Tim Peneliti

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Muhammad Rahmattullah, M.Pd L / P
2	Jabatan Fungsional	Lektor
3	Jabatan Struktural	-
4	NIP	198204132005011001
5	NIDN	0013048203
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Kotabaru, 13 April 1982
7	Alamat Rumah	Jl. Simpang Belitung Gg. HM Shaleh RT.3 No. 17 Banjarmasin
8	Nomor Telepon/Faks/HP	081348035507
9	Alamat Kantor	Jl. Brigjen H. Hasan Basry Kayu Tangi
10	Nomor Telepon/Faks	0511-3304177
11	Alamat e-mail	nu_city88@yahoo.com
12	Lulusan yang telah dihasilkan	S1 = 23 orang
13. Mata Kuliah yang Diampu		1. Pendidikan IPS
		2. Akuntansi Keuangan Lanjutan 1 & 2
		3. Pengantar Bisnis
		4. TIK
		5. Komputer Akuntansi
		6. Kewirausahaan

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Lambung Mangkurat	Universitas Pendidikan Indonesia
Bidang Ilmu	Pendidikan Ekonomi	Pendidikan IPS
Tahun Masuk-Lulus	2000 – 2004	2009 – 2011
Judul Skripsi – Thesis	Pengaruh Beasiswa terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan IPS FKIP Unlam	Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin
Nama Pembimbing	Drs. Yustinus M.Ng/ H. Saroso Sundoro, SH, M.Si	Prof. Dr. Hj. Enok Maryani, MS/ Dr. H. Munir, MT

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1	2008	Pemanfaatan Komik Ekonomi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Ekonomi Siswa Kelas VIII SMPN 1 Banjarmasin (Anggota)	Hibah PTK (Dikti)	20
2	2009	Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Terpadu di SMP (Anggota)	Hibah Bersaing (Dikti)	42,5
3	2011	Evaluasi Pelaksanaan KTSP Berbasis Kinerja Guru (Studi Kasus pada Guru-Guru SMP di Kabupaten Tanah Bumbu) (Ketua)	Hibah Jarlit Diknas	30

D. Pengalaman Pengabdian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1	2008	Pelatihan Microsoft Office bagi Dosen-Dosen Pendidikan Ekonomi FKIP Unlam (anggota)	SPP Fakultas	2
2	2011	Sosialisasi Sistem Informasi Berbasis TIK bagi siswa SMAN Beruntung Baru Kab. Banjar (anggota)	SPP Fakultas	2

E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Volume/Tahun	Nama Jurnal
1	Social Camp Sebagai Model Pembelajaran IPS Berbasis pengalaman dan Lingkungan	2/2009	Wiramartas Jurusan IPS FKIP Unlam
2	Pemanfaatan Komik Ekonomi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Ekonomi Siswa Kelas VIII SMPN 1 Banjarmasin (Anggota)	5/1/2009	Jurnal Pendidikan STKIP PGRI Banjarmasin
3	Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi terhadap Hasil Belajar IPS (Studi Kasus pada Mata Pelajaran IPS SMP Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin)	2/2011 (Edisi Khusus)	Jurnal Pendidikan UPI Bandung

F. Pengalaman Penyampaian Makalah secara Oral pada Pertemuan/Seminar Ilmiah dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan	Judul Artikel	Waktu dan Tempat
1	2nd International Seminar 2010	Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Dalam	17 Mei 2010 Bandung

	Practice Pedagogic In Global Education Perspective	Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri Banjarmasin	
2	Seminar Nasional Pendidikan IPS UPI Bandung	Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS di SMP	22 Desember 2010, Bandung

G. Pengalaman Penulisan Buku dalam 5 Tahun Terakhir

H. Pengalaman Perolehan HKI Dalam 5 – 10 Tahun Terakhir

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya Dalam 5 Tahun Terakhir

J. Penghargaan yang Pernah Diraih dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya.

Banjarmasin, 20 Desember 2013

Pengusul,

Muhammad Rahmattullah, M.Pd
NIP 19820413 200501 1 001

Biodata Anggota Tim Peneliti

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Mariatul Kiptiah, M.Pd	♣ / P
2	Jabatan Fungsional	Lektor	
3	Jabatan Struktural	-	
4	NIP	19760327 200501 2 001	
5	NIDN	0027037606	
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Banjarmasin, 27 Maret 1976	
7	Alamat Rumah	Jl SKIP Lama Gg 2 Rt 21 No 9 Banjarmasin	
8	Nomor Telepon/Faks/HP	081351486895	
9	Alamat Kantor	Jl. Brigjen H. Hasan Basry Kayu Tangi	
10	Nomor Telepon/Faks	0511-3304177	
11	Alamat e-mail	mariatulkiptiah.bjm@gmail.com	
12	Lulusan yang telah dihasilkan	S1 = 67 orang	
13. Mata Kuliah yang Diampu		1. Pengantar Sosiologi	
		2. PKn	
		3. Metodologi Penelitian	
		4. Pengantar Ilmu Hukum	
		5. Ilmu Kewarganegaraan	
		6. Filsafat Ilmu	

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Lambung Mangkurat	Universitas Pendidikan Indonesia
Bidang Ilmu	Pendidikan Kewarganegaraan	Pendidikan Kewarganegaraan
Tahun Masuk-Lulus	1995 – 2000	2009 – 2011
Judul Skripsi – Thesis	Persepsi Masyarakat terhadap Multipartai Politik menurut Status Sosial Ekonomi	Implementasi Integrasi Sosial dalam Pengembangan Budaya Kewarganegaraan (Studi Kasus pada Masyarakat Kota Banjarmasin)
Nama Pembimbing	Dra. Hj. Yasniah Yusma/Drs. Zainul Akhyar	Prof. Dr. H. Dasim Budimansyah, M.Si/Dr. Eli Malihah, M.Si

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1	2007	Upaya Meningkatkan Aktivitas belajar Mahasiswa melalui Model Pembelajaran berbasis Portopolio dalam kegiatan perkuliahan Pengantar Antropologi Pada Mahasiswa PKN P.IPS FKIP Unlam (Anggota)	.(Dana SPP)	2
2	2007	Analisis Gambar Ilustrasi pada buku teks pendidikan kewarganegaraan (PKn) kurikulum 1994 Suplemen GBPP 1999 (Tinjauan Konsep Kemitrasejajaran pria-wanita) (Anggota)	(Dikti).	10
3	2007	Pengembangan Model Pembelajaran Ilmu Sosial berbasis Indigenous Knowledge (Ketua)	.(DIPA Unlam)	20
4	2009	Revitalisasi keunggulan lokal	(Hibah	100

		dalam Pembelajaran IPS pada SMP di Kalimantan Selatan (Anggota)	Strategis Nasional)	
5	2011	Evaluasi Penyelenggaraan Rancangan Sekolah berstandar Internasional (RSBI) di Sekolah Menengah Atas Kota Banjarbaru. (Anggota)	Hibah Jarlit Diknas	30

D. Pengalaman Pengabdian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1	2007	Penyuluhan tentang peranan Pendidikan dalam pemeliharaan dan pemanfaatan lingkungan Pedesaan di Desa Tanuhi Kecamatan Loksado Kab HSS (anggota)	SPP Fakultas	2
2	2007	Penyuluhan tentang Peranan Agama dalam memperkaya khasanah kebudayaan lokal di Kampung Kundan Desa Haruyan Dayak Kecamatan Hantakan HST (anggota)	SPP Fakultas	2
3	2009	Penyuluhan tentang Penyusunan Portofolio Sertifikasi Guru dalam Jabatan di Kabupaten Tabalong (anggota)	SPP Fakultas	2

E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Volume/Tahun	Nama Jurnal
1	Kepemimpinan Berorientasi Etika	1/2007	Wiramartas
2	Pola Asuh Anak pada Masyarakat Miskin di Kota Banjarmasin	2/2008	Vidia Karya
3	Pergeseran Nilai-Nilai di Kalangan Remaja	1/2011	Jurnal PKn
4	Implementasi Integrasi Sosial dalam Pengembangan Budaya Kewarganegaraan (Studi Kasus pada Masyarakat Kota Banjarmasin)	22/2011	Jurnal Kandil

F. Pengalaman Penyampaian Makalah secara Oral pada Pertemuan/Seminar Ilmiah dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan	Judul Artikel	Waktu dan Tempat
1	Seminar dan Pertemuan Regional Kalimantan	Pergeseran Nilai-Nilai di Kalangan Remaja	Mei 2011 Banjarmasin

G. Pengalaman Penulisan Buku dalam 5 Tahun Terakhir

H. Pengalaman Perolehan HKI Dalam 5 – 10 Tahun Terakhir

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya Dalam 5 Tahun Terakhir

J. Penghargaan yang Pernah Diraih dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya.

Banjarmasin, 20 Desember 2014

Pengusul,

Mariatul Kiptiah, M.Pd

NIP. 19760327 200501 2 001

Lampiran: Naskah Artikel

**THE USE OF LOCAL WISDOM
AS LEARNING RESOURCES IN SOCIAL STUDIES:
UNDERSTANDING THE GREEN ECONOMY CONCEPT
THROUGH EDUCATION**

Muhammad Rahmattullah, Mariatul Kiptiah
Social Studies Department, FKIP, Lambung Mangkurat University
Email: nu_city88@yahoo.com, CP: 081348035507

Abstract

Green Economy concept that grows in Indonesia nowadays, not just developed through implementation of various policies in many sectors. It requires an early and holistically of value dissemination to build society that can understand and implement that concept in life. In this matter, education has important role. The use of local wisdom as learning resources in social studies is an alternative way to build the understanding of this concept. Contextual approach with student centered concept in learning will help student to know, understand, and implement it in daily life easily.

Keywords: Local Wisdom, Learning Resources, Social Studies, Green Economy

Introduction

The spreading of Green Economy concept and sustainability development in many countries, being a trigger of human life changing. Green Economy as defined “one that results in improved human well-being and social equity, while significantly reducing environmental risks and ecological scarcities (UNEP, 2011) is an important issue to build a better quality of life for all.

Building the understanding of Green Economy must start as soon as possible. Through education, specifically social studies, it can be an alternative ways to develop the understanding of this concept.

Nowadays, a powerful learning is a mission of social studies learning. It is signed by meaningful, integrative, value-based, challenging, and active concepts in learning. A powerful social studies will facilitate students to build their knowledge, their adaptation ability with environment, and their maturity (Winataputra, 2013). It appropriates with the primary purpose of social studies: to help young people develop their ability to make information and reason decision for the public good as citizens of interdependent world (NCSS, Rosidah (2010).

Social studies is always related with environment as learning resources. Local wisdom that exist around student life must be used through the right approach of learning. To introduce the meaningful of local wisdom hopefully can help to develop the understanding of Green Economy concept earlier to student.

The aim of this paper is to explain kinds of local wisdom in South Kalimantan and learning approach that suit to applied through elementary level. It will explain the concept of social studies learning that can help to build the understanding of Green Economy concept through education sector.

Methods

This paper written based on field research with qualitative method. Data collected based on documentary studies and interview with some of social studies teacher in South Kalimantan. Data analyzed with descriptive approach.

Results and Discussion

Local wisdom is the embodiment of durability and ability to grow which manifested through the way of life, knowledge, and life strategies in the form of various activities undertaken by local communities to address various problems in the fulfillment of their needs, while preserving its culture (Kartawinata, 2011). It has important role of the life sustainability. Soerjani (2005) in Cahyanto, et al (2012) explains that to explore and develop local knowledge, poverty can be avoided due to resource sustainability for the next generation. Local wisdom contained social norms and values that govern how a balance should be established between the carrying capacity of the natural environment and the lifestyle and needs of human beings.

The existence of local wisdom in South Kalimantan knows as river culture. Historically, South Kalimantan communities had a pattern of life which is identical to the river as an integral part . Various forms of life activities including public economic activity manifest the pattern. Floating Market, Lanting house , and the use of boats is real examples of the local wisdom concept in the community.

Other forms of local wisdom that developed in South Kalimantan is the management of the natural environment. Wahyu (2007) describes this embodiment through logging activities in the community with the principle amount of timber harvested fewer than planted . Rice planting patterns by the term of *tabukan* (Rasmadi , 2007) and the manifestation form of stilt house of Banjarnese and Dayaknese communities that eco friendly (Atmojo , 2005) are some others of local wisdom that exists in South Kalimantan .

According to interviews with social studies teachers, local wisdom has been used already as learning resources in the classroom. Form of learning approach that generally utilized is contextual approach. This approach is considered to be easier for

them to convey social studies concepts, also combined with other examples for comparison.

Contextual approach is identical with a learning approach that invites students to interact directly with the surrounding environment. Senen (2012) mentions CAF Approach (Contextual, Actual and Factual Approach) is helpful for students to relate the material to everyday life and the surrounding environment.

The understanding of social studies teachers in South Kalimantan to develop learning process with the use of local wisdom as learning resources is an important model in understanding the implementation of Green Economy concept. Nevertheless, the introduction and integration of this concept is still not optimally implemented. It required dissemination of the concept to teachers through the development of guidelines and supplement teaching materials, so the idea that Green Economy concept is limited to the economic field can be changed slowly.

Conclusion

South Kalimantan has various kind of local wisdom that relevant with Green Economy concept. The use of local wisdom through social studies learning with contextual approach has important role to implement the understanding of this concept through education sector.

Acknowledgement

This research is funded by DIKTI through Competitive Grants scheme (2013)

References

- Atmojo, B.S. (2005). *Architectural of Stilts House in Kalimantan. Local Wisdom Dynamics of Kalimantan Society*. Banjarbaru: Archaeological Association of Indonesian Borneo Komda.
- Cahyanto, Soegeng Setya, et al (2012). *Strengthening Local Wisdom as National Food Security Issues Solutions*. Proceedings :the 4th international Conference on Indonesian Studies: "Unity, Diversity, Future". Bali 2012.
- Kartawinata, Ade M. (2011). *Local Wisdom in The Middle of Modernization*. Jakarta: Ministry of Culture and Tourism of the Republic of Indonesia.
- Rasmadi, M. (2007). *Tukungan (Surjan) Local Wisdom Land and Water Management in Tidal Swamp Area and Its Relevance to The Present Issues*. Natural Resources Management and Community Empowerment in Local Wisdom and Cultural Perspectives. Banjarmasin: Unlam Press.

- Rosidah, (2010). *The Role of Social Sciences (IPS) in Character Development*. Proceedings: Building Character Education in Perspective and Ethnicity. Yogyakarta May 12th, 2010.
- Senen, Anwar. (2012). *The Development of Social Studies Instructional Materials through Contextual Actual Factual Approach (CAF Approach)*. Proceedings: The National Seminar on Innovation Effort to Improve Learning as Social Learning Effectiveness. Bandung: June 12th, 2012
- UNEP, ILO (2011). *Green Jobs: Towards Decent Work in a Sustainable, Low-Carbon World*, UNEP.
- Wahyu (2007). *The Meaning of Local Wisdom in the Management of Natural Resources and the Environment in South Kalimantan*. Natural Resources Management and Community Empowerment in Local Wisdom and Cultural Perspectives. Banjarmasin: Unlam Press.
- Winataputra, Udin S. (2013). *Actualization of Social Science Education in Strengthening Human Character: Toward Implementation of Curriculum 2013*. Proceedings: National Seminar on Implementation of Curriculum 2013 and the Actualization of Social Science Education in Strengthening Efforts Human Character. Banjarmasin, May 4th, 2013.