

Belajar PKn Melalui Pendekatan IPS

PENDEKATAN pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*).

Pendekatan pembelajaran yang dimaksud di-maknai sebagai cara dalam proses belajar mengajar dengan serangkaian kegiatan pembelajaran yang diperoleh di dalam maupun di luar kelas dengan tujuan ke arah pembekalan sejumlah konsep dan pelakonan sejumlah pengalaman belajar atau kehidupan serta pelatihan seperangkat kemahiran dan keterampilan, baik keterampilan belajar, keterampilan teknis maupun keterampilan hidup '*life skill*' dalam *nation and character building* (meminjam istilah Soekarno), dengan KBS multi metode-media & sumber dengan model alternatif ataupun kelompok belajar berkelompok pola pemecahan masalah,

Reflective Inquiry dengan sistem partisipatorik/-projek studi/magang. (Djahiri, 2000).

Sementara teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan metode secara spesifik. Misalnya, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang secara teknis berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Demikian pula, dengan penggunaan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif. Dalam hal ini, guru dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama.

Sedangkan pengertian strategi pembelajaran adalah suatu garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar-mengajar, strategi juga dapat diartikan sebagai pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Menurut Sanjaya, (2007: 126), dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sedangkan Kemp (1995) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Sedangkan Dick dan Carey (1985)

menjelaskan strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa (Sanjaya, 2007: 126).

Dalam keseharian istilah ‘model’ dimaksudkan terhadap pola atau bentuk yang menjadi acuan. Dalam konteks pendidikan agaknya tidak jauh juga maknanya, yakni sebagai kerangka konseptual berkenaan dengan rancangan yang berisi langkah teknis dalam kesatuan strategis yang harus dilakukan dalam mendorong terjadinya situasi pendidikan; dalam wujud perilaku belajar dan mengajar dengan kecenderungan berbeda antara satu dengan lainnya atau dengan yang biasanya. Dengan demikian sebuah model dalam konteks pembelajaran, tidaklah dapat diterima sebagai sebuah model jika tidak memperlihatkan ciri khususnya sebagai sesuatu yang berbeda dari yang lainnya.

Adapun menurut Sarifudin (Wahab, Azis, 1990: 1) yang dimaksud dengan “model belajar mengajar” adalah “kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang terorganisasikan secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, yang berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar”.

Dengan demikian, model belajar-mengajar dapat diartikan sebagai satuan cara, yang berisi prosedur, langkah teknis yang harus dilakukan dalam mendekati sasaran proses dan hasil belajar

hingga mencapai efektivitasnya, menurut kesesuaian dengan *setting* waktu, tempat dan subjek ajarnya.

Metode sendiri adalah “*a way in achieving something*” (Wina Senjaya (2008). Selanjutnya metode pembelajaran dijabarkan ke dalam teknik dan gaya pembelajaran. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, di antaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; (5) laboratorium; (6) pengalaman lapangan; (7) *brainstorming*; (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya.

Di sisi lain, pendidikan IPS sebagai mata pelajaran di tingkat persekolahan, mempunyai dua modus, yakni sebagai integrasi utuh konsep esensial disiplin ilmu sosial untuk tujuan pendidikan (*integrated social studies*), dan sebagai materi ajar disipliner yang disederhanakan dari masing-masing disiplin ilmu sosial untuk tujuan pendidikan (*disciplinary social studies*). Untuk sekolah dasar, Pendidikan IPS pada hakikatnya merupakan suatu integrasi utuh dari disiplin ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan untuk tujuan pendidikan (*citizenship education*).

Pendidikan Sosial (*Social Studies*) disikapi sebagai perpaduan ilmu sosial dan humaniora untuk

tujuan pembelajaran dalam rangka pendidikan warga negara (*Citizenship Education*)(Andriani, 2016). Perpaduan adalah upaya yang disengaja untuk menggunakan data dari ilmu sosial dan wawasan dari humaniora sebagai upaya mempersiapkan warga negara dalam kehidupan demokrasi.

Melalui IPS, kehidupan sosial manusia dapat dikaji secara utuh dan menyeluruh. Diharapkan peserta didik dapat memahami berbagai aspek kehidupan ini, sehingga dapat mengatasi masalahnya dan dapat membantu mengatasi masalah orang lain, atau mampu membangun dirinya dan membangun masyarakat, menjadi warga negara yang baik.

Konsep PKn

Secara konseptual, PKn memusatkan perhatian pada program pendidikan disiplin ilmu politik, sebagai substansi induknya. Secara kurikuler PKn berorientasi kepada pengadaan dan peningkatan kemampuan profesionalisme guru PKn. Sebagaimana lazimnya suatu sistem keilmuan, PKn menurut Winataputra (2006: 5) seyogyanya dilihat dari dimensi: “(1) nomenklatur atau terminologi yang digunakan, (2) Visi, misi, dan strategi akademik, (3) ontologi, (4) epistemologi, dan (5) aksiologi”.

Maka dalam kerangka berpikir seperti ini, paradigma PKn dibahas dari berbagai pemikiran teoretis dan praktis PKn. PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berakhlak yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD

1945, serta mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Simulasi merupakan suatu metode pembelajaran praktik interaktif yang melibatkan penciptaan situasi atau ruang belajar dalam program pelatihan. Tujuan dari simulasi adalah untuk memunculkan pengalaman pembelajaran selama mengikuti program pelatihan. Metode ini mirip dengan permainan peran, tetapi dalam simulasi, peserta lebih banyak berperan sebagai dirinya sendiri saat melakukan kegiatan. Misalnya, sebelum melakukan praktik penerbangan, seorang siswa sekolah penerbangan melakukan simulasi penerbangan terlebih dahulu (belum benar-benar terbang).

Metode simulasi telah diterapkan dalam pendidikan lebih dari tiga puluh tahun. Pelopornya adalah Sarene Boocock dan Harold Guetzkow. Walaupun model simulasi bukan dari disiplin ilmu pendidikan, tetapi merupakan penerapan dari prinsip sibernetik, suatu cabang dari psikologi sibernetik yaitu suatu studi perbandingan antara mekanisme kontrol manusia (biologis) dengan sistem elektro mekanik, seperti komputer.

Jadi, berdasarkan teori sibernetika ahli psikologi menganalogikan mekanisme kerja manusia seperti mekanisme mesin elektronik. Menganggap siswa (pembelajar) sebagai sistem yang dapat mengendalikan umpan balik sendiri (*self regulated feedback*) (Hamzah B Uno, 2007:28). Sistem kendali umpan balik ini, baik manusia maupun mesin mempunyai tiga fungsi, yaitu (1) Menghasilkan gerakan/tindakan sistem terhadap target yang diinginkan,

(2) Membandingkan dampak dari tindakannya tersebut, (3) Memanfaatkan kesalahan (*error*) untuk mengarahkan kembali ke jalur yang seharusnya.

Demokrasi Pancasila merupakan suatu paham yang berpedoman pada asas kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, dengan berdasar pada ketuhanan yang Maha Esa, kemanusiaan yang adil dan beradab, persatuan Indonesia, dan berkeadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Demokrasi Pancasila menghargai perbedaan yang ada di antara manusia, serta kodratnya sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Menghormati dan menghargai manusia lain menjadi karakter budaya demokrasi di dalam kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Rumusan sila keempat Pancasila sebagai dasar filsafat negara yang mengandung konsep kerakyatan, permusyawaratan, dan kedaulatan rakyat merupakan cita-cita kefilosofan dari demokrasi Pancasila.

Keberadaan bangsa Indonesia di masa datang, merupakan tanggung jawab generasi muda. Melalui proses menumbuhkembangkan kesadaran berbangsa dan bernegara, cinta tanah air, bangsa berbangsa dan bertanah air Indonesia, serta rela berkorban demi kepentingan bangsa dan negara, atau melalui proses pengembangan diri sebagai masyarakat terbuka. Hal ini sedini mungkin disosialisasikan pada peserta didik SMA yang notabene adalah generasi muda pewaris masa depan.

Di dalam diri peserta didik SMA terdapat banyak perubahan, baik secara fisik, maupun psikis.

Perubahan fisik merupakan gejala primer pada diri remaja, hal ini berdampak pada perubahan psikologis. Remaja pun mengalami perubahan pubertas (*puberty*) ialah suatu periode di mana kematangan kerangka dan seksual terjadi dengan pesat terutama pada awal masa remaja.

Selain itu terjadi perkembangan individuasi dan identitas, di mana masing-masing orang memiliki identitas diri. Dalam psikologi, konsep identitas pada umumnya merujuk pada suatu kesadaran akan kesatuan dan kesinambungan pribadi, serta keyakinan yang relatif stabil sepanjang rentang kehidupan, sekalipun terjadi berbagai perubahan.

Menurut Erikson (dalam Cremers dalam Desmita, 2005: 211) seseorang yang mencari identitas akan “menjadi seseorang”, yang berarti berusaha mengalami diri sendiri sebagai “aku” yang bersifat sentra, mandiri, unik yang mempunyai kesadaran akan kesatuan batinnya, sekaligus juga berarti menjadi “seseorang” yang diterima dan diakui oleh orang banyak.

2

Asumsi Penelitian Pembelajaran IPS

ASUMSI yang mendasari penelitian ini adalah: (1) Masih diperlukan sebuah model pembelajaran IPS pada mata pelajaran PKn yang sarat akan nilai demokrasi sebagai implementasi kurikulum 2013. Pengayaan nilai demokrasi dan penjabaran nilai demokrasi sebagai internalisasi “kebermaknaan” nilai demokrasi terutama pada materi mata pelajaran PKn, merupakan langkah pengembangan kurikulum 2013 yang didasarkan pada pertimbangan filosofi pendidikan dan pertimbangan teoretis yang kuat, sehingga layak menjadi pedoman dalam proses pembelajaran PKn bagi peningkatan sikap demokratis peserta didik jenjang SMA-SMK.

(2) Rancangan pembelajaran yang baik disusun dan dipersiapkan sedini mungkin oleh guru, agar proses belajar-mengajar dapat menearapkan-memadukan rekonstruksi model pembelajaran IPS pada mata pelajaran PKn melalui metode simulasi sosial bagi peningkatan sikap demokrasi peserta didik sebagai implementasi Kurikulum 2013 merupakan langkah utama penerapan materi esensial yang diseleksi dari harkat Pendidikan Kewarganegaraan dengan pendekatan telah disesuaikan dengan kepentingan pedagogis pada jenjang SMA.

(3) Perlunya desain perencanaan model pembelajaran IPS pada mata pelajaran PKn jenjang SMA melalui metode simulasi sosial bagi peningkatan sikap demokratis peserta didik.

(4) Pola, langkah dan proses pembelajaran proses kegiatan belajar-mengajar yang tepat adalah dengan memuat analisis rekonstruksi model pembelajaran IPS pada mata pelajaran PKn melalui metode simulasi sosial dalam proses internalisasi tatanan nilai demokrasi, sehingga lebih mudah dikembangkan, dibinakan secara kontinyu dan berkesinambungan pada peserta didik, serta menjadi bekal dasar tatanan nilai praktis pada pribadi peserta didik untuk siap menghadapi tantangan dalam kehidupan bermasyarakat.

(5) Diperlukan pola, langkah, dan proses model pembelajaran IPS pada mata pelajaran PKn jenjang SMA melalui metode simulasi sosial bagi peningkatan sikap demokrasi peserta didik.

(6) Besarnya efektivitas model pembelajaran IPS pada mata pelajaran PKn jenjang SMA melalui metode simulasi sosial bagi peningkatan sikap demokratis peserta didik.

(7) Tingginya hasil evaluasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran IPS pada mata pelajaran PKn jenjang SMA melalui metode simulasi sosial bagi peningkatan sikap demokratis peserta didik.

(8) Banyak kendala yang ditemui dalam penerapan model pembelajaran IPS pada mata pelajaran PKn jenjang SMA melalui metode simulasi sosial bagi peningkatan sikap demokratis peserta didik.

(9) Peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengandalkan potensi akal dan pertimbangan tatanan nilai yang terus berkembang melalui rekonstruksi model pembelajaran IPS pada mata pelajaran PKn melalui metode simulasi sosial pada mata pelajaran PKn bagi peningkatan sikap demokrasi peserta didik jenjang SMA

Kerangka Pemikiran

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah yaitu sekolah menengah atas (SMA) dan SMK untuk mata pelajaran PKn memiliki tujuan agar siswa memiliki kompetensi berupa wawasan dan sikap demokratis para siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar tersebut terjadi kegiatan interaksi antara guru dan para peserta didik untuk mencapai tujuan tersebut dan untuk itu maka metode simulasi sosial dilaksanakan agar dapat mencapai harapan pencapaian tujuan pembelajaran yaitu memiliki sikap demokratis.

Kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan menciptakan pribadi siswa yang memiliki sikap demokratis memiliki permasalahan yang dihadapi yaitu bahwa guru masih memberikan pembelajaran dengan cara yang konvensional yaitu de-

ngan cara metode ceramah atau *ekspository* dan siswa menjadi pihak yang pasif dan terkadang tidak memperhatikan segala sesuatu yang diterangkan oleh guru misalnya siswa banyak yang mengantuk, mencoret-coret buku atau menggambar bahkan ada yang iseng atau mengganggu temannya sehingga hasil pembelajaran tidak efektif untuk menambah wawasan dan sikap demokratis siswa.

Sehubungan dengan hal tersebut maka agar proses *citizenship transmission* bisa berhasil maka metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berperan aktif diperlukan dan metode simulasi sosial. Ini merupakan metode yang diharapkan mampu menciptakan atau menghasilkan *output* pembelajaran yang sesuai dengan harapan tersebut.

Berdasarkan gambaran di atas, maka kerangka pemikiran ini dibangun berdasarkan tiga kerangka pokok yaitu input, proses dan output. Input dari kerangka pemikiran ini adalah kondisi global yang menggurita yang menyebar ke setiap pelosok negara termasuk Negara Kesatuan Republik Indonesia yang berpengaruh terhadap berbagai segi kehidupan bangsa, baik membawa nilai positif maupun nilai negatif.

Nilai positif menjadi nilai tambah bagi budaya tradisi luhur bangsa. Namun nilai negatif justru mendestruksi terhadap nilai yang sudah terpelihara sejak lama. Nilai negatif tersebut terutama memengaruhi pemikiran dan sikap generasi muda sedangkan generasi muda diharapkan menjadi tulang

pungggung kemajuan bangsa di masa yang akan datang.

Siswa SMA dan SMK yang merupakan generasi muda yang masih mencari identitas diri mudah sekali terpengaruh dan terprovokasi dengan nilai yang datang dari luar tanpa mampu memfilter terhadap nilai tersebut apakah sesuai dengan kepribadian bangsa atau tidak. Dampak negatif tersebut sangat terasa dengan perubahan nilai peserta didik misalnya kesopanan mereka terhadap guru, terhadap orang tua yang bergeser sehingga rasa hormat terhadap orang tua sudah sangat berkurang. Bahkan di antaranya berani melawan orang tua.

Nilai persaudaraan dan gotong royong sudah mulai pudar dan diganti dengan kekerasan, kebrutalan peserta didik. Siswa SMA atau SMK semakin semarak melakukan tawuran antar-sekolah dan gang motor yang meresahkan masyarakat. Begitu pula dengan nilai patriotisme membela bangsa dan negara sudah sangat berkurang. Kondisi seperti ini tidak bisa dibiarkan. Sekolah sebagai lembaga pendidikan harus menjadi filter, lembaga yang mampu melakukan *counter attack* terhadap serangan budaya yang tidak sesuai dengan jati bangsa tersebut.

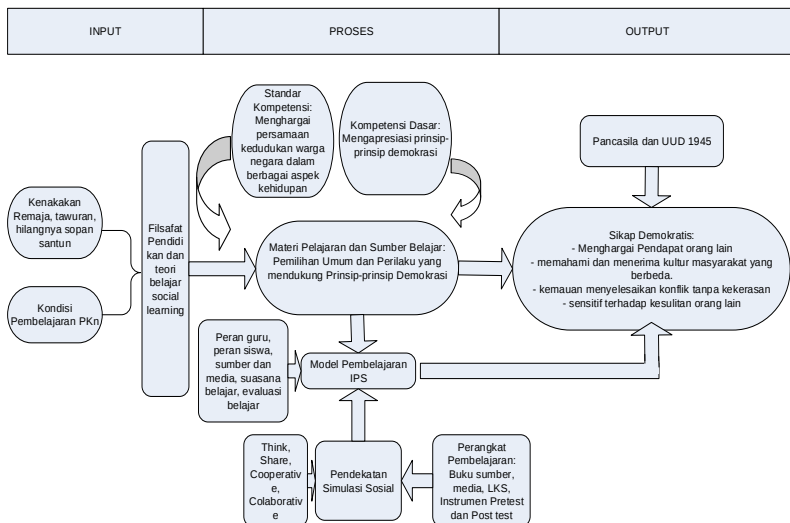
Di sisi lain, pembelajaran yang ada sekarang, terutama pelajaran Pendidikan kewarganegaraan masih *teacher center* yang tidak menarik minat peserta didik. Itulah sebabnya, pelajaran PKn tidak mampu menjadi penangkal terhadap nilai buruk tersebut sehingga upaya menjadikan para peserta didik aktif dan sadar terhadap jati dirinya harus diupayakan

melalui proses pendidikan, khususnya pada pelajaran PKn.

Maka, perlu dilakukan langkah pembelajaran dengan cara mengajar guru, aktivitas peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar, sumber dan media pembelajaran yang digunakan, suasana belajar dan evaluasi belajar sehingga tujuan pembelajaran membentuk generasi muda atau para peserta didik yang memiliki sikap demokratis sebagai ciri pribadi bangsa Indonesia bisa terwujud.

Adapun untuk kerangka *output* yang diharapkan adalah terbentuknya sikap demokratis dari peserta didik

Berdasarkan gambaran tersebut maka kerangka pemikiran dari penelitian ini secara skematik dapat dilihat pada gambar berikut ini:



3

Budaya Demokrasi di Indonesia

BUDAYA demokrasi sangat menghargai persamaan harkat, derajat, dan martabat manusia. Dalam budaya demokrasi dikembangkan bagaimana manusia harus saling menghormati keberagaman yang telah menjadi kodratnya. Di samping itu, demokrasi juga menghargai perbedaan yang ada di antara manusia. Sebagai makhluk yang paling mulia yang diciptakan Allah SWT, manusia memiliki kemampuan melaksanakan nilai kebaikan demi terciptanya harmoni dalam kehidupannya. Potensi yang beragam ini menjadi karakteristik manusia yang patut dikembangkan demi kemajuan di masa depan.

Berkembangnya potensi yang dimiliki manusia menjadi keharusan di era modern ini. Giddens (1990: 1) menjelaskan bahwa, *"Modernity refers to modes of social life or organisation which emerged in Europe from about the seventeenth century onwards and which subsequently became more or less worldwide in their influence."* Modernitas mengacu pada mode kehidupan sosial dan organisasi yang muncul di Eropa sekitar abad ke-17 dan seterusnya serta sangat berpengaruh di seluruh dunia.

Percepatan informasi tidak terbendung, dunia menuju era globalisasi tidak dapat dihindari manusia. Bhagwati (2004: 11) menjelaskan: *"The story of globalization today must be written in two ink: one*

colored by technical change and the other by state action." Cerita tentang globalisasi pada hari ini harus ditulis dalam dua tinta: di satu sisi diwarnai oleh perubahan teknis, di sisi lain diwarnai oleh tindakan negara.

Perubahan demi perubahan tak bisa dihindarkan dalam kehidupan manusia. Seperti yang dikatakan Marshall MacCluhan (dalam Sumaatmadja, 2002: 167), telah terbentuk apa yang diistilahkan dengan "*the global village*". Fenomena ini merupakan pertanda, dunia sedang memasuki peradaban gelombang ketiga (*the third wave*), yang melahirkan fenomena globalisasi.

Globalisasi dikatakan juga sebagai hubungan sosial yang mendunia seperti yang diungkap Giddens (1990: 64) yang menjelaskan globalisasi sebagai berikut, "*Globalisation can thus be defined as the intensification of worldwide social relations which link distant localities in such a way that local happening are shaped by events occurring many miles away and vice versa.*" Globalisasi dapat didefinisikan sebagai intensifikasi hubungan sosial mendunia yang menghubungkan daerah yang jauh sedemikian rupa sehingga apa yang terjadi di suatu lokasi dapat dipengaruhi oleh kejadian di tempat yang lain, dan lain-lain.

Fenomena globalisasi memberi banyak perubahan bagi kehidupan manusia. Menghadapi kejut masa depan *Future Shock* Toffler (1970), dibutuhkan berbagai kompetensi untuk meningkatkan kehidupannya. Terjadinya akselerasi perubahan yang ditandai dengan kemajuan teknologi informasi. Teknologi informasi telah menghilangkan batas geografis antar-wilayah atau belahan dunia. Selain

itu, globalisasi telah menciptakan masyarakat yang semakin kompetitif (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2007: 34).

Gelombang ilmu pengetahuan dan teknologi *The Third Wave* (Toffler: 1980) menguasai dunia, sehingga kehidupan manusia semakin kompetitif. Namun demikian, manusia dan kehidupannya harus tetap sarat norma-nilai dan moral. Karena, tidak ada satu kehidupan pun yang bebas nilai. Globalisasi menjadi fenomena yang mengkhawatirkan, adalah Kenichi Ohmae (dalam Warganegara, A., 2008: 306) yang menyatakan bahwa: "...globalisasi bukan saja membawa ideologi yang bersifat global dalam hal ini demokrasi liberal di kalangan penduduk dunia, tetapi juga turut mengancam proses pembentukan negara bangsa. Karena, globalisasi pada intinya ingin mewujudkan negara tanpa batas (*borderless*)". Kekhawatiran ini tentu harus disikapi lebih hati-hati agar kehidupan manusia berjalan ke arah yang lebih baik, dan tetap memiliki nilai kehidupan yang memang sangat diperlukan bagi manusia. Tilaar (dalam Abdulhak, 1998: 1).

Meminjam pendapat Rosseau dalam bukunya *Turbulence in World Politics*, mengidentifikasi lima sumber proses globalisasi, yang terdiri atas: (1) Globalisasi yang diakibatkan oleh dinamika teknologi yang mengurangi jarak global serta gerakan manusia yang cepat; (2) Globalisasi yang muncul dari masalah di bumi ini, misalnya masalah lingkungan dan masalah kependudukan; (3) Proses globalisasi sebagai akibat munculnya kemampuan negara memecahkan masalahnya secara sosial; (4)

Munculnya sub-kelompok yang semakin kuat dalam masyarakat bangsa; dan (5) Globalisasi sebagai akibat meningkatnya keahlian, pendidikan, dan masalah di luar batas negaranya.

Globalisasi tidak hanya berpengaruh terhadap orang per orang, etnik per etnik, tapi melibatkan berbagai komponen masyarakat, serta berbagai lini kehidupan, seperti yang diungkap Kellnes (Ritzer G and Goodman, 2003: 590) yang menjelaskan bahwa, "Globalisasi melibatkan pasar kapitalis dan seperangkat relasi sosial dan aliran komoditas, kapital, teknologi, ide, bentuk kultur, dan penduduk yang melewati batas nasional via jaringan masyarakat global... Transmutasi teknologi dan kapital bekerja sama menciptakan dunia baru yang mengglobal dan saling terhubung. Revolusi teknologi yang menghasilkan jaringan komunikasi komputer, transportasi dan pertukaran merupakan pra anggapan (*presupposition*) dari ekonomi global, bersama dengan perluasan dari sistem pasar kapitalis dunia yang menarik lebih banyak area dunia dan ruang produksi, perdagangan dan konsumsi ke dalam orbitnya."

Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi sebuah bangsa. Di satu sisi, globalisasi membuat kehidupan manusia menjadi lebih mudah karena akselerasi tinggi di berbagai aspek kehidupan, namun di sisi lain rentan terhadap nilai luhur kehidupan, serta dikhawatirkan terkikisnya sendi-sendi kehidupan, serta keamanan suatu bangsa. Di tengah "kekagetan budaya", diharapkan nilai demokrasi

dilaksanakan sesuai dengan sistem kehidupan manusia yang bermakna.

Lima (5) sistem nilai (Talcott Parson), yaitu sistem nilai, sistem budaya, sistem sosial, sistem personal dan sistem organik. Melalui pendidikan IPS konteks pendidikan kewarganegaraan, sistem nilai ini dapat diaplikasikan dalam kerangka mempersiapkan peserta didik mencapai karakteristik “Manusia Indonesia seutuhnya” dan siap memenuhi kebutuhan tantangan dan tuntutan era globalisasi.

Era global memunculkan tantangan hidup semakin kompleks. Demokrasi menjadi salah satu sistem populer yang digunakan dalam menghadapi berbagai tantangan. Demokrasi juga menjadi salah satu sistem dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Demikian pula di Indonesia, implementasi demokrasi diharapkan efektif dalam menghadapi berbagai tantangan hidup.

4

Demokrasi Pancasila

DEMOKRASI Pancasila harus menjadi karakter bangsa yang mengutamakan musyawarah mufakat, dan memiliki nilai tinggi serta menghargai perbedaan. Demokrasi ini diharapkan menjadi fondasi bagi kehidupan masyarakat. Namun pada kenyataannya, musyawarah mufakat seolah hilang dan tiada bermakna. Kondisi ini dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari yang disikapi dengan perilaku tidak demokratis.

Penyelesaian berbagai permasalahan yang muncul semakin jauh dari nilai musyawarah. Anarkisme terjadi di mana-mana, pertikaian antar gang, antar warga, antar kampung menjadi penyelesaian akhir yang tidak bijaksana. Dari pertikaian satu ke pertikaian lain, dari tawuran satu ke tawuran lain, seolah menjadi cerita biasa yang menghiasi berbagai media cetak maupun elektronik.

Kasus Papua, Ambon, Madura, Bima, Mesuji dan sebagainya menjadi contoh konkret dari permasalahan yang penyelesaiannya menggunakan cara kekerasan. Berbagai insiden tersebut menyisakan kepedihan yang mendalam terkait kekerasan yang dilakukan kelompok tertentu terhadap kelompok yang berbeda aliran agama. Kekerasan juga tidak menjadi dominasi kaum laki-laki, tapi kaum perempuan pun tidak malu berduel dengan sesamanya. Kekerasan seolah menjadi ajang adu kekuatan.

Bagaimana peran pendidikan dalam menjawab tantangan tersebut? Saat ini pendidikan terasa kehilangan makna. Hasil pendidikan di sekolah tampak tidak berdampak pada kehidupan sehari-hari peserta didik. Hal ini dapat disimak dari berbagai kejadian yang terus berlangsung setiap saat dengan intensitas yang semakin tinggi dan menimbulkan banyak kerugian baik nyawa maupun harta. Stabilitas nasional pun terganggu. Diperlukan penanganan khusus dan bijaksana untuk meminimalkan permasalahan ini. Seperti yang diungkap oleh Lickona sebagai tanda zaman yang harus diwaspadai adalah:

Meningkatnya kekerasan di kalangan remaja, penggunaan kata-kata yang buruk, pengaruh *peer group* dalam tindak kekerasan, meningkatnya perilaku merusak diri seperti penggunaan narkoba, alkohol, dan seks bebas, semakin kaburnya pedomoran moral baik dan buruk, menurunnya etos kerja dalam hal ini belajar, semakin rendahnya rasa hormat kepada orang tua dan guru, membudayanya kebohongan dan ketidakjujuran, serta adanya rasa saling curiga dan kebencian antar sesama, (Lickona, 1992 dalam Megawangi 2004).

Pernyataan yang diungkap Lickona tersebut sudah sering terjadi di dalam kehidupan masyarakat, terutama para remaja. Tawuran antar-pelajar, baik di tingkat SMP (Sekolah Menengah Pertama) maupun di tingkat SMA-SMK (Sekolah Menengah Atas-Sekolah Menengah Kejuruan). Dalam tawuran, mereka tidak segan-segan menggunakan senjata tajam untuk mencederai lawannya.

Maraknya tawuran antar-siswa merupakan kombinasi dari sepuluh tanda-tanda tersebut di atas.

Menurut Harian Kompas, (28 September 2012), ada beberapa kota yang sering menjadi tempat tawuran yaitu Jakarta Pusat, Jakarta Utara, Jakarta Barat, Jakarta Selatan, Jakarta Timur, Depok, Bekasi, Kota dan Kabupaten Tangerang. Daerah tersebut merupakan tempat tawuran terbesar. Hal ini tidak berarti kota atau kabupaten lain tidak memiliki permasalahan yang sama. Kejadian seperti ini seakan “membudaya” di kalangan para pelajar SMA/SMK. Siswa SMA/SMK yang merupakan usia produktif dan memiliki harapan masa depan, menjadi korban kebrutalan sesama rekannya.

Mengacu kepada dasar negara Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 (UUD NRI 1945) sebagai pedoman dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, tentu berbagai peristiwa seperti di atas tidak perlu terjadi. Musyawarah mufakat yang menjadi pilar demokrasi Pancasila diharapkan mampu menjadi kekuatan utuh dalam menghadapi permasalahan vertikal maupun horizontal dalam negeri, maupun permasalahan luar negeri dan tidak sekadar sebagai hiasan semata.

Menurut Zamroni (2011: 2), “Dalam kondisi masyarakat dan bangsa yang semakin maju, etika kehidupan tetap diperlukan (*necessary*) tetapi tidak lagi mencukupi (*sufficiently*)”. Selanjutnya Zamroni menjelaskan (2011: 2): “...demokrasi banyak dinilai sebagai suatu sistem dan tatanan yang paling

memadai dan memberikan jaminan akan terlaksananya interaksi dan kerja sama di antara warga bangsa yang bisa mengantarkan mereka mencapai kehidupan yang lebih makmur dan sejahtera. Sehingga, demokrasi dapat dijadikan alternatif pilihan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.”

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal mestinya menjadi lembaga yang diharapkan mampu mengembangkan dan mempertahankan nilai demokrasi di kalangan peserta didik. Seperti yang diungkap Dahlan (2008: 95) bahwa, “Pendidikan mencakup seluruh proses yang membantu pembentukan pola pikir, dan karakter manusia sepanjang hidup. Dapat dikatakan bahwa generasi muda, secara kultur tidak matang dengan sendirinya, tapi mereka perlu ditunjuki jalan untuk mencapai kemandirian.” Sekolah harus berkontribusi terhadap peningkatan sikap demokratis peserta didik sesuai harapan keluarga, masyarakat dan negara.

Menurut Natawidjaja (2008: 3), “Pendidikan secara umum diartikan sebagai upaya mengembangkan kualitas pribadi manusia dan membangun karakter bangsa yang dilandasi nilai agama, filsafat, psikologi, sosial budaya dan iptek yang bermuara pada pembentukan pribadi manusia bermoral dan berakhlak mulia serta berbudi luhur.”

Demikian halnya dengan pendidikan demokrasi, selayaknya disosialisasikan kepada seluruh masyarakat Indonesia, tidak terkecuali kepada peserta didik yang akan mewarisi bangsa dan negara

ini di masa yang akan datang. Demokrasi dapat diupayakan melalui pendidikan baik pada pendidikan formal, informal, maupun nonformal. Salah satu yang memiliki kontribusi terhadap pendidikan demokrasi adalah Pendidikan IPS. Pendidikan IPS berkaitan erat dengan pendidikan demokrasi.

Somantri (2000: 180) mengemukakan, aktualisasi Pendidikan IPS ini akan lebih banyak menekankan langkah strategis jangka panjang yang akan melewati proses pendidikan yang cukup panjang dalam “laboratorium demokrasi” sebagai investasi sumber daya manusia (*human investment*) agar mutu generasi muda bangsa semakin meningkat dalam upaya demokratisasi untuk menghadapi masa mendatang yang akan penuh dengan masalah dan tantangan.

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan sikap demokratis warga negara baik secara pribadi maupun dalam tataran sosial sebagaimana dikemukakan Joyce, Weil, dan Calhoun (2009: 295). Mereka mengemukakan, “Peran utama pendidikan adalah mempersiapkan warga negara yang akan mengembangkan tingkah laku demokratis yang terpadu, baik dalam tataran pribadi maupun sosial serta meningkatkan taraf kehidupan yang berbasis demokrasi sosial yang produktif. Melalui pendidikan akan lahir generasi muda yang menjadi insan penusung harkat dan martabat bangsa dan menjadi pribadi yang demokratis.

Proses demokratisasi harus terus berlangsung dan ini merupakan peran dari pendidikan IPS. Barr, Barth, dan Shermis (1977) dalam Abdul Azis Wahab dan Sapriya (2008: 91) mengidentifikasi "*The Three Social Studies Traditions*, yaitu: (1) *Social Studies as Citizenship transmission*, (2) *Social Studies as Social Science*, (3) *Social Studies as Reflective inquiry*". Kemudian mendapat penambahan oleh Michaelis (1980) dalam Aziz dan Sapriya (2008: 94) yaitu: "(4) *Social studies as a social critism*, (5) *Social studies as personal development of the individual*". Maka dapat dikatakan bahwa IPS menjadi sarana bagi pembelajaran demokrasi bagi warganegaranya.

Berbagai kebijakan dan pembaharuan pendidikan telah diupayakan untuk meningkatkan kualitas peserta didik agar mampu menghadapi tantangan di era global ini. Selain itu, kebijakan dan pembaharuan pendidikan dilakukan untuk meminimalkan kompleksitas permasalahan yang ada, walaupun dalam pelaksanaannya selalu menghadapi hambatan dan tantangan yang besar, khususnya dalam menentukan arah dan tujuan perilaku individu.

Ki Hajar Dewantara (1962: 25) menjelaskan, pendidikan itu berkuasa untuk mengalahkan dasar dari jiwa manusia, baik dalam arti melenyapkan dasar yang jahat dan memang dapat dilenyapkan, maupun dalam arti menutupi/mengurangi tabiat jahat yang biologis atau yang tidak dapat dilenyapkan sama sekali karena sudah bersatu dengan jiwa.

Berdasarkan pernyataan Ki Hajar Dewantara tersebut dapat dimaknai bahwa pendidikan merupakan sub-sistem budaya yang memiliki peran strategis dalam mendayagunakan potensi manusia agar menjadi lebih baik, matang, mantap, utuh dan produktif. Pendidikan bukan hanya dipersiapkan untuk pengembangan potensi diri manusia, melainkan juga untuk mengantisipasi dampak buruk dari kecendrungan perkembangan kebudayaan manusia.

Konsep pendidikan dunia yang dikemukakan Unesco (Delors: 1997) menekankan pada pentingnya empat pilar yang harus dilakukan dalam semua proses pendidikan, yaitu, "Belajar untuk mengetahui (*learning to know*); belajar untuk berbuat (*learning to do*); belajar untuk mandiri (*learning to be*); dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together in harmony*)". Sementara bagi masyarakat Indonesia ditambahkan dengan sebuah konsep "belajar untuk berperilaku bermoral (*learning to be morally*) atau budi pekerti. Ki Hajar Dewantara (1962) mengungkapkan, "Orang yang telah mempunyai kecerdasan, budi pekerti itu senantiasa memikir-mikirkan dan merasa-rasakan serta selalu memakai ukuran, timbangan dan dasar yang pasti dan tetap."

Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, memuat fungsi dan tujuan pendidikan nasional, yakni, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdas-

kan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut, maka dapat disimak setidaknya terdapat dua arah pendidikan di Indonesia, yakni: *Pertama*, pendidikan untuk mengembangkan kemampuan, membentuk manusia Indonesia yang cerdas, yang memiliki pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan ini merupakan kesatuan walau dalam kenyataannya terpisah karena diarahkan untuk membangun, mengembangkan kemampuan dan keterampilan kognitif.

Kedua, pendidikan untuk membentuk watak dan peradaban manusia, yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan diarahkan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan afektual. Dua dimensi arah pendidikan ini seyogianya menjadi dasar bagi upaya pendidikan yang dilakukan di Indonesia dalam segala jenis, jenjang dan bentuk pendidikan.

5

Arah Pendidikan Kewarganegaraan

ARAH pendidikan dalam praktiknya diterjemahkan lebih lanjut ke dalam suatu rencana terstruktur dan sistematis berupa kurikulum. Kurikulum sekolah pada umumnya memuat tentang materi pendidikan dan proses pembelajaran. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Pasal 1 butir 19 UU Nomor 20 Tahun 2003).

Kurikulum untuk tujuan pendidikan demokrasi disusun sebagai wujud tujuan pendidikan nasional sesuai dengan jenjang pendidikan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan memperhatikan: (a) peningkatan iman dan takwa, (b) peningkatan akhlak mulia, (c) peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat peserta didik, (d) keragaman potensi daerah dan lingkungan, (e) tuntutan pembangunan daerah dan nasional, (f) tuntutan dunia kerja, (g) perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, (h) agama, (i) dinamika perkembangan global, dan (j) persatuan nasional dan nilai kebangsaan. (Pasal 36 UU Nomor 20 Tahun 2003).

Salah satu mata pelajaran yang bertanggung jawab untuk meningkatkan hal tersebut adalah Pendidikan Kewarganegaraan sebagaimana UU nomor 20 tahun 2003 penjelasan Pasal 37 ayat (1) yang menegaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Materi pendidikan merupakan komponen dalam kurikulum yang penting, yang dimuat dalam kurikulum sekolah pada setiap mata pelajaran.

Namun pada kenyataannya, berkaitan dengan materi pendidikan, kebijakan pendidikan dalam perumusan kebijakan makro pada kurikulum lama terdapat beberapa penyimpangan yang bersifat *unavoidable* (tidak dapat dihindari), di antaranya penyimpangan *unavoidable* pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PKn. Tahun 1962, PKn bernama "*civics*" tampil dalam bentuk indoktrinasi politik; tahun 1968 "*civics*" menjadi unsur dari Pendidikan Kewargaan Negara yang bernuansa pendidikan ilmu pengetahuan sosial.

Tahun 1969, PKn tampil dalam bentuk pengajaran konstitusi dan ketetapan MPRS; tahun 1973 PKn diidentikkan dengan pengajaran IPS. Tahun 1975 dan 1984, Pendidikan Moral Pancasila (PMP) tampil menggantikan PKn dengan isi pembahasan P4; dan tahun 1994 PPKn tampil sebagai penggabungan bahan kajian Pendidikan Pancasila dan PKN yang tampil dalam bentuk pengajaran konsep nilai yang disaripatikan dari Pancasila dan P4. (Winataputra, 2001: 6-7).

Lebih jauh Somantri (2001: 166) mengemukakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah, "Usaha sadar yang dilakukan secara ilmiah dan psikologis untuk memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik agar terjadi internalisasi moral Pancasila dan pengetahuan kewarganegaraan untuk melandasi tujuan pendidikan nasional, yang diwujudkan dalam integritas pribadi dan perilaku sehari-hari."

Berdasarkan gambaran tersebut maka jelaslah bahwa pendidikan kewarganegaraan harus memberikan ruang bagi para peserta didik untuk mampu mengembangkan potensi dirinya untuk menjadi sosok pribadi yang memiliki integritas pribadi, memiliki nilai moral yang tinggi yang dibutuhkan untuk membangun bangsa ini menjadi bangsa yang memiliki martabat yang tinggi di hadapan bangsa lain melalui perannya yang positif sebagai warga negara dengan melibatkan berbagai komponen baik sekolah, masyarakat maupun keluarga.

Civic education is a process comprising all the positive influences which are intended to shape a citizen's view to his role in society. It comes partly from formal schooling, partly from parental influence, and partly from learning outside the classroom and the home. Through civic education our youth are helped to gain an understanding of our national ideals, the common good, and the process of self government (NCSS, 1970: 10) dalam Somantri (2001: 296).

Gambaran tersebut memberikan menjelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan melibatkan

semua elemen positif yang berpengaruh yang ditujukan untuk membentuk pandangan warga negara dalam peran mereka di masyarakat dan untuk mencapai peran yang positif tersebut harus melibatkan berbagai komponen yang bekerja sama secara terintegrasi baik peran sekolah, peran masyarakat, maupun peran keluarga. Dengan demikian, diharapkan, peserta didik memiliki pemahaman dan pengertian tentang bagaimana idealisme yang akan dicapai oleh bangsa dan negara, serta pengelolaan pemerintahan secara mandiri. Itu semua akan terwujud manakala proses pendidikan terus berlangsung di berbagai tempat tersebut.

Tantangan bagi seluruh pranata pendidikan dan masyarakat untuk melakukan perbaikan dalam proses pendidikan, terutama pranata pendidikan formal (jenjang sekolah sampai perguruan tinggi) menjadi tuntutan peran dan tanggung jawab terbesar dalam proses pendidikan. Upaya memperbaiki proses pendidikan melibatkan seluruh komponen pendidikan dalam "*Educational System*".

Managemen berbasis sekolah mengisyaratkan bahwa yang menentukan keberhasilan pendidikan di sekolah adalah guru dan siswa. Oleh karena itu, penanganan berbagai aspek atau komponen pendidikan harus komprehenif (Tilaar, 2002). Upaya memperbaiki sistem pendidikan tersebut terkait erat dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 9 bahwa, "Masyarakat berhak untuk berperan serta dalam perencanaan, pelaksanaan, pengawasan dan evaluasi program pendidikan, dan Pasal 4 ayat (1) bahwa pendidikan di Indonesia

diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa.”

Sumber daya manusia “guru” merupakan ujung tombak pendidikan yang memikul peran tanggung jawab besar dalam menentukan keberhasilan pembelajaran dan pembentukan karakter bangsa peserta didik. Berbagai upaya terus dilakukan untuk mengevaluasi langkah terbaik apa yang harus dilakukannya dalam proses kegiatan mengajar guru (KMG) dan kegiatan siswa belajar (KSB).

Sebagaimana dikemukakan Tilaar (2002: 296) bahwa sekalipun kemampuan profesional, status sosial dan peranan serta kesejahteraannya, juga lingkungan pekerjaannya yang dipengaruhi oleh gaya atau kultur manajemen dari para atasan guru seperti pengawas dan inspektur sekolah. Tetapi guru yang seyogyanya mampu mengemban tugas, akan mampu melaksanakan motto Ki Hajar Dewantara: *Ing ngarso sung tulodo* (di depan dapat memberikan teladan), *ing madya mangun karso* (di tengah dapat memberi motivasi), *tut wuri handayani* (di belakang dapat mengawasi).

Guru sebagai “pekerja profesional” (*professional worker*) – istilah Raka Joni (1992) – harus senantiasa mengembangkan profesinya, melakukan rekonstruksi, reformulasi dan revitalisasi pembelajaran dalam rangka memenuhi konsep pendidikan. Yaitu, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (UU No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1).

Upaya mencapai tujuan pendidikan sesuai proporsi afektif, upaya rekonstruksi, reformulasi dan revitalisasi pendidikan oleh “guru-pendidik” yang dilakukan secara terus menerus dalam kegiatan PBM-nya perlu memperhatikan empat hal, yaitu:

Pertama, aspek nilai kefilsafatannya. Filsafat pendidikannya (*educational philosophy*) harus dipengang betul yang membuat cita-cita luhur; *kedua* adalah nilai masukannya (*educational input*) guru harus selalu terus menerus disegarkan termasuk kurikulumnya, karena guru diibaratkan gizi atau sebuah menu; *ketiga* adalah nilai proses (*educational proses*) yang di dalamnya sarat dengan muatan interaksi edukatif dan interaksi pedagogik, guru memberi kesan dan makna yang sangat dalam; *keempat*, nilai keluarannya (*educational output*). Prototipe manusia yang ingin kita lahirkan, tipologi anak didik yang diinginkan yang memerankan *habl min Allah* dan *habl min al-nas* sesuai dengan zamannya (Suyatno, 2001: 15).

Tanggung jawab inilah yang harus dipikul guru agar tujuan pendidikan bisa berhasil sesuai

dengan yang diharapkan. Pendidikan kewarganegaraan memegang peranan penting membentuk pribadi generasi muda yang tangguh dan memiliki sikap demokratis yang tinggi. Tanpa disadari untuk memenuhi tuntutan pembelajaran PKN tersebut, sikap demokrasi harus terus ditingkatkan dalam arti agar pembelajaran kewarganegaraan tidak kering makna kemanusiaan, humanisme. Nilai yang menyangkut hubungan antara manusia yang dapat terinternalisasi dalam perilaku sikap peserta didik setelah selesai proses KBM dengan pemahamannya yang luas tentang hakikat nilai kemanusiaan bagi dirinya, juga dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Kluckhohn (1951) menyatakan bahwa asumsi kehidupan manusia dengan lima pertanyaan mendasar, yaitu: (1) Perasaan apa yang paling diutamakan manusia ketika ia menjalin hubungan dengan orang lain?; (2) Dimensi waktu apa yang ia pertingkan; (3) Tipe kepribadian apa yang dianggap paling bernilai?; (4) Bentuk hubungan apa yang dijalin manusia dengan alam; (5) Kecendrungan inti apa yang dimiliki manusia?

6

PKn Sebagai Mata Pelajaran

PENDIDIKAN Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran senantiasa mengalami dilema. Pilihan antara memenuhi tuntutan kebutuhan untuk mengantisipasi perubahan sosial di masyarakat, siap tantangan dan tuntutan era globalisasi, atau memenuhi tuntutan kebutuhan sebagai pengetahuan akademik dan pendidikan yang dapat memenuhi tatanan nilai, memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air serta menjadi manusia Indonesia seutuhnya.

Pendidikan mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan sudah banyak upaya dilakukan dalam rangka tujuan tersebut diantaranya menyelenggarakan program pendidikan kepada peserta didik yang dapat menumbuhkan kemampuannya sebagai warga negara yang baik (Andriani, A 2019:19). Konsep Dewey (1915) dalam Somantri (2001) menunjukkan perlunya rekonstruksi Pendidikan Kewarganegaraan dengan prinsip filsafat pendidikan yaitu: (a) prinsip pendidikan itu harus mempunyai tujuan (*perennialism*), (b) prinsip kesinambungan pengalaman kebudayaan (*essensialism*), (c) prinsip bahwa proses perubahan budaya itu dimungkinkan oleh tindakan "*intelligent reflective thinking*" dan harus merupakan bagian integral dari proses pendidikan dan proses perubahan sosial

(*progressivism*), serta (d) *Reonstrucsionism* proses membangun makna pendidikan.

Dalam perspektif demikian, maka menjadi penting untuk menganalisis materi Pendidikan Kewarganegaraan ke dalam implementasi kurikulum jenjang pendidikan menengah Dikmen (Pendidikan Menengah). Masalah dalam konteks demokrasi dalam kurikulum pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan jenjang Diksmen (Pendidikan Menengah) berkenaan dengan dasar yang menjadi pertimbangan dalam internalisasi pendidikan nilai dalam materi PKn.

PKn berperan dalam proses transformasi kewarganegaraan dalam rangka mempertahankan nilai luhur yang dianut bangsa Indonesia semenjak dahulu, juga dalam memberikan kesadaran kepada peserta didik tentang sikap yang harus mereka miliki sebagai warga negara yang baik di mana demokrasi menjadi landasan mereka dalam melaksanakan berbagai kegiatan.

Sikap demokratis para peserta didik sudah mengalami kemunduran yang ditandai dengan: (1) Penyelesaian konflik masih banyak dilakukan dengan cara kekerasan seperti tawuran baik secara masal maupun secara pribadi; (2) Nilai luhur yang sudah luntur seperti nilai tata krama atau sopan santun; (3) Sifat individualisme yang terus berkembang; (4) Tidak peduli terhadap lingkungan; dan lain-lain. Perlu penyelesaian terhadap permasalahan yang dihadapi generasi tersebut dan penyelesaian terhadap masalah tersebut harus dilakukan

dengan optimal oleh semua lapisan masyarakat termasuk salah satunya lembaga pendidikan, sekolah.

Sekolah menjadi salah satu tempat pendidikan peserta didik karena sebagian waktu dihabiskan anak di sekolah. Sekolah tidak hanya menjadi tempat mendidik dalam intelektual di mana nalar sebagai sentralnya, namun sekolah juga tempat mendidik sikap siswa sehingga nilai luhur bangsa tetap terpelihara. Maka kerja sama dalam berbagai mata pelajaran untuk mengarahkan peserta didik guna menjadi calon warga negara yang memiliki sikap demokratis sehingga bisa memerankan dirinya sebagai warga negara yang baik. Dalam hal ini, PKn memegang peranan dan tanggung jawab yang utama dalam mendidik pelajar menjadi warga negara yang baik.

Pendidikan kewarganegaraan yang seharusnya menjadi pelajaran yang bisa menciptakan sosok pribadi warga negara yang baik ditandai dengan sikap demokratis dalam setiap gerak perilaku peserta didik. Ternyata, PKn belum bisa menciptakan perilaku yang dicita-citakan tersebut. Jika melihat berbagai teori yang dikemukakan tentang PKn, tergambar sesuatu yang ideal yang akan dicapai oleh mata pelajaran ini.

Berdasarkan gambaran tersebut maka yang memungkinkan menyebabkan mata pelajaran ini belum sepenuhnya mampu membentuk pribadi para peserta didik sesuai dengan harapan adalah metode atau cara penyampaian mata pelajaran ini. Berdasarkan hasil pengamatan, tergambar bahwa kegiatan belajar-mengajar masih cenderung bersifat

hafalan dan cara penyampaian yang masih berupa ceramah atau ekspositori yang menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pelajaran ini.

Padahal, proses kegiatan belajar-mengajar seharusnya menjadi kegiatan yang menyenangkan dan menantang serta memberikan inspirasi kepada peserta didik untuk menjadi pribadi yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Agar harapan tersebut bisa terwujud maka harus ada perubahan cara guru mengajar yang semula guru sebagai pemberi informasi, *teacher center* menjadi fasilitator, dinamisator, pendamping dan pengarah kegiatan belajar-mengajar dan para peserta didik sebagai pelaku kegiatan belajar-mengajar. Artinya, peserta didik yang lebih aktif dalam mencari informasi, dalam menggali berbagai sumber serta aktif bekerja sama dengan sesama mereka sehingga kegiatan belajar-mengajar menjadi dinamis.

Hasil telaah menunjukkan, dalam kegiatan pembelajaran PKn, guru masih menjadi pusat perhatian di mana guru memberikan penerangan kepada siswa dan kemudian guru memberikan tugas untuk diselesaikan oleh siswa sehingga kegiatan pembelajaran terkesan mekanistik. Kondisi seperti ini menjadikan siswa pasif dalam proses belajar-mengajar sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran PKn.

Aspek kognisi masih dominan dalam penilaian karena aspek ini lebih mudah dipahami dari-

pada aspek afeksi dan psikomotorik yang membutuhkan keseriusan dan kesungguhan dalam menilainya sehingga guru lebih menyenangi penilaian dari aspek kognitif. Padahal, mata pelajaran PKn harus diterjemahkan dalam peri kehidupan peserta didik dalam menjalankan kehidupannya di tengah masyarakat sehingga nilai demokrasi terwujud dalam gerak langkah mereka.

Kondisi seperti ini harus diubah. Pelajaran PKn yang akan memberikan bekal bagi para peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik harus terwujud. Oleh karena itu, proses belajar-mengajar (PBM) harus menjadi kegiatan yang menarik dan menantang bagi para peserta didik sehingga output dari kegiatan yang dilakukan dapat sesuai dengan harapan. Berbagai model pembelajaran atau pendekatan pembelajaran bisa dilakukan agar peserta didik aktif dalam PBM. Di antaranya adalah dengan metode simulasi sosial.

Hasibuan dan Moedjiono dalam Taniredja (2011: 39) mengemukakan bahwa simulasi artinya berpura-pura atau berbuat seolah-olah. Ada beberapa kelebihan dalam model simulasi menurut Hasibuan dan Moedjiono dalam Taniredja (2011: 40) yaitu: (a) Menyenangkan sehingga siswa secara wajar terdorong untuk berpartisipasi; (b) Menggalakan guru untuk mengembangkan aktivitas simulasi; (c) Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya; (d) memvisualkan hal yang abstrak; (e) Tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang pelik; (f) Memung-

kinkan terjadinya interaksi antar siswa; (g) Menimbulkan respons yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang motivasi; (h) Melatih berpikir kritis karena siswa terlibat dalam analisis proses, kemajuan simulasi.

Banyaknya kelebihan yang dimiliki model simulasi menunjukkan, model simulasi menjadi salah satu alternatif dalam membelajarkan siswa agar tujuan pembelajaran bisa berhasil dengan optimal. Gambaran tentang pembentukan sikap demokratis siswa bisa terlaksana karena siswa dalam kegiatan simulasi tersebut bekerja sama dan saling membantu antara satu siswa dengan siswa yang lainnya, sehingga terjalin saling menghargai dan meminimalkan rasa ego peserta didik. Hal ini sesuai dengan harapan dari kegiatan PKn yang mengharapkan terbentuknya moral dan sikap sosial peserta didik yang baik.

PKn yang merupakan bagian dari pendidikan IPS menangani aspek sosial bertanggung jawab mencetak pribadi yang memiliki nilai kepekaan sosial yang tinggi. Peneliti menekankan pada pendidikan sosial (*social studies*) sebagai *citizenship transmission* (Barr, Bath, Sermis; 1977: 59) karena berdasarkan transmisi kewarganegaraan menjadikan peserta didik dapat berbagi keyakinan, nilai dan hal positif lainnya.

Nilai luhur kepribadian bangsa menjadi tersebar dan menjadi keyakinan para peserta didik dan mampu menjadi landasan dalam berpijak para peserta didik yang nantinya akan menjadi pemeran

dalam kehidupan masyarakat memerankan diri sebagai warga negara yang baik. Karakter pribadi warga negara yang baik harus ditransmisikan oleh guru kepada para peserta didik.

Upaya guru yang serius harus dilakukan agar transmisi kewarganegaraan (*citizenship transmission*) tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pun harus dapat menjadikan tujuan belajar tersebut bisa mencapai sasaran. Melihat belum optimalnya kegiatan transmisi kewarganegaraan yang dilakukan oleh guru terhadap para peserta didik disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang kurang menyenangkan dalam pelajaran PKn dan upaya perbaikan kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan agar kondisi pembelajaran menjadi sesuatu yang ditunggu oleh para peserta didik sehingga dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan ini lahir sosok pribadi warga negara yang memiliki sikap demokratis.

Gambaran belum optimalnya proses transformasi kewarganegaraan (*citizenship transmission*) ditandai dengan hal-hal berikut: (1) Kegiatan pembelajaran masih bersifat *teacher centered* di mana guru sebagai pusat informasi; (2) Kegiatan siswa selama kegiatan belajar adalah mendengarkan penjelasan dari guru tanpa melakukan aktivitas tanya-jawab dan terkadang mengantuk; (3) Media yang digunakan guru hanya berupa buku; (4) Kurangnya evaluasi proses selama kegiatan belajar mengajar; (5) Evaluasi yang dilakukan hanya berupa *paper pencil test*.

Gambaran tersebut mengisyaratkan bahwa dalam proses belajar mengajar, gurulah yang aktif sementara peserta didik kurang aktif. Padahal peserta didik seharusnya aktif mencari, mengeksplorasi pengetahuan dan berkomunikasi secara dua arah dengan guru atau sesama teman mereka.

Peserta didik mulai mengubah sikap dalam kehidupan mereka di masyarakat, di mana sikap demokratis tidak terwujud dalam kehidupan sehari-hari. Padahal, proses pendidikan senantiasa mereka ikuti di sekolah sehingga seakan-akan hasil pendidikan tersebut tidak membekas dalam sikap keseharian mereka. Tawuran, seks bebas, kekerasan terjadi di tengah kehidupan mereka. Kondisi seperti ini menyedihkan karena berarti di masa yang akan datang tidak ada generasi unggul yang akan mampu memikul amanah besar untuk membawa bangsa dan negara ini menuju pada kemajuan sejajar dengan bangsa lain di dunia.

Hasil pendidikan mestinya membawa dampak terhadap sikap keseharian peserta didik, khususnya untuk jenjang SMA-SMK. Gambaran tersebut menyiratkan bahwa permasalahan ini amat serius untuk diselesaikan melalui proses pendidikan yang dapat menjamin perubahan sikap generasi muda ke arah yang lebih baik. Sebab, sikap peserta didik merupakan salah satu ranah yang harus diperjuangkan oleh lembaga pendidikan. Sekolah merupakan sarana mengembangkan ranah sikap atau afeksi di samping ranah kognisi.

Afeksi sekarang menjadi unggulan dan dianggap sebagai ranah yang akan membawa keberhasilan. Ranah afeksi merupakan salah satu pembawa keberhasilan di masa yang akan datang karena akan percuma seseorang memiliki kecerdasan yang tinggi, sementara sikapnya rendah. Berdasarkan gambaran tersebut, peranan utama pendidikan adalah memperbaiki ranah afeksi berupa sikap peserta didik yang mencerminkan sikap demokratis sehingga berdasarkan gambaran tersebut muncul pertanyaan bagaimana peranan pendidikan dapat membentuk para peserta didik yang memiliki sikap demokratis?

Selama ini pendidikan di sekolah khususnya yang memiliki peran menanamkan sikap demokratis adalah pendidikan kewarganegaraan. Sementara PKn masih menekankan pada aspek kognitif dalam menilai keunggulan siswa atau prestasi siswa. Adapun penilaian terhadap aspek afektif dan psikomotorik menjadi penilaian suplemen terhadap penilaian kognitif sehingga sikap tidak menjadi aspek penilaian yang dianggap penting dan ini berdampak terhadap kehidupan peserta didik di lingkungan masyarakat yang tidak memperhatikan lagi sikap baik yang menjadi tradisi luhur bangsa dan negara ini.

Tentu saja metode atau model yang seperti ini harus dicarikan alternatifnya sehingga proses pendidikan, khususnya untuk pendidikan kewarganegaraan dapat menjamin para peserta didiknya memiliki sikap demokratis yang diimplementasikan dalam kehidupan mereka di masyarakat sehingga

menimbulkan pertanyaan bagaimanakah menciptakan model pendidikan yaitu model yang mampu mengimplementasikan *citizenship transmission*, untuk menanamkan pada diri peserta didik tentang peran yang harus mereka mainkan di masyarakat sehingga terlahir dari sikap mereka yaitu sikap.

Sikap demokratis yang ditekankan adalah menghargai pendapat orang lain, memahami dan menerima perbedaan kultur dalam masyarakat, dan kemauan menyelesaikan konflik tanpa kekerasan serta sensitif terhadap kesulitan orang lain. Sikap seperti itulah yang dibutuhkan dalam kehidupan masyarakat untuk dapat memerankan dirinya menjadi warga negara yang baik. Sikap tersebut harus dilahirkan dari kegiatan belajar dan pembiasaan yang dilakukan secara berkelanjutan.

Upaya menghasilkan sikap demokratis tersebut harus dilakukan melalui model pembelajaran yang memungkinkan sikap tersebut muncul. Model *citizenship transmission* yang dilakukan dengan metode simulasi sosial merupakan model alternatif yang ditawarkan untuk meningkatkan sikap demokratis peserta didik. Model ini diuji serta divalidasi sebelum diimplementasikan. Model ini merupakan konsep yang diuji signifikansinya melalui studi eksperimentasi. Model ini yang direkomendasikan untuk diimplementasikan dalam menciptakan pribadi siswa yang memiliki sikap demokratis.

Berdasarkan gambaran tersebut maka timbul pertanyaan sejauhmana model simulasi sosial da-

lam proses *citizenship transmission* ini memiliki signifikansi yang kuat dalam meningkatkan sikap demokratis peserta didik.

7

Arti Penting Pendidikan

PENDIDIKAN diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang dapat diharapkan bagi kehidupan di masa mendatang sebagai penerus generasi sebelumnya. Pendidikan yang dijalani peserta didik adalah pendidikan di dalam lingkungan sekolah. Sekolahlah yang berperan mengarahkan peserta didik sesuai dengan kemampuan dan minat.

Caroline Pratt (1948) menyatakan, “Nilai terbesar sekolah harus menghasilkan manusia yang dapat berpikir secara efektif dan bekerja secara konstruktif, yang saat bersamaan dapat membuat dunia

yang lebih baik dibandingkan dengan sekarang ini untuk hidup didalamnya.”

Sementara Theodore Brameld dalam bukunya *Education as Power* dengan jelas menguraikan dua peran utama pendidikan. “Pendidikan memiliki dua peran utama: untuk mengirimkan budaya dan memodifikasi budaya” (Brameld, Theodore: 2007: 75).

Seperti yang diungkap Counts, (1956) “Demikian pula kedudukan filsafat, pendidikan dan kurikulum diarahkan pada sekolah sebagai agen perubahan sosial”. George Counts sebagai pelopor rekonstruksionisme dalam publikasinya *Dare the school build a new sosial order* mengemukakan bahwa sekolah akan betul-betul berperan apabila menjadi pusat bangunan masyarakat baru secara keseluruhan, dan kesukuan (rasialisme). Masyarakat yang menderita kesulitan ekonomi dan masalah sosial yang besar merupakan tantangan bagi pendidikan untuk menjalankan perannya sebagai agen pembaharu dan rekonstruksi sosial dari pada pendidikan hanya mempertahankan statusquo dengan ketidaksaamaan dan masalah yang terpendam di dalamnya (Hadirukiyah, 2009).

Menurut Brameld (Kneller, 1971), teori pendidikan rekonstruksionisme ada lima yaitu:

- a. Pendidikan harus di laksanakan di sini dan sekarang dalam rangka menciptakan tata sosial baru yang akan mengisi nilai dasar budaya kita, dan selaras dengan yang mendasari kekuatan ekonomi, dan sosial masyarakat modern.

- b. Masyarakat baru harus berada dalam kehidupan demokrasi sejati di mana sumber dan lembaga utama dalam masyarakat dikontrol oleh warga-nya sendiri.
- c. Anak, sekolah, dan pendidikan itu dikondisikan oleh kekuatan budaya dan sosial.
- d. Guru harus meyakini terhadap validitas dan urgensi dirinya secara bijaksana dengan cara memperhatikan prosedur yang demokratis.
- e. Cara dan tujuan pendidikan harus diubah kembali seluruhnya dengan tujuan menemukan kebutuhan yang berkaitan dengan krisis budaya dewasa ini, dan untuk menyesuaikan kebutuhan dengan sains sosial yang mendorong menemukan nilai di mana manusia percaya atau tidak bahwa nilai itu bersifat universal.

Usaha Brammeld didasarkan pada sebuah asumsi bahwa kita telah beralih dari masyarakat agraris perdesaan ke masyarakat urban yang berteknologi tinggi, namun masih terdapat kelambatan budaya yang serius yaitu dalam kemampuan manusia menyesuaikan diri terhadap masyarakat teknologi.

Aliran rekonstruksionisme meyakini bahwa seluruh umat manusia di bumi ini berkewajiban menyelamatkan dunia. Pendapat ini sejalan dengan perintah Allah SWT kepada manusia untuk menjadi khalifah (pemimpin) di muka bumi, karena manusia merupakan makhluk yang paling sempurna dibandingkan makhluk Allah SWT lainnya.

Manusia menjadi sumber daya paling potensial pada suatu negara, seperti diungkap Fadjar (2001), "Terobosan yang paling menggairahkan dari abad 21 bukan karena teknologi, melainkan karena konsep yang luas tentang apa arti manusia."

Sumber daya manusialah yang berperan dalam pembangunan negara. Sesuai konsep Naisbitt (1995), "Tepi Asia Pasifik telah memperlihatkan, negara meskipun bangkit, tanpa sumber daya alam melimpah, asalkan negara melakukan investasinya yang cukup dalam sumber daya manusia."

Manusia mampu membuat loncatan dalam perjalanan sejarah. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu bukti sejarah yang dihasilkan manusia. Manusia telah berhasil berkunjung ke planet lain, dan masih banyak keberhasilan yang telah dicapai oleh manusia dalam perjalanan sejarah.

Manusia memang tidak pernah merasa puas. Seperti diungkap Einstein dalam Yuyun, S. (1985: 248), "Mengapa ilmu yang sangat indah ini, yang menghemat kerja dan membikin hidup lebih mudah, hanya membawa kebahagiaan yang lebih sedikit pada kepada kita? Jawaban yang lebih sederhana adalah karena kita belum lagi siap belajar bagaimana menggunakan secara wajar. Dalam peperangan, ilmu menyebabkan kita saling meracun dan menjegal. Dalam masa damai, ia membikin hidup kita dikejar-kejar waktu dan penuh tidak menentu. Ilmu seharusnya membebaskan kita dari pekerjaan

yang melelahkan spiritual malah menjadikan manusia menjadi budak mesin.”

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempermudah manusia memenuhi kebutuhan hidupnya. Dengan tidak mengaburkan peranannya sebagai makhluk individu, manusia diharapkan mampu menempatkan fungsinya sebagai makhluk sosial dengan bijak, sehingga dapat menciptakan kehidupan yang harmonis. Sebagai makhluk sosial, keberadaan manusia ditentukan oleh seberapa jauh ia dapat menempatkan diri dalam ikatan harmonis antara sesama manusia, baik dalam skala makro maupun mikro. Manusia pada hakikatnya tidak ada yang sanggup hidup sendiri, maka cita-cita moral tertinggi manusia adalah senantiasa hidup berdampingan secara lestari.

8

Civics dan PPKn di Indonesia

PERKEMBANGAN pendidikan kewarganegaraan di Indonesia secara formal muncul mata pelajaran "*civics*" dalam kurikulum SMA tahun 1962. Mata pelajaran ini berisi materi tentang pemerintahan Indonesia berdasarkan UUD 1945 (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1962). Saat itu kewarganegaraan pada dasarnya berisikan pengalaman belajar yang digali dan dipilih dari disiplin sejarah, geografi, ekonomi dan politik, pidato presiden, deklarasi hak asasi manusia, dan pengetahuan tentang Perserikatan Bangsa-bangsa (Somantri, 1969: 7).

Istilah “civics” secara formal tidak dijumpai dalam kurikulum 1957 maupun 1946, namun secara material dalam kurikulum SMP dan SMA 1957 terdapat mata pelajaran Tata Negara dan Tata Hukum yang di dalamnya dibahas konsep kewarganegaraan khususnya mengenai status legal warga negara dan syarat kewarganegaraan (Somantri: 2001). Sedangkan dalam kurikulum 1946 terdapat mata pelajaran pengetahuan umum yang di dalamnya terdapat pengetahuan mengenai pemerintahan.

Dalam kurikulum tahun 1968 dan 1969, istilah “civics” dan Pendidikan Kewargaan Negara digunakan secara bertukar pakai. Misalnya dalam Kurikulum SD 1968 digunakan istilah Pendidikan Kewargaan Negara yang digunakan sebagai nama mata pelajaran, yang di dalamnya tercakup Sejarah Indonesia, Geografi Indonesia, dan “civics” (pengetahuan kewargaan negara).

Dalam Kurikulum SMP 1968 digunakan istilah Pendidikan Kewargaan Negara yang berisikan sejarah Indonesia dan konstitusi termasuk UUD 1945. Sedangkan dalam Kurikulum SMA 1968, mata pelajaran Kewargaan Negara berisi materi terutama yang berkenaan dengan UUD 1945. Sementara Kurikulum SPG 1969 juga memuat mata pelajaran Pendidikan Kewargaan Negara, terutama berkenaan dengan sejarah Indonesia, konstitusi, pengetahuan kemasyarakatan dan hak asasi manusia (Dept. P&K, 1968a: 1968c; 1969: Winata Putra: 2001).

Dalam Kurikulum 1975, istilah Pendidikan Kewargaan Negara diubah menjadi Pendidikan Moral Pancasila (PMP) yang berisi materi Pancasila

sebagaimana diuraikan dalam Pedoman Penghayatan Pengamalan Pancasila (P-4). Perubahan ini sejalan dengan misi pendidikan yang diamanatkan oleh Tap MPR II/MPR/1973. Mata pelajaran PMP ini merupakan mata pelajaran wajib untuk SD, SMP, SMA, SPG dan sekolah kejuruan. Mata pelajaran PMP ini terus dipertahankan, baik istilah maupun isinya sampai dengan berlakunya kurikulum 1984 yang pada dasarnya merupakan penyempurnaan dari Kurikulum 1975. (Depdikbud; 1975 a, b, c dan 1976).

Dengan berlakunya UU No. 2/1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menggariskan adanya Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai bahan kajian wajib kurikulum semua jalur, jenis dan jenjang pendidikan (Pasal 39), Kurikulum Pendidikan Dasar dan Sekolah Menengah 1994 mengakomodasikan misi pendidikan tersebut dengan memperkenalkan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau PPKn.

Berbeda dengan kurikulum sebelumnya, Kurikulum PPKn 1994 mengorganisasikan materi pembelajarannya bukan atas dasar rumusan butir nilai P-4, tetapi atas dasar konsep nilai yang disaripatkan dari P-4 dan sumber resmi lainnya yang ditata dengan menggunakan pendekatan spiral meluas atau *"spiral of concept development"* (Taba, 1967). Pendekatan ini mengartikulasikan sila Pancasila dengan jabaran nilainya untuk setiap jenjang pendidikan dan kelas serta catur wulan dalam setiap kelas.

Menurut Kurikulum 1994 (Depdiknas, 1993) PPKn diartikan sebagai "...mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai Pancasila dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai Pancasila dan moral tersebut diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari siswa, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan YME.

Dari pengertian ini dapat ditangkap dengan jelas bahwa mata pelajaran PPKn termasuk kategori ke dalam "Sosial Studi" tradisi "*Citizenship Trans-mission*" dengan jabaran nilai Pancasila dan moral yang bersumber dari budaya Indonesia sebagai muatannya yang pada gilirannya diharapkan akan dapat diwujudkan dalam perilaku sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat. Tujuan mata pelajaran PPKn SD untuk menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan kepada nilai-nilai Pancasila baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat, dan memberikan bekal kemampuan untuk mengikuti pendidikan di SLTP.

Fungsi mata pelajaran PPKn tersebut memiliki tiga misi besar, yaitu 1) Misi "*conservation education*" ialah mengembangkan dan melestarikan nilai luhur Pancasila; 2) Misi "*social and moral development*" ialah mengembangkan dan membina siswa yang sadar akan hak dan kewajibannya, taat pada peraturan yang berlaku, serta berbudi pekerti luhur; 3) Misi "*socio-civic development*" ialah membina siswa agar

memahami dan menyadari hubungan antar sesama anggota keluarga, sekolah dan masyarakat, serta dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Ketiga misi ini tampak bahwa mata pelajaran PPKn lebih mencerminkan tradisi "*citizenship trans-mission*" yang ditopang oleh filsafat pendidikan "*perennialism*" yang menekankan pada pendidikan untuk melestarikan "*accepted and tested values*" dan "*essensialim*" yang menekankan pada pengembangan "*essential values*" (Brameld: 1965). Sehingga lepas dari pegangan filsafat pendidikan "*progressivism*" yang memberikan kekuatan pemahaman pengetahuan dan filsafat "*rekonstruktivism*" yang memberikan kekuatan membangun kebermaknaan pendidikan Kewarganegaraan pada diri peserta didik.

Secara praksis pembelajaran PPKn membawa misi pendidikan nilai dan moral tergelincir menjadi pembelajaran pengetahuan jabaran nilai Pancasila dan moral (Puskur, 1998), sebagai akibat proses pembelajaran yang lebih terpusat pada guru dan jabaran nilai Pancasila. Secara konseptual PPKn masih belum koheren, dalam pengertian tidak tercapai kesinambungan dan keutuhan antara konsepsi tujuan dengan instrumental dan praksis pedagogisnya.

Salah satu penyebabnya adalah lebih dominannya penerapan konsep dan prinsip "*faculty psychology*" yang menekankan pada proses latihan memorisasi guna mematangkan potensi fungsi dalam pikiran secara terpisah. Sementara konsep dan prinsip "*field psychology*" yang menekankan pada proses tilikan atau "*insight*" yang bermakna holistik, yang

melahirkan proses belajar yang lebih bermakna “*meaningful*”, seperti proses pemecahan masalah dan “*inquiry*” kurang mendapat perhatian.

Selama hampir empat dasawarsa tahun 1962-1998 baik istilah yang dipakai, misi dan isi mata pelajaran “*civics*” atau Pengetahuan Kewargaan Negara, Pendidikan Kewargaan Negara, Pendidikan Moral Pancasila, dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menunjukkan telah terjadi “inkonsistensi pemikiran” yang secara mendasar mencerminkan terjadi “krisis konseptual”, yang berdampak pada terjadinya “krisis operasional kurikuler” (Winataputra, 2001: 251).

9

PKn dalam Menurut Kurikulum 2013

TERDAPAT penyederhanaan dari kurikulum 2006 ke kurikulum 2013 dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Sejumlah masalah yang dibahas pada Kurikulum 2006 bukan berarti dihilangkan atau tidak diajarkan pada kurikulum 2013, tetapi persoalan tersebut selalu dikaitkan dengan penguatan empat pilar kebangsaan.

Empat pilar kebangsaan merupakan empat nilai atau empat ajaran yang pada mulanya disosialisasikan oleh Majelis Permusyawaratan Rakyat

(MPR) sejak tahun 2009. Hal ini dilandasi atas keprihatinan semakin lunturnya kepribadian dan jati diri bangsa. Bangsa Indonesia seolah-olah menjadi bangsa yang lupa terhadap nilai yang dulu diperjuangkan para pendiri bangsa. Gejolak sosial terjadi di banyak daerah. Kekerasan, pemaksaan kehendak, dan anarkisme menjadi *headline* berita media. Kasus korupsi semakin mewabah dan seolah menjadi budaya (Idris Appandi, 2013).

Diungkapkan Idris Appandi (2013), Pancasila adalah kristalisasi kepribadian bangsa. Ajaran yang dinilai paling tepat untuk kondisi bangsa Indonesia yang majemuk. Kedudukan Pancasila adalah sebagai ideologi bangsa, falsafah bangsa, dan dasar negara Republik Indonesia. Nilai Pancasila harus dipelajari, dipahami, dan dilestarikan oleh seluruh bangsa Indonesia. Pancasila merupakan satu kesatuan yang bulat dan utuh dari kelima silanya. Masing-masing sila tidak dapat dipahami dan diberi arti secara terpisah dari keseluruhan sila-sila lainnya dan menggambarkan adanya paham persatuan.

Bagi Idris Appandi (2013), Undang-undang Dasar 1945 adalah perjanjian luhur para pendiri negara yang dijadikan sebagai pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam perjalanannya, pascabergulirnya reformasi tahun 1998, UUD 1945 mengalami amandemen sebanyak empat kali, yaitu tahun 1999, 2000, 2001, dan 2002. Sementara pembukaan UUD 1945 disepakati tidak boleh diubah karena pembukaan UUD 1945 adalah fondasi dari bangunan negara NKRI. Mengubah Pembukaan UUD 1945 berarti mengubah bangunan negara.

Pembukaan UUD 1945 sebagai pernyataan kemerdekaan terperinci yang mengandung Pancasila sebagai dasar negara yang merupakan satu rangkaian kesatuan dengan proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. Oleh karena itu, tidak dapat diubah oleh siapapun juga termasuk MPR. Pembukaan UUD 1945 merupakan sumber pendorong dan sumber cita-cita perjuangan dan tekad bangsa Indonesia (Idris Appandi, 2013).

Ditegaskan, Indonesia adalah negara kesatuan yang berbentuk republik. Pasca Konferensi Meja Bundar (KMB) tahun 1949, bentuk negara Indonesia adalah RIS (Republik Indonesia Serikat) tetapi hal itu tidak berjalan lama (Idris Appandi, 2013). Tahun 1950 bentuk Indonesia kembali kepada Negara Kesatuan. Pascareformasi 1998, pernah ada wacana mengubah bentuk negara Indonesia menjadi negara federal, tetapi wacana itu tidak mendapat respons positif karena konsep negara kesatuan sudah final karena dinilai paling cocok dengan karakter Indonesia yang sangat luas dan majemuk.

Saat ini, semangat persatuan dan kesatuan bangsa tidak lepas dari ujian. Bahaya separatis masih mengancam seperti Organisasi Papua Merdeka (OPM) dan Republik Maluku Selatan (RMS). Selain itu, berbagai kerusuhan dan konflik di daerah pun telah mencederai semangat persatuan dan kesatuan bangsa. Konflik seperti ini perlu segera ditangani serius agar tidak semakin parah. Jangan sampai ada provinsi yang memisahkan diri dari NKRI seperti yang terjadi yang terjadi pada Timor-Timur tahun 1999 (Idris Appandi, 2013).

Dijelaskan, luas wilayah Indonesia sebesar 5.193.250 KM². Terbentang dari Sabang sampai Merauke. Jumlah pulau di Indonesia sebanyak 18.306 buah. Secara administratif pemerintahan, Indonesia saat ini terdiri atas 34 provinsi, 409 Kabupaten, dan 93 Kota. Indonesia terdiri atas ribuan suku bangsa, bahasa, adat istiadat. Indonesia juga memiliki kekayaan alam yang sangat melimpah sehingga mendapatkan julukan Jamrud Katulistiwa. Dengan kata lain Indonesia adalah negeri yang beragam (plural). Oleh karena itu, semangat keberagaman (pluralisme) harus terus dibangun terhadap generasi bangsa ini. Dan semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang artinya adalah berbeda-beda tetapi tetap satu tujuan adalah perekat bagi kita di dalam Indonesia yang beragam tersebut. Hal ini adalah anugerah dari Allah SWT yang perlu kita syukuri.

Berdasarkan penjelasan di atas, kata Idris Appandi (2013), maka empat pilar kebangsaan saat ini merupakan hal yang sangat penting untuk disosialisasikan khususnya melalui mata pelajaran PKn. Karena mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan membekali warga negara memiliki tiga kemampuan, yaitu, (1) pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), (2) keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*), dan (3) karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Dengan kata lain, setiap warga negara Indonesia diharapkan tahu, paham, dan mampu melaksanakan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Jika dianalisis kompetensi dasar PKn 2013, kata Idris Appandi (2013) selanjutnya, jenjang SD, SMP, dan SMA, maka guru PKn dituntut mampu mengembangkan pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran. Pendekatan pembelajaran merupakan kerangka umum tentang skenario yang digunakan guru untuk membelajarkan siswa, dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Model pendekatan pembelajaran terbagi menjadi dua. Pertama pendekatan pembelajaran berpusat kepada guru (*teacher centered*), dan kedua pendekatan pembelajaran berpusat kepada siswa (*student centered*).

Menurut Samsuri (2013), Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dihidupkan kembali dalam Kurikulum 2013 sama dengan yang dikukuhkan dalam Kurikulum 1994. Ada pandangan bahwa nomenklatur Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Kurikulum 2013 hendak menghidupkan kembali Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila (P4) di era Orde Baru ke dalam kebijakan Kurikulum 2013. Pada bagian lain, pemunculan kembali nomenklatur ini merupakan reaksi terhadap kondisi kebangsaan yang makin tidak menentu sehubungan dengan perilaku kehidupan berbangsa dan bernegara yang terasa jauh dari nilai Pancasila.

Melalui program “Empat Pilar Kehidupan Berbangsa dan Bernegara” yang diusung MPR sejak 2009, materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Kurikulum 2013 memuat program tersebut. Empat Pilar Kehidupan Berbangsa dan

Bernegara meliputi Pancasila, UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) menjadi materi pokok Pendidikan Kewarganegaraan. Ini sesuai Peraturan Pemerintah RI No. 32 Tahun 2013 bagian Penjelasan Pasal 77I, 77J dan 77K masing-masing ayat (1) Huruf b.

Standar Isi Kurikulum 2013 (Permendikbud No. 64 Tahun 2013) pun mempertegas Peraturan Pemerintah RI No. 32 Tahun 2013 itu dengan memerinci unit ruang lingkup kajian Pendidikan Kewarganegaraan untuk setiap jenjang sejak SD/MI hingga SMA/MA dan SMK/MAK. Namun, dalam tataran implementatif kerangka Kurikulum 2013 nomenklatur Pendidikan Kewarganegaraan tidak secara konsisten dipakai untuk nama mata pelajaran di sekolah. Justru nama Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang dipilih Samsuri (2013).

Menilik aspek kompetensi (baik Kompetensi inti maupun kompetensi dasar) yang mendasarkan kepada Standar Kompetensi Lulusan (SKL) untuk semua mata pelajaran dan jenjang satuan pendidikan, di luar polemik penamaan “Empat Pilar” dan menjadikan Pancasila sebagai salah satu “pilar”, kata Samsuri (2013), maka Kurikulum 2013 terutama untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan jelas berbeda dengan nomenklatur yang sama di Kurikulum 1994.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kurikulum 1994 memuat materi tafsiran pengamalan nilai Pancasila yang cenderung mereduksi arti

penting Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan itu sendiri. Hal ini tampak dari model *delivery system* yang belum menyentuh aspek praksis ber-Pancasila seorang warga negara di ruang publik, dengan model penataran/hafalan butir nilai pengamalan Pancasila dalam P4.

Kajian Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum 2013 menempatkan tanggung jawab pembentukan karakter tidak hanya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, di mana kompetensi inti yang meliputi kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan secara vertikal dan horisontal menjadi tanggung jawab semua mata pelajaran Samsuri (2013).

Diungkapkan, aspek penting Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kurikulum 2013 ialah pentingnya penggunaan pendekatan ilmiah (saintifik) dalam segenap pembelajaran. Ini semakin meyakinkan bahwa semangat keilmuan kajian Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum 2006 dilestarikan dalam Kurikulum 2013, di mana basis keilmuan yang menjadi kajian pokok Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan haruslah jelas dan tegas batas disiplinnya. Ini berdampak kepada pengakuan profesi guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, yakni tidak setiap orang mudah mengajarkan materi pokok Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, jika bukan lulusan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan LPTK.

Kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, kata Samsuri (2013), mengikuti Gerhard Himmelmann (2013), mengubah paradigma Pendidikan Kewarganegaraan yang semula berfokus kepada program pengajaran dan transfer pengetahuan kewarganegaraan menjadi pendekatan yang menekankan sikap personal-individual, moral dan perilaku sosial sebagaimana disposisi dan nilai bersama dari warga negara dalam “kehidupan bersama” yang menghargai hak asasi manusia dan demokrasi di dunia yang penuh konflik.

Pembelajaran dengan pendekatan ilmiah melalui konsepsi “5 M”, memungkinkan perubahan paradigma pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dari “pembelajaran pasif” dan afirmatif kepada pembelajaran aktif, kooperatif, dan kritis. Pembentukan karakter warga negara tidak cukup menjadi “baik” yang ditandai oleh sikap loyal dan kepatuhan terhadap kekuasaan pemerintah, tetapi siswa dihantarkan kepada pengalaman dan praktik konsep kehidupan berbangsa dan bernegara dalam ruang kelas dan luar kelas. Dari sudut pandang ini, maka guru PKn dan Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan/Pendidikan Kewarganegaraan LPTK berperan penting untuk menerjemahkan semangat paradigma baru dalam Kurikulum 2013.

10

Konsep Pendidikan IPS

PENDIDIKAN Ilmu Pendidikan Sosial sebagai mata pelajaran di sekolah, mempunyai dua modus, yakni sebagai integrasi utuh konsep esensial disiplin ilmu sosial untuk tujuan pendidikan (*integrated social studies*) dan sebagai materi ajar disipliner yang disederhanakan dari masing-masing disiplin ilmu sosial untuk tujuan pendidikan (*disciplinary social studies*). Untuk sekolah dasar, Pendidikan IPS pada hakikatnya merupakan integrasi utuh dari disiplin ilmu sosial dan disiplin ilmu lain

yang relevan untuk tujuan pendidikan (*citizenship education*).

Seperti diungkapkan Barr *et al.* (1978), "*Social studies is an integration of social sciences and humanities for the purpose of instruction in citizenship education. We emphasize 'integratio' for social studies is the only field which deliberately attempts to draw upon, in an integrated fashion, the data of the social sciences and the insights of humanities. We emphasize 'citizenship' for social studies, despite the difference in orientation, outlook, purpose, and methode of teaching is almost universally perceived as preparation for citizenship in a democracy*

Dalam konteks pengajaran IPS, dikembangkan wawasan yang cukup tentang batang tubuh pengetahuan (*body of knowledge*) setiap disiplin ilmu sosial yang meliputi: struktur, ide fundamental, pertanyaan pokok (*mode of inquiry*), metode yang digunakan dan konsep setiap disiplin ilmu sehingga peserta didik mampu menjadi aktor sosial (*social actor*) yang cerdas (Bank, 1977). *Social studies* pada tataran konseptual dan praktis, oleh Barr dkk (1977; 1978) dikelompokkan dalam tiga tradisi pedagogis, yakni *Social Studies* diajarkan sebagai (1) *Citizenship transmission*, (2) *Social Science*, (3) *Reflectife inquiry*". Yang kemudian mendapat penambahan oleh Michaelis (1980) yaitu (4) *Social studies as a social critism*, (5) *Social studies as personal development of the individual*.

"*Citizenship transmission*" merupakan tradisi tertua *social science* yang isinya menekankan pada esensi bahwa: *Adult teachers process a particular conception of citizenship that they wish all students to share.*

Yaitu siswa perlu mendapatkan pengetahuan sebagai *self evident truth* yakni kebenaran yang diyakini sendiri. Sementara tugas guru adalah menyampaikan pengetahuan yang diyakini kebenarannya dengan cara kelangsungan hidup masyarakat diyakini dapat dipertahankan.

Social science merupakan tradisi yang dimotori sejarawan dan ahli ilmu sosial yang bertujuan mengembangkan siswa agar dapat menguasai pengetahuan, keterampilan, metode, dari disiplin ilmu sosial sebagai sarana menjadi warga negara yang efektif. Pendukung tradisi ini percaya dapat melatih siswa berpikir dan melihat dunia sebagaimana adanya. Tradisi ini tidak menekankan pada penguasaan fakta, tetapi pada metode kerja ahli ilmu sosial, sebagai upaya memperkuat peranannya sebagai warga negara.

Tradisi *Reflective inquiry* pada dasarnya menekankan pada upaya melatih siswa agar dapat mengambil keputusan dalam konteks sosial politik. Asas demokrasi selalu menuntut warga negara turut serta secara aktif dalam proses pengambilan keputusan. Tradisi *social studies as social criticism* adalah kemampuan membiasakan diri dalam bersikap peka, tanggap dan adaptif tetapi kritis terhadap lingkungan sekitar guna memanfaatkan sumber daya alam serta mengembangkan kehidupan yang sejahtera, harmonis dalam kebhinekaan.

Tradisi *social studies as personal development of individual* yaitu: kemampuan menganalisis secara terpadu untuk sampai pada kesadaran bahwa adanya saling ketergantungan antara fenomena dan

gagasan dalam setiap menghadapi berbagai masalah sosial maupun dalam membangun kehidupan masyarakat yang damai, dinamis, dan harmonis. Sedangkan oleh "the Board of Directors of National Council for the Social Studies", (dalam Somantrie, 2005: 1) *Social Studies* dirumuskan kembali definisinya pada tahun 1992 sebagai berikut:

Social studies is the integrated study of the social science and humanities to promote civic competence. Wirthin 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 sd citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.

Atas dasar uraian di atas, tampak bahwa Pendidikan Sosial diarahkan untuk para siswa dapat memiliki spektrum pengalaman belajar dan pengalaman hidup yang luas untuk menjadi warga negara yang kompeten dari masyarakat demokratis dan berbeda secara kultural dalam suatu dunia yang saling tergantung. Pendidikan Sosial (*Social Studies*) disikapi sebagai perpaduan ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pembelajaran dalam rangka pendidikan warga negara (*citizenship education*).

Perpaduan adalah upaya yang disengaja untuk menggunakan data ilmu sosial dan wawasan humaniora sebagai upaya mempersiapkan warga

negara dalam kehidupan demokrasi. Melalui IPS, kehidupan sosial manusia dapat dikaji secara utuh dan menyeluruh. Diharapkan nantinya peserta didik dapat memahami berbagai aspek kehidupan ini, sehingga dapat mengatasi masalahnya dan dapat membantu mengatasi masalah orang lain, atau mampu membangun dirinya dan membangun masyarakat, menjadi warga negara yang baik. Selain dalam paradigma baru IPS yang menempatkan *citizenship transmission* atau PKn sebagai salah satu tradisinya, dengan esensi dari IPS secara keseluruhan, *citizenship transmission* secara mandiri sesungguhnya telah berkembang sebagai bidang kajian dan program demokrasi yang solid.

11

Konsep Pendidikan Kewarganegaraan

PENDEKATAN pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar (KBM) mata pelajaran PKn dimaknai sebagai cara dalam proses dan upaya membelajarkan dengan menggunakan pendekatan belajar kontekstual berdasarkan tradisi "*social studies*", yaitu "*citizenship education*"; "*social science*"; dan "*reflective inquiry*" untuk mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan, keterampilan, dan karakter warga negara Indonesia. Pendekatan belajar kontekstual dapat diwujudkan antara lain dengan metode kooperatif, penemuan, inkuiri, interaktif, eksploratif, berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Pendidikan bukan hanya soal kemajuan otak ataupun pengetahuan kognitif. Pendidikan bertujuan juga untuk mengembangkan pribadi anak didik agar menjadi manusia yang utuh dengan segala nilai dan seginya. Oleh karena itu pendidikan nilai, pendidikan moral, religius, akhlak, emosi, afeksi dll perlu diperhatikan juga. Maka sekolah diharapkan tidak hanya mengajarkan pengetahuan otak, tetapi juga mengajarkan nilai kehidupan manusia yang dianggap perlu. Nilai sosialitas, nilai demokrasi, nilai kesamaan, persaudaraan, semua menjadi penting untuk dikembangkan. Kesemuanya ini terangkum dalam nilai Pancasila pada mata pelajaran PKn.

Perjalanan sejarah bangsa Indonesia menunjukkan betapa pendidikan formal secara tradisional telah disiapkan melalui salah satu tugasnya yaitu mempersiapkan warga negara yang sesuai dengan cita-cita nasional melalui disiplin ilmu sosial dalam kurikulum. Berkaitan dengan hal di atas, Wahab (2001: 37) mengemukakan, "Salah satu hal untuk menyempurnakan pendidikan ialah usaha menimbulkan pengertian dan jiwa patriotisme di dalam hati murid". Dengan PKn diharapkan dapat menumbuhkan rasa kebangsaan dalam diri siswa.

PKn telah muncul dengan berbagai nama dan program, namun pada intinya mata pelajaran ini mempersiapkan warga negara. PKn (*Citizenship Education*) merupakan salah satu mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia, dan suku bangsa

untuk menjadikan warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2003: 2).

Secara konseptual PKn memusatkan perhatian pada program pendidikan disiplin ilmu politik, sebagai substansi induknya. Secara kurikuler PKn berorientasi kepada pengadaan dan peningkatan kemampuan profesionalisme guru PKn.

Sebagaimana lazimnya suatu sistem keilmuan, PKn menurut Winataputra (2006: 5) seyogianya dilihat dari dimensi: “(1) *nomenklatur* atau *terminologi* yang digunakan, (2) *Visi, misi, dan strategi akademik*, (3) *ontologi*, (4) *epistemologi*, dan (5) *aksiologi*.”

Maka dalam kerangka berpikir seperti ini paradigma PKn akan dibahas dari berbagai pemikiran teoritis dan praktis PKn.

a. Terminologi yang Digunakan PKn

Menurut Winataputra (2006: 5), “Ada tiga terminologi yang banyak digunakan yakni *civics*, *civic education*, dan *citizenship education*”. Adapun sejarah pembentukan *Civics Education*, yakni berawal dari *Civics* yang mengambil bagian dari Ilmu Politik, yaitu demokrasi politik. Bahwasanya *Civics* sudah menjadi ilmu yang tersendiri, sudah diakui oleh para sarjana,

Misalnya, Creshore menyebutkan *Civics* dengan “*the science of citizenship*”. Karena konsep tentang *Civic Education* di Indonesia tidak dapat dilepaskan dari perkembangan *civics* atau Ilmu Kewarganegaraan di Amerika, sebagai negara asal *Civics* dan *Civics Education*. Untuk menjelaskan batasan istilah PKn di Indonesia, sebaiknya

perlu diketahui pula latar belakang partumbuhannya di Amerika. Secara histories, *Civics Education* dapat digambarkan pertumbuhannya sebagai berikut: (a) *Civics* (1970), (b) *Civics Education* (Harold Wilson, 1901), (c) *Community Civics* (W.A. Dunn, 1907), (d) *Civics-Citizenship Education* (John Mahoney, 1945), (e) *Civics-Citizenship Education* (NCSS, 1971).

Pelajaran *Civics* mulai diperkenalkan pada tahun 1790 di Amerika Serikat dalam rangka “meng-Amerika-kan” bangsa Amerika yang terkenal dengan “*Theory of Americanization*”. Henry Randall Waite merumuskan *Civics* dalam majalah *The Citizen* dan *Civics*, pada tahun 1886 dengan, “*The science of citizenship, the relation of man, the individual, to man organized collections, the individual in his relation to the state*”. (Creshore, Education VII: 204; 1886-1887 dalam Nu`man 2001 :281).

Ada beberapa gerakan yang ingin memperbaharui mata pelajaran *Civics* agar lebih bermanfaat bagi siswa, diantaranya adalah:

- (a) *Community Civics*, W.A. Dunn adalah pelopor *Community Civics* yang ingin memfungsikan pelajaran tersebut kepada siswa dengan menghadapkan mereka kepada lingkungan atau kehidupannya dalam hubungan dengan lingkup lokal, nasional maupun internasional, karena dirasakan pelajaran *Civics* hanya menyangkut konstitusi dan pemerintahan saja tanpa mempedulikan lingkungan.
- (b) *Civic Education (Citizenship Education)* hampir sama dengan gerakan pertama, namun

dalam beberapa hal lebih luas, di mana *Civic Education* adalah meliputi seluruh program sekolah, meliputi berbagai macam kegiatan mengajar yang dapat menumbuhkan hidup dan perilaku yang lebih baik dalam masyarakat demokratis. *Civic Education* juga menyangkut pengalaman, kepentingan masyarakat, pribadi, dan syarat objektif dalam hidup bernegara.

Cogan (dalam Winataputra, 2006: 3) mengartikan *Civic Education* sebagai “...*the foundational course work in school designed to prepare young citizens for an active role in their communities in their adult lives*”. Pernyataan ini bermakna suatu pelajaran di sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara muda untuk dapat berperan aktif dalam masyarakatnya di masa dewasa nanti.

Selanjutnya Cogan mendefinisikan *Citizenship Education* atau *education for citizenship* sebagai “...*both these in school experiences as well as out-of-school or non formal/informal learning which takes place in the family, the religious organization, community organizations, the media, etc which help to shape the totally of citizen*” digunakan sebagai istilah PKn dalam pengertian sebagai *citizenship education* secara substantif dan pedagogis didevakan untuk mengembangkan warga negara yang cerdas dan baik untuk seluruh jenjang pendidikan. Menurut Winataputra (2001: 1-2), sampai saat ini bidang itu sudah menjadi bagian inheren dari instrumentasi serta praksis pendidikan nasional Indonesia dalam lima status.

Pertama, sebagai mata pelajaran di sekolah, *Kedua* sebagai mata kuliah di perguruan tinggi, *Ketiga* sebagai salah satu cabang pendidikan disiplin ilmu pengetahuan sosial dalam kerangka program pendidikan guru, *Keempat*, sebagai program pendidikan politik yang dikemas dalam bentuk penataran Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila atau sejenisnya yang pernah dikelola pemerintah sebagai *crash program*, *Kelima*, sebagai kerangka konseptual dalam bentuk penilaian individual dan kelompok pakar terkait, yang dikembangkan sebagai landasan dan kerangka berpikir mengenai PKn dalam status pertama, kedua, ketiga dan keempat.

Pernyataan di atas, dapat dimaknai bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dirancang untuk kepentingan pendidikan di seluruh jenjang, sebagai bagian dari disiplin ilmu sosial, dan mempunyai fungsi sebagai pendidikan politik dalam rangka menjadikan warga negara yang baik.

b. Visi, Misi, dan Strategi Akademik PKn

Secara paradigmatik, *citizenship education* memiliki visi sosio-pedagogis mendidik warga negara yang demokratis dalam konteks yang lebih luas, yang mencakup konteks pendidikan formal dan pendidikan non-formal, seperti yang secara konsisten diterapkan di UK (QCA: 1998; Kerr: 1999; Winataputra: 2006).

Berdasarkan kajian teoritik dan diskusi reflektif, maka dirumuskan visi PKn dalam arti luas, yakni sebagai sistem PKn agar berfungsi sebagai: (1) Program kurikuler dalam konteks pendidikan formal dan non-formal; (2) Program

aksi sosio-kultural dalam konteks kemasyarakatan; (3) Bidang kajian ilmiah dalam wacana pendidikan disiplin ilmu sosial. Sedangkan visi PKn mengandung dua dimensi yakni (1) dimensi substantif berupa muatan pembelajaran (*content and learning experiences*) dan objek telaah serta objek pengembangan (aspek ontologis), dan (2) dimensi proses berupa penelitian dan pembelajaran (aspek epistemologis dan aksiologis) (Winataputra, 2006: 7).

Dalam konteks proses reformasi menuju Indonesia baru dengan konsepsi “masyarakat madani” sebagai tatanan ideal sosio-kulturalnya, maka PKn mengemban misi sosio-pedagogis, sosio-kultural, dan substantif akademik.

Selanjutnya Winataputra (2006: 9) menjelaskan tentang misi tersebut sebagai berikut:

- (1) Misi sosio-pedagogis adalah mengembangkan potensi individu sebagai insan Tuhan Yang maha Esa dan makhluk sosial menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, demokratis, taat hukum, beradab, dan religius.
- (2) Misi sosio-kultural adalah memfasilitasi perwujudan cita-cita, sistem kepercayaan/ nilai, konsep. Prinsip, dan praksis demokrasi dalam konteks pembangunan masyarakat madani Indonesia melalui pengembangan partisipasi warga negara secara cerdas dan bertanggungjawab melalui berbagai kegiatan sosio-kultural secara kreatif yang bermuara pada tumbuh dan kembangnya komitmen moral dan sosial kewarganegaraan.

- (3) Misi substantif-akademik adalah mengembangkan struktur atau tubuh pengetahuan atau spektrum konstelatif PKn, termasuk di dalamnya konsep, prinsip, dan generalisasi mengenai dan yang berkenaan dengan *civic virtue* atau kebajikan Kewarganegaraan dan *civic culture* atau budaya kewarganegaraan melalui kegiatan penelitian dan pengembangan.

Secara konseptual-paradigmatik *citizenship education* saat ini mengembangkan strategi dasar *learning democracy, in democracy, and for democracy* (Civitas International: 1998; QCA: 1999; APCEC: 2000; Winataputra: 9). Selanjutnya strategi dasar ini oleh QCA (1999) dikonsepsikan sebagai kontinum *education about citizenship-education through citizenship-education for citizenship* yang secara kualitatif bergerak dari titik minimal *health education* (PSHE) di sekolah dasar UK, *Life Orientation* di Afrika Selatan dan *Social Studies* di negara lainnya. (Winataputra: 2006: 10-11). PKn dipandang sebagai mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam membentuk warga negara yang baik sesuai dengan falsafah bangsa dan konstitusi negara Republik Indonesia.

Dengan memperhatikan visi dan misi mata pelajaran PKn, yaitu membentuk warga negara yang baik, maka selain mencakup dimensi pengetahuan, karakteristik mata pelajaran PKn, ditandai dengan pemberian penekanan pada dimensi sikap dan keterampilan civics. Seorang warga negara perlu memahami dan menguasai pengetahuan yang lengkap tentang konsep dan

prinsip-prinsip politik, hukum, dan moral *civics*. Kemudian warga negara diharapkan memiliki sikap atau karakter sebagai warga negara yang baik, dengan memiliki keterampilan dalam bentuk keterampilan berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa, bernegara, serta menentukan posisi diri, serta kecakapan hidup (*life skill*).

Warga negara yang memahami dan menguasai pengetahuan kewarganegaraan (*civics knowledge*) dan keterampilan Kewarganegaraan (*civics skills*), akan menjadi warga negara yang kompeten. Warga negara yang memahami dan menguasai pengetahuan kewarganegaraan (*civics knowledge*) serta nilai Kewarganegaraan (*civics values*) akan menjadi seorang warga negara yang memiliki rasa percaya diri, sedangkan warga negara yang telah memahami dan menguasai keterampilan Kewarganegaraan (*civics skill*) serta nilai Kewarganegaraan (*civics values*) akan menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat.

Kemudian, warga negara yang memahami dan menguasai pengetahuan Kewarganegaraan (*civics knowledge*), memahami dan menguasai keterampilan kewarganegaraan (*civics skills*), serta memahami dan menguasai nilai kewarganegaraan (*civics values*) akan menjadi seorang warga negara yang berpengetahuan, terampil, dan berkepribadian.

12

Kajian Ontologi dan Epistemologi PKn

PENDIDIKAN Kewarganegaraan merupakan bidang studi yang bersifat multifaset dengan konteks lintas bidang keilmuan. Seperti Pancasila, Mata pelajaran PKn mempunyai dua kajian ontologi. PKn menurut Chreshore (dalam Winatapura dan Sapriya, 2003: 95) memiliki ontologi pokok ilmu politik, khususnya konsep *political democracy* untuk aspek *duty and rights of citizen*.

Dari ontologi pokok ini, berkembang konsep *civics*, yang secara harfiah diambil dari bahasa Latin '*civicus*' yang berarti warga negara pada zaman Yunani Kuno, yang akhirnya diakui secara akademis

sebagai embrionya “*civics education*”, yang kemudian di Indonesia diadaptasi menjadi PKn (PKn).

PKn memiliki dua dimensi ontologi, yakni objek telaah dan pengembangan. Yang dimaksud dengan objek telaah kewarganegaraan menurut Lickona (1992 dalam Winataputra 2006) adalah Keseluruhan aspek idiil, instrumental, dan praksis Kewarganegaraan, yang secara internal dan eksternal mendukung sistem kurikulum dan pembelajaran Kewarganegaraan di sekolah dan di luar sekolah, serta format gerakan sosio-kultural Kewarganegaraan masyarakat.

Adapun yang dimaksud dengan objek pengembangan adalah keseluruhan ranah kognitif, afektif, konatif, dan psikomotorik yang menyangkut status, hak, dan kewajibannya sebagai warga negara, yang perlu dimuliakan dan dikembangkan secara programatik guna mencapai kualitas warga negara yang cerdas, dan baik, dalam arti demokratis, religius, dan berkeadaban dalam konteks kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Selanjutnya menurut Winataputra, objek telaah meliputi aspek idiil, instrumental, dan praksis. Aspek idiil PKn adalah landasan dan kerangka filosofik yang menjadi titik tolak dan sekaligus sebagai muara PKn di Indonesia, yakni landasan dan tujuan Pendidikan Nasional, sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945, dan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, serta perundangan lainnya yang relevan.

Aspek instrumental PKn adalah sarana programatik kependidikan yang sengaja dibangun dan dikembangkan untuk menjabarkan substansi aspek

idiil. Komponen yang termasuk ke dalam aspek instrumental adalah kurikulum, bahan belajar, guru, media dan sumber belajar, alat penilaian belajar, ruang belajar, dan lingkungan. Aspek praksis PKn adalah perwujudan nyata dari sarana programatik kependidikan yang kasat mata, yang pada hakikatnya merupakan penerapan konsep, prinsip, prosedur, nilai dalam PKn sebagai dimensi *poietike* (Carr dan Kemis: 1986, Winataputra: 2006).

Sedangkan objek pengembangan meliputi ranah sosial-psikologis. Ranah ini meliputi keseluruhan potensi sosial-psikologis yang oleh Bloom dkk (1956, Kratswohl [1962]), dikategorikan ke dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang secara programatik diupayakan untuk ditingkatkan kuantitas dan kualitasnya melalui kegiatan pendidikan. (Winataputra, 2006: 13).

Sejalan dengan pemikiran di atas, maka PKn menurut Winataputra (2006: 14) dapat direkonseptualisasikan bahwa aspek kepribadian warga negara yang perlu dikembangkan adalah keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Yaitu kecerdasan ruhiyah, kecerdasan emosional sebagai warga negara (a.l. kepekaan sosial, cinta tanah air, tertib, memiliki integritas, partisipatif), keberadaban/akhlak mulia, kepercayaan diri, komitmen terhadap kehidupan berdemokrasi (a.l. sadar akan kewajiban dan hak, menjunjung tinggi hukum, menjunjung tinggi hak asasi manusia, dan terbuka) dan tanggung jawab sebagai warga negara (*socio-civic responsibility*).

Maka PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang bera-gam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia,

dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, serta mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Kajian Epistimologi PKn

Secara epistimologis, PKn sebagai bidang keilmuan merupakan pengembangan dari salah satu dari lima tradisi *social studies* yakni *citizenship transmission* (Barr, Barrr, dan Shermis dalam Winataputra dan Sapriya, 2003: 95).

Kegiatan epistimologi Kewarganegaraan mencakup metodologi penelitian dan metodologi pengembangan. Metodologi penelitian digunakan untuk mendapatkan pengetahuan baru, melalui:

- Metode penelitian kuantitatif yang menonjolkan proses pengukuran dan generalisasi untuk mendukung proses konseptualisasi;
- Metode penelitian kualitatif yang menonjolkan pemahaman secara menyeluruh "*holistic*", terhadap fenomena alamiah untuk membangun teori. Sedangkan metodologi pengembangan digunakan untuk mendapatkan paradigma pedagogis dan rekayasa kurikuler yang relevan guna mengembangkan aspek sosio-psikologis peserta didik, dengan cara mengorganisasikan berbagai unsur instrumental dan kontekstual pendidikan.

Dalam Winataputra (2006: 15), tercatat berbagai kegiatan epistimologi penelitian, pengembangan yang khusus merupakan kegiatan penelitian antara lain yang dilakukan oleh: Capra (1988) dengan Titik Balik Peradaban; Sanusi (1998) tentang 10 Pilar Demokrasi Indonesia, Bahmueller (1996)

tentang Perkembangan Demokrasi; Welzer (1999) tentang Konsep Civil Society; Gandal dan Finn (1992) tentang Education for Democracy; Barr, Bart, dan Shermis (1977) tentang konsep Social Studies; Remmers dan Radles (1960 dalam Shaver 1991) tentang Kesadaran Politik dan Hukum peserta didik; Stanley (1985) tentang perkembangan Social Studies; Shaver (1996) tentang penelitian dan pembelajaran Social Studies; Winataputra (1978) tentang pelaksanaan kurikulum PMP, CERP (1972) tentang pemikiran mengenai pendidikan IPS dan Kewarganegaraan, Cogan (1998) tentang efektivitas program *We the people...the citizens and Constitution*; Tolo dkk (1998) tentang profil kurikulum dan pembelajaran PPKn 1994, dan CISED (1999 dan 2000) tentang konsep civic education for civil society dan tentang *the needs for new Indonesian civic education*.

Selanjutnya Winataputra (2006: 15) mengatakan bahwa pengembangan kurikulum dan pembelajaran, tercatat antara lain dilakukan oleh: Wesley (1937 dalam Barr dkk: 1978) tentang definisi awal *social studies*; Engle (1960 dalam Somantri: 1969) tentang *decision making* dalam *social science instruction*; Hanna (1960 dalam Somantri: 1969) tentang pengembangan *social studies* berdasarkan *basic human activities*; Taba (1967) tentang pendekatan *spiral concept development* dalam *social studies*; NCSS (1983) tentang *scope and sequence* dalam *social studies*; NCSS (1989) tentang paradigma *social studies* untuk abad ke 21; NCSS (1994) tentang *standard for social studies*; Dunn (1915) tentang *new civic*, CCE (1991) tentang dokumen akademis CIVITAS: A Framework for Civic Education; CCE (1997) tentang paket belajar

We the people ...The Citizens and Constitution, We the people...Project Citizen, Law in a Free in Participation.

Sedangkan di Indonesia, yang termasuk kegiatan pengembangan antara lain dilakukan oleh: PPSP IKIP Bandung (1973) tentang kurikulum IPS/PKn, Depdikbud (1974) tentang Kurikulum IPS dan PMP 1975, Depdikbud (1983) tentang penyempurnaan kurikulum PMP, Depdikbud (1993) tentang kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Depdikbud (1999) tentang pengembangan suplemen dan petunjuk teknis PPKn untuk masa transisi; CICED (1999) tentang *civic education content mapping*

13

Kajian Aksiologi PKn

KAJIAN aksiologi dalam Pendidikan Kewarganegaraan menyangkut berbagai manfaat dari hasil penelitian dan pengembangan dalam PKn yang telah dicapai bagi dunia. Hasil penelitian dan pengembangan Pendidikan Sosial dan Pendidikan Kewarganegaraan, dalam dunia persekolahan banyak memberi manfaat dalam merancang program pendidikan guru, meningkatkan kualitas kemampuan guru, meningkatkan kualitas proses pembelajaran, meningkatkan kualitas sarana dan sumber belajar, dan meningkatkan kualitas penelitian dan pengembangan.

Adapun kerangka sistemik Pendidikan Kewarganegaraan menurut Budimansyah dalam makalahnya yang berjudul “Model Penilaian Berbasis Portofolio dalam PKn” (Depdiknas, 2003: 1), dibangun atas dasar paradigma sebagai berikut:

- PKn secara kurikuler dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif, dan bertanggungjawab;
- PKn secara teoritik dirancang sebagai subjek pembelajaran yang memuat dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang bersifat saling berpenetrasi dan terintegrasi dalam konteks substansi ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis, dan bela negara;
- PKn secara programatik dirancang sebagai subjek pembelajaran yang menekankan pada isi yang mengusung nilai (*content embedding values*) dan pengalaman belajar (*learning experiences*) dalam bentuk berbagai perilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan tuntutan hidup bagi warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, sebagai penjabaran lebih lanjut dari ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis, dan bela negara;
- Sekolah sebagai lembaga resmi pendidikan memiliki peranan dan tanggung jawab yang sangat besar guna mempersiapkan peserta didiknya untuk menjadi warga negara yang baik seperti yang tercantum dalam tujuan pendidikan nasional. Serta diharapkan peserta didik mampu memiliki

komitmen dan konsisten untuk dapat mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Telah banyak upaya yang dilakukan dalam rangka mencapai tujuan tersebut, salah satunya adalah dengan menyelenggarakan program pendidikan kepada peserta didik yang dapat menumbuhkan kemampuannya sebagai warga negara yang baik melalui mata pelajaran PKn.

Seperti yang dikatakan Affandi (2001: 7), bahwa: "...Ilmu Kewarganegaraan-nya merupakan aplikasi dari ilmu politik yang diperuntukkan di dunia persekolahan". Maka PKn merupakan pendidikan yang membina peserta didik agar melek politik, maka PKn dikenal memiliki fungsi sebagai pendidikan nilai-moral dan sebagai pendidikan politik.

Dalam pernyataan Djahiri (1998: 3), dapat diketahui secara jelas bahwa fungsi PKn sebagai pendidikan politik adalah sebagai berikut, "...membina peserta didik menjadi warga negara Indonesia yang baik yang melek politik serta hukum, yakni warga negara yang memiliki kesadaran berbangsa dan bernegara, sadar akan hak dan kewajiban diri-sesama-pemerintah dan negara, memahami, dan berkeinginan kuat dan mampu membina serta menegakkan berbagai norma/hukum yang berlaku dalam kehidupannya serta bertekad mewujudkan cita-cita bangsa dan bernegara."

Pernyataan ini menyebutkan bahwa pada dasarnya PKn sebagai pendidikan politik, mengupayakan agar siswa menjadi warga negara yang melek politik serta hukum, sehingga siswa sadar akan peranannya sebagai warga negara untuk kehidupan

yang akan datang, serta mampu menegakkan norma, hukum yang berlaku di lingkungan masyarakatnya, guna kelangsungan hidupnya.

Menurut Affandi (1996: 27), melek politik merupakan paduan antara pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ia menjelaskan bahwa, dari aspek pengetahuan, seseorang dikatakan melek politik apabila sekurang-kurangnya menguasai tentang: (1) Informasi dasar tentang siapa yang memegang kekuasaan, dari mana uang berasal, bagaimana sebuah institusi bekerja; (2) Bagaimana melibatkan diri secara aktif dalam memanfaatkan pengetahuan; (3) Kemampuan memprediksi secara efektif bagaimana cara memutuskan suatu isu; (4) Kemampuan mengenal tujuan kebijakan secara baik yang dapat dicapai ketika isu (masalah) telah terpecahkan; (5) Kemampuan memahami pandangan orang lain dan membenarkan mereka tentang tindakannya dan membenarkan tindakannya sendiri.

Kemampuan tadi berbeda pada setiap orang bergantung pada tingkat melek politiknya. Komponen sikap yang membentuk melek politik paling tidak berkenaan dengan sikap tentang kebebasan, toleransi, fair, menghargai kebenaran, menghargai pemikiran, dan aspek lain yang biasa disebut: nilai-nilai prosedural (*procedural values*).

Sedangkan dari aspek keterampilan (*skills*), seseorang dikatakan melek politik jika ia tidak hanya berperan sebagai penonton yang baik, tetapi mereka mampu berpartisipasi aktif atau bahkan menolak secara positif. Seseorang yang melek politik pun memiliki toleransi terhadap pandangan orang lain dan dapat memikirkan perubahan dan bagaimana metode yang tepat untuk menguasainya.

Dalam pernyataan ini, Affandi menjelaskan bahwa warga negara yang melek politik tidak sekadar mengetahui sistem politik yang berlaku di masyarakat, namun juga dirinya harus meyakini keberadaannya, dan ikut serta secara aktif dan positif berdasarkan sistem tersebut.

Djahiri (1998:3) mengatakan bahwa fungsi Kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai moral yaitu: (1) Membina potensi diri peserta didik secara utuh dan bulat, layak, manusiawi, dan berbudaya (*civilized*); (2) Pembinaan nilai, moral, dan norma luhur budaya, kepribadian bangsa Indonesia sebagai jati diri yang diyakini, nalar, serta membudaya dan membaku pada diri dan kehidupan generasi penerus.

14

Korelasi Pendidikan IPS dengan PKn

SECARA konseptual terdapat korelasi antara Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial dengan Pendidikan Kewarganegaraan. Selain itu, korelasi di antara keduanya terdapat juga dalam tradisi pembelajaran yaitu *citizenship education* sebagai salah satu tradisi IPS. Secara epistemologis tidak dapat dipisahkan dari perkembangan pemikiran *social studies*. Ada dua pandangan mengenai korelasi antara *citizenship education* dan *social studies*. (1) *Citizenship Education* merupakan bagian dari *Social Studies*, (2) *Citizenship Education* sebagai inti dari *Social Studies*.

"Citizenship transmission" merupakan tradisi tertua dari *social science* yang isinya menekankan pada esensi bahwa: *Adult teachers process a particular conception of citizenship that they wish all students to share*. Yaitu, siswa perlu mendapatkan pengetahuan sebagai *sefl evident truth* yakni kebenaran yang diyakini sendiri, dan tugas guru adalah menyampaikan pengetahuan yang diyakini kebenarannya dengan cara kelangsungan hidup masyarakat diyakini dapat dipertahankan.

Tradisi *reflective inquiry*, pada dasarnya menekankan pada upaya melatih siswa agar dapat mengambil keputusan dalam konteks sosial politik, asas demokrasi selalu menuntut warga negara untuk turut serta secara aktif dalam proses pengambilan keputusan.

Tradisi *social studies as social critism* adalah kemampuan membiasakan diri dalam bersikap peka, tanggap dan adaptif tetapi kritis terhadap lingkungan sekitar guna memanfaatkan sumber daya alam serta mengembangkan kehidupan yang sejahtera, harmonis dalam kebinekaan.

Tradisi *social studies as personal development of individual* yaitu kemampuan menganalisis secara terpadu untuk sampai pada kesadaran bahwa adanya saling ketergantungan antara fenomena dan gagasan dalam setiap menghadapi berbagai masalah sosial maupun dalam membangun kehidupan masyarakat yang damai, dinamis, dan harmonis.

Sedangkan oleh *"The Board of Directors of National Council for the Social Studies"*, (dalam

Somantrie, 2005: 1) *Social Studies* dirumuskan kembali definisinya pada tahun 1992 sebagai, “*Social studies is the integrated study of the social science 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 of citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.*”

Atas dasar uraian di atas, tampak bahwa Pendidikan Sosial diarahkan untuk para siswa dapat memiliki spektrum pengalaman belajar dan pengalaman hidup yang luas untuk menjadi warga negara yang kompeten dari masyarakat demokratis dan berbeda secara kultural dalam dunia yang saling tergantung. Pendidikan Sosial (*Social Studies*) disikapi sebagai perpaduan ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pembelajaran dalam rangka pendidikan warga negara (*Citizenship Education*).

Perpaduan adalah upaya yang disengaja untuk menggunakan data ilmu sosial dan wawasan humaniora sebagai upaya mempersiapkan warga negara dalam kehidupan demokrasi. Melalui IPS, kehidupan sosial manusia dapat dikaji secara utuh dan menyeluruh. Diharapkan, peserta didik dapat memahami berbagai

aspek kehidupan ini, sehingga dapat mengatasi masalahnya dan dapat membantu mengatasi masalah orang lain, atau mampu membangun dirinya dan membangun masyarakat, menjadi warga negara yang baik. Selain dalam paradigma baru IPS yang menempatkan *Citizenship Transmission* atau PKn sebagai salah satu tradisinya, dengan esensi dari IPS secara keseluruhan, *Citizenship Transmission* secara mandiri sesungguhnya telah berkembang sebagai suatu bidang kajian dan program demokrasi yang solid.

15

Kurikulum tentang PKn

KURIKULUM merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sementara KTSP dijabarkan sebagai kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. KTSP terdiri atas tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, dan silabus (Depdiknas, 2006: 5).

Silabus diperlukan sebagai rencana pembelajaran pada suatu dan/atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.

Prinsip KTSP

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dikembangkan berdasarkan prinsip sebagai berikut:

- a. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya.

Kurikulum dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik memiliki posisi sentral untuk mengembangkan kompetensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut pengembangan kompetensi peserta didik disesuaikan dengan potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik serta tuntutan lingkungan. Memiliki posisi sentral berarti kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik.

- b. Beragam dan terpadu.

Kurikulum dikembangkan dengan memperhatikan keragaman karakteristik peserta didik,

kondisi daerah, jenjang dan jenis pendidikan, serta menghargai dan tidak diskriminatif terhadap perbedaan agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender.

Kurikulum meliputi substansi komponen muatan wajib kurikulum, muatan lokal, dan pengembangan diri secara terpadu, serta disusun dalam keterkaitan dan kesinambungan yang bermakna dan tepat antarsubstansi.

- c. Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Kurikulum dikembangkan atas dasar kesadaran bahwa ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang berkembang secara dinamis. Oleh karena itu, semangat dan isi kurikulum memberikan pengalaman belajar peserta didik untuk mengikuti dan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

- d. Relevan dengan kebutuhan kehidupan.

Pengembangan kurikulum dilakukan dengan melibatkan pemangku kepentingan (*stakeholders*) untuk menjamin relevansi pendidikan dengan kebutuhan kehidupan, termasuk di dalamnya kehidupan kemasyarakatan, dunia usaha dan dunia kerja. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan pribadi, keterampilan berpikir, keterampilan sosial, keterampilan akademik, dan keterampilan vokasional merupakan keniscayaan.

- e. Menyeluruh dan berkesinambungan.

Substansi kurikulum mencakup keseluruhan dimensi kompetensi, bidang kajian keilmuan

dan mata pelajaran yang direncanakan dan disajikan secara berkesinambungan antarsemua jenjang pendidikan.

- f. Belajar sepanjang hayat.

Kurikulum diarahkan kepada proses pengembangan, pembudayaan, dan pemberdayaan peserta didik agar mampu dan mau belajar yang berlangsung sepanjang hayat. Kurikulum mencerminkan keterkaitan antara unsur pendidikan formal, nonformal, dan informal dengan memperhatikan kondisi dan tuntutan lingkungan yang selalu berkembang serta arah pengembangan manusia seutuhnya.

- g. Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah.

Kurikulum dikembangkan dengan memperhatikan kepentingan nasional dan kepentingan daerah untuk membangun kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Kepentingan nasional dan kepentingan daerah harus saling mengisi dan memberdayakan sejalan dengan motto Bhineka Tunggal Ika dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Acuan Operasional

KTSP disusun dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Peningkatan iman dan takwa serta akhlak mulia.

Keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia menjadi dasar pembentukan kepribadian peserta didik secara utuh. Kurikulum disusun agar sejauh mungkin semua mata pelajaran dapat

menunjang peningkatan iman dan takwa serta akhlak mulia.

- b. Peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik.

Pendidikan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan martabat manusia secara holistik yang memungkinkan potensi diri (afektif, kognitif, psikomotor) berkembang secara optimal. Sejalan dengan itu, kurikulum disusun dengan memperhatikan potensi, tingkat perkembangan, minat, kecerdasan intelektual, emosional dan sosial, spritual, dan kinestetik peserta didik.

- c. Keragaman potensi dan karakteristik daerah dan lingkungan.

Daerah memiliki potensi, kebutuhan, tantangan, dan keragaman karakteristik lingkungan. Masing-masing daerah memerlukan pendidikan sesuai dengan karakteristik daerah dan pengalaman hidup sehari-hari. Oleh karena itu, kurikulum harus memuat keragaman tersebut untuk menghasilkan lulusan yang relevan dengan kebutuhan pengembangan daerah.

- d. Tuntutan pembangunan daerah dan nasional.

Dalam era otonomi dan desentralisasi untuk mewujudkan pendidikan yang otonom dan demokratis perlu memperhatikan keragaman dan mendorong partisipasi masyarakat dengan tetap mengedepankan wawasan nasional. Untuk itu, keduanya harus ditampung secara berimbang dan saling mengisi.

- e. Tuntutan dunia kerja.

Kegiatan pembelajaran harus dapat mendukung tumbuh kembangnya pribadi peserta didik yang berjiwa kewirausahaan dan mempunyai kecakapan hidup. Oleh sebab itu, kurikulum perlu memuat kecakapan hidup untuk membekali peserta didik memasuki dunia kerja. Hal ini sangat penting terutama bagi satuan pendidikan kejuruan dan peserta didik yang tidak melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

- f. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Pendidikan perlu mengantisipasi dampak global yang membawa masyarakat berbasis pengetahuan di mana ipteks sangat berperan sebagai penggerak utama perubahan. Pendidikan harus terus menerus melakukan adaptasi dan penyesuaian perkembangan ipteks sehingga tetap relevan dan kontekstual dengan perubahan. Oleh karena itu, kurikulum harus dikembangkan secara berkala dan berkesinambungan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

- g. Agama

Kurikulum harus dikembangkan untuk mendukung peningkatan iman dan takwa serta akhlak mulia dengan tetap memelihara toleransi dan kerukunan umat beragama. Oleh karena itu, muatan kurikulum semua mata pelajaran harus ikut mendukung peningkatan iman, takwa dan akhlak mulia tersebut.

- h. Dinamika perkembangan global

Pendidikan harus menciptakan kemandirian, baik pada individu maupun bangsa, yang sangat penting dalam dinamika perkembangan

global di mana pasar bebas sangat berpengaruh pada semua aspek kehidupan semua bangsa. Pergaulan antarbangsa yang semakin dekat memerlukan individu yang mandiri dan mampu bersaing serta mempunyai kemampuan untuk hidup berdampingan dengan bangsa lain.

- i. Persatuan nasional dan nilai kebangsaan.

Pendidikan diarahkan untuk membangun karakter dan wawasan kebangsaan peserta didik yang menjadi landasan penting bagi upaya memelihara persatuan dan kesatuan bangsa dalam kerangka NKRI. Kurikulum harus dapat mendorong berkembangnya wawasan dan sikap kebangsaan serta persatuan nasional untuk memperkuat keutuhan bangsa dalam wilayah NKRI. Muatan kekhasan daerah harus dilakukan secara proporsional.

- j. Kondisi sosial budaya masyarakat setempat.

Kurikulum harus dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik sosial budaya masyarakat setempat dan menunjang pelestarian keragaman budaya. Penghayatan dan apresiasi pada budaya setempat harus terlebih dahulu ditumbuhkan sebelum mempelajari budaya dari daerah dan bangsa lain.

- k. Kesetaraan Gender

Kurikulum harus diarahkan kepada terciptanya pendidikan yang berkeadilan dan mendukung upaya kesetaraan jender.

- l. Karakteristik satuan Pendidikan.

Kurikulum harus dikembangkan sesuai dengan visi, misi, tujuan, kondisi, dan ciri khas satuan pendidikan.

16

Merencanakan Proses Pembelajaran

PERENCANAAN proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.

a. Silabus

Silabus sebagai acuan pengembangan RPP memuat identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Silabus dikembangkan oleh satuan pendidikan berdasarkan Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), serta panduan penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Dalam pelaksanaannya, pengembangan silabus dapat dilakukan oleh para guru secara mandiri atau berkelompok dalam sekolah atau madrasah, kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) atau Pusat Kegiatan Guru (PKG), dan Dinas Pendidikan.

Pengembangan silabus disusun di bawah supervisi Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota yang bertanggung jawab di bidang pendidikan untuk SD dan SMP, dan dinas Pendidikan Provinsi yang bertanggung jawab di bidang pendidikan untuk SMA dan SMK, serta departemen yang menangani urusan pemerintahan di bidang agama untuk MI, MTs, MA, dan MAK.

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Silabus sebagai acuan pengembangan RPP memuat identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.

RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam

upaya mencapai KD. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan.

Komponen RPP adalah :

a. Identitas mata pelajaran

Identitas mata pelajaran, meliputi: satuan pendidikan, kelas, semester, program/-program keahlian, mata pelajaran atau tema pelajaran, jumlah pertemuan.

b. Standar kompetensi

Standar kompetensi merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan/atau semester pada suatu mata pelajaran.

c. Kompetensi dasar

Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik

dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran.

d. Indikator pencapaian kompetensi

Indikator kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

e. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.

f. Materi ajar

Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi.

g. Alokasi waktu

Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar.

h. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperang-

kat indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran.

i. Kegiatan pembelajaran

(1) Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

(2) Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

(3) Penutup

Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan da-

lam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.

j. Penilaian hasil belajar

Prosedur dan instrumen penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada standar penilaian.

k. Sumber belajar

Penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

c. Prinsip Menyusun RPP PKn

Terdapat beberapa prinsip dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Sejumlah prinsip tersebut adalah:

a. Memperhatikan perbedaan individu peserta didik.

RPP disusun dengan memperhatikan perbedaan jenis kelamin, kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.

b. Mendorong partisipasi aktif peserta didik

Proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif,

inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar.

c. Mengembangkan budaya baca-tulis

Proses pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.

d. Memberikan umpan balik dan tindak lanjut

RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.

e. Keterkaitan dan keterpaduan

RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. RPP disusun dengan mengakomodasikan pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.

f. Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi

RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

17

PKn dalam Kurikulum

ATA pelajaran PKn merupakan bidang kajian interdisipliner. Artinya, materi keilmuan PKn

Mdijabarkan dari beberapa disiplin ilmu antara lain ilmu politik, ilmu negara, ilmu tata negara, hukum, sejarah, ekonomi, moral, dan filsafat. Saat ini *Citizen Transmission*, sebagai salah satu tradisi IPS, menurut Winataputra (2001: ii) sudah berkembang pesat menjadi batang tubuh (*body of knowledge*) yang dikenal memiliki paradigma sistemik yang di dalamnya terdapat tiga domain *citizenship education* atau PKn, yakni domain akademis, domain kurikuler, dan domain sosial kultural.

Sebagaimana lazimnya suatu bidang studi yang diajarkan di sekolah, materi keilmuan mata pelajaran PKn mencakup dimensi pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan nilai (*values*). Sejalan dengan ide pokok mata pelajaran PKn yang ingin membentuk warga negara yang ideal yaitu warga negara yang memiliki keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, pengetahuan, keterampilan, dan nilai sesuai dengan konsep dan prinsip PKn. Pada gilirannya warga negara yang baik tersebut diharapkan dapat membantu terwujudnya masyarakat yang demokratis konstitusional.

Secara garis besar mata pelajaran PKn terdiri atas:

a. Dimensi pengetahuan

Kewarganegaraan (*civics knowledge*) mencakup bidang politik, hukum dan moral. Secara terperinci, mata pelajaran PKn meliputi pengetahuan tentang prinsip dan proses demokrasi, lembaga pemerintah dan non-pemerintah, identitas nasional, hak dan kewajiban warga negara, hak asasi manusia, hak sipil, dan hak politik.

b. Dimensi keterampilan

Kewarganegaraan (*civics skills*) meliputi keterampilan partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, misalnya: berperan serta aktif mewujudkan masyarakat madani (*civil society*), keterampilan mempengaruhi dan monitoring jalannya pemerintahan, dan proses pengambilan keputusan politik, keterampilan memecahkan masalah sosial, keterampilan mengadakan koalisi, kerja sama, dan mengelola konflik.

c. Dimensi Nilai

Nilai kewarganegaraan (*civics values*) mencakup antara lain percaya diri, komitmen, penguasaan atas nilai religius, norma dan nilai luhur, nilai keadilan, demokratis, toleransi, kebebasan individual, kebebasan berbicara, kebebasan pers, kebebasan berserikat dan berkumpul, dan perlindungan terhadap minoritas. (Depdiknas: 2004).

"Citizenship education" oleh Cogan (1999: 4) digunakan sebagai istilah yang bermakna *"...both these in-school experiences as well as out-of school or non-formal/informal learning which takes place in the family, the religious organizations, community organizations, the media, etc which help to shape the totality of the citizen."* Maksudnya, sebagai pengalaman di sekolah dan di luar sekolah seperti di rumah, dalam organisasi keagamaan, dalam organisasi kemasyarakatan, melalui media massa, dan lain-lain, yang berperan membantu proses pembentukan totalitas sebagai warga negara. Sehubungan dengan itu, mata pelajaran PKn mencakup dimensi pengetahuan, keterampilan, dan Kewarganegaraan.

18

Metode Simulasi Sosial

HAKIKAT belajar sebagai suatu perubahan adalah sebagai berikut: Belajar

adalah berubah, dalam hal ini yang dimaksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Jelasnya, menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang (Sardiman, 1992: 22).

Pada prinsipnya belajar merupakan proses perubahan yang memerlukan usaha, di mana perubahan yang dihasilkannya tidak hanya mencakup aspek kognitif saja tetapi juga perubahan dalam aspek afektif dan psikomotor. Sementara mengajar merupakan bagian dari pengertian belajar, bahwa mengajar diartikan sebagai aktivitas mengarahkan, memberikan kemudahan bagaimana cara menemukan sesuatu (bukan memberi sesuatu) berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh pelajar.

Mengajar bukanlah memberi sesuatu, pernyataan ini sesuai dengan pandangan modern, di mana mengajar bukan kegiatan yang sifatnya *teacher centered* atau *otokratis*. Tugas mengajar ini jangan dilihat secara tradisional dari sudut guru saja, melainkan hendaknya dilihat dari siswa (siswa sentris = *student base*). Dengan demikian konsep mengajar yang relevan untuk saat ini adalah pengajaran yang berpusat pada siswa

(*student centered*). Mengajar adalah proses atau rekayasa tampilan totalitas diri dan profesional guru dalam rangka memfasilitasi proses belajar.

Intinya mengajar berarti membimbing aktivitas anak, membimbing pengalaman anak, dan membantu anak berkembang dan menyesuaikan diri kepada lingkungan, mengajar sebagai upaya membelajarkan peserta didik sehingga muncul kegiatan belajar dalam suatu kondisi lingkungan belajar tertentu.

Disimpulkan, mengajar pada prinsipnya saling mendukung satu sama lain, atau bisa dikatakan bahwa mengajar adalah proses membimbing kegiatan belajar dalam rangka mengarahkan siswa terhadap tujuan belajar.

Konsep “pembelajaran” terdiri atas dua pokok kegiatan, yaitu belajar dan mengajar. Pembelajaran memuat makna dua proses kegiatan, yaitu kegiatan belajar siswa (selanjutnya akan disingkat menjadi KBS) dan kegiatan perancangan serta pelaksanaan/mengajar guru (KMG).

Kaitannya dengan makna pembelajaran sebagai berikut: Pembelajaran (proses KBM) dewasa ini bersoko guru pada aktivitas proses belajar siswa kadar tinggi dan multi-domain serta multidimensional (media, sumber belajar, dan gatra kehidupannya (Ipoleksosbudhankam) dengan gatra waktu kemarin, kini, dan esok serta dengan lingkungan kehidupannya) dengan pola pengorganisasian bahan ajar (disingkat BA)

serta proses ajar yang utuh/terpadu (*pola integrated curriculum*)(Djahiri: 2000-2001: 1).

Dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran adalah:

- a. Pada dasarnya pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa dan dengan unsur pembelajaran lain, sehingga dalam pembelajaran ini terdapat dua kegiatan yang tak terpisahkan, yaitu kegiatan mengajar dan belajar.
- b. Dalam proses pembelajaran, unsur proses belajar dan mengajar memegang peranan yang vital. Mengajar adalah proses memilih kegiatan belajar dan kegiatan mengajar hanya bermakna bila terjadi kegiatan belajar.
- c. Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang sifatnya siswa sentris dan bukannya pembelajaran yang sifatnya guru sentris. Di mana dalam pembelajaran siswa sentris, guru berperan sebagai pembimbing proses pembelajaran. Dengan demikian kegiatan belajar siswa lebih dominan daripada kegiatan mengajar guru.

Sedangkan teori pembelajaran dalam rumusannya sebagai berikut:

- a. Mengajar adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik/siswa di sekolah.
- b. Mengajar adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah.
- c. Pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik.

- d. Pembelajaran adalah upaya mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik.
- e. Pembelajaran adalah proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari. (Hamalik, 1999: 57-65).

Rumusan pertama muncul implikasi bahwa pembelajaran merupakan persiapan di masa depan. Pembelajaran merupakan proses penyampaian pengetahuan, tujuan utama pembelajaran ialah penguasaan pengetahuan, guru dipandang sebagai orang yang sangat berkuasa, siswa selalu bersikap dan bertindak pasif, serta kegiatan pembelajaran hanya berlangsung di dalam kelas.

Rumusan yang menyatakan bahwa mengajar adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah, akan memunculkan implikasi bahwa pembelajaran bertujuan membentuk manusia berbudaya, pembelajaran berarti suatu proses pewarisan, bahan pembelajaran bersumber dari kebudayaan, dan siswa sebagai generasi muda ahli waris kebudayaan.

Sementara dari rumusan bahwa pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik, menimbulkan implikasi bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan atau mengubah tingkah laku peserta didik, kegiatan pembelajaran berupa pengorganisasian lingkungan, dan peserta didik sebagai organisasi yang hidup.

Pembelajaran adalah upaya mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik, implikasi yang muncul bahwa tujuan pembelajaran

adalah pembentukan warga negara yang baik. Pembelajaran berlangsung dalam suasana kerja, peserta didik sebagai calon warga negara yang memiliki potensi untuk bekerja, serta guru sebagai pimpinan dan pembimbing bengkel kerja.

Terakhir, dari rumusan bahwa pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari, muncul implikasi bahwa tujuan pembelajaran ialah mempersiapkan siswa untuk hidup dalam masyarakatnya, kegiatan pembelajaran berlangsung dalam hubungan sekolah dan masyarakat, siswa belajar secara aktif, serta guru bertugas sebagai komunikator.

Secara garis besar, rumusan pertama lebih mementingkan pada mata pelajaran yang harus dipelajari siswa. Rumusan kedua menitikberatkan pada keterkaitan antara pembelajaran dan kebudayaan, rumusan ketiga menitik beratkan pada unsur keterkaitan di antara peserta didik, lingkungan dan proses belajar. Rumusan keempat berorientasi kepada kebutuhan dan tuntutan masyarakat, dan terakhir rumusan yang kelima berorientasi pada kehidupan masyarakat.

Mengacu pada rumusan teori pembelajaran tersebut, selanjutnya bila dikemukakan pula bahwa masing-masing rumusan dan konsep tentang pembelajaran yang telah dikemukakan di atas, masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri. Kelebihan dan kelemahan yang dimaksud salah satunya adalah berkenaan dengan relevansi rumusan tersebut dengan tuntutan dan kebutuhan proses pembelajaran sekarang ini.

Konsep yang terkandung dalam rumusan pertama, contohnya, dalam beberapa hal landasan pemikirannya sudah tidak sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan pembelajaran sekarang ini, terutama dalam hal peran guru yang terlalu dominan dan sikap siswa yang pasif dalam pembelajaran. Sementara rumusan yang kelima sangat memiliki relevansi dengan tuntutan dan kebutuhan proses pembelajaran saat ini yang mengharuskan siswa belajar secara aktif.

Disimpulkan dengan adanya pengetahuan dan wawasan tentang teori pembelajaran seperti di atas, pengajar akan lebih memahami bahwa proses dan kegiatan belajar merupakan hal yang kompleks. Sehingga diharapkan dari pemahaman ini guru memiliki bekal yang memadai dalam meninjau masalah pembelajaran yang dihadapi, serta menjadi pertimbangan dalam menetapkan proses dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.

Pembelajaran merupakan sistem, kombinasi dari berbagai macam unsur pembelajaran, di mana unsur pembelajaran yang ada saling berinteraksi untuk menunjang proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Adapun unsur pembelajaran pembelajaran adalah “kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran”.

Pengertian pembelajaran selanjutnya dikemukakan bahwa unsur-unsur pembelajaran adalah:

- a. Unsur manusia, unsur yang dimaksud yaitu siswa, guru, dan tenaga lainnya.

- b. Unsur material, unsur yang dimaksud di antaranya buku, papan tulis, kapur, fotografi, audio, video tape, dan lain-lain.
- c. Unsur fasilitas dan perlengkapan, di antaranya adalah ruangan kelas, perlengkapan audio visual, komputer, dan lain-lain
- d. Unsur prosedur, di antaranya adalah jadwal, metode penyampaian informasi belajar, praktik, ujian dan sebagainya.

Selain hal tersebut, unsur pembelajaran minimal yang harus ada dalam sistem pembelajaran yaitu siswa, tujuan dan prosedur kerja untuk mencapai tujuan.

Unsur pembelajaran dengan sebutan komponen pembelajaran sebagai berikut:

- a. *Raw Input*, adalah kondisi dan keberadaan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran (motivasi, minat, sikap dan kebiasaan).
- b. *Instrumental Input*, adalah sarana dan prasarana yang terkait dengan proses pembelajaran, seperti metode, guru, teknik, media dan bahan pelajaran.
- c. *Environmental Input*, adalah situasi dan keberadaan lingkungan baik fisik, sosial maupun budaya, di mana kegiatan belajar dilaksanakan.
- d. *Expected Output*, merujuk pada rumusan normatif yang harus menjadi milik siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran (Hamalik, 1999: 51).

Ada tiga unsur dasar dalam pembelajaran, yaitu:

- a. **Siswa**, yang terus berusaha mengembangkan dirinya seoptimal mungkin, melalui berbagai kegiatan (belajar) guna mencapai tujuannya sesuai dengan tahapan perkembangan yang dijalaninya.
- b. **Tujuan**, ialah apa yang akhirnya diharapkan tercapai setelah adanya kegiatan belajar mengajar.
- c. **Guru**, ialah orang dewasa yang karena jabatannya secara formal selalu mengusahakan terciptanya situasi yang tepat (mengajar) sehingga memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar (*learning experiences*) pada diri siswa, dengan mengarahkan segala sumber (*learning resources*) dan menggunakan strategi belajar mengajar (*teaching/learning strategy*) yang tepat (*appropriate*) (Syamsudin, 2002: 150-155).

Dapat disimpulkan bahwa unsur pembelajaran yang telah disebutkan secara langsung maupun tidak langsung menentukan dan mempengaruhi kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan kata lain, pengorganisasian secara tepat dan baik dari unsur pembelajaran yang ada akan menimbulkan dampak berupa terciptanya pembelajaran yang berkualitas. Sebaliknya, pengorganisasian yang kurang tepat dan baik akan menimbulkan dampak berupa terciptanya pembelajaran yang tidak berkualitas. Dengan pihak terkait, terutama sekolah dan guru dalam hal ini perlu melakukan pengorganisasian secara baik dan tepat terhadap unsur pembelajaran yang ada.

Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran tidak bisa dilepaskan dari komponen yang terlibat di dalamnya. Salah satu unsur atau komponen yang

erat kaitannya dengan cara penyajian atau pengorganisasian bahan pembelajaran adalah metode. Metode merupakan cara atau pendekatan yang diperagakan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan prosedur yang sistematis untuk tujuan mengajar.

Metode pembelajaran merupakan, "Cara yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dalam upaya mencapai tujuan kurikulum." "Metode adalah seperangkat teknik atau cara membelajarkan peserta didik secara baik dan layak."

Metode adalah cara yang dipakai dalam proses pembelajaran yang diorganisir secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di dalam metode terkandung pengertian terlaksananya kegiatan guru dan kegiatan siswa dalam proses pembelajaran. Di mana metode sebagai cara yang digunakan guru untuk memberikan pengajaran mendukung kegiatan belajar yang dilakukan siswa.

Metode pembelajaran erat kaitannya dengan teknik pembelajaran yang digunakan. Namun kita dapat membedakan metode dan teknik berdasarkan kemungkinan luasnya penggunaan cara penyajian bahan atau pengorganisasian kegiatan belajar mengajar. Bila cara tersebut hanya cocok untuk bidang studi atau bagian tertentu yang spesifik, maka kita sebut Teknik. Sedangkan bila dapat dipergunakan dalam berbagai konteks mata pelajaran maka kita sebut metode.

Metode pembelajaran erat kaitannya pula dengan pendekatan. "Pendekatan atau *approach* adalah cara berpikir (*way of thinking*), cara menyikapi atau

sudut pandang yang dianut, digunakan saat membuat strategi atau keputusan atau pilihan” (Djahiri, 2004: 33).

Metode pembelajaran menempati fungsi yang penting dalam proses pembelajaran, karena memuat tugas yang perlu dikerjakan siswa dan guru. Hubungannya dengan pengertian pendekatan tersebut, ada tiga alternatif pendekatan yang dapat digunakan dalam pemilihan suatu metode pembelajaran. Tiga pendekatan sebagai berikut:

- a. Pendekatan yang berpusat pada mata pelajaran, di mana materi pembelajaran terutama bersumber dari mata pelajaran. Penyampaiannya dilakukan melalui komunikasi antara guru dan siswa. Guru sebagai penyampai pesan atau komunikator, siswa sebagai penerima pesan. Bahan pelajaran adalah pesan itu sendiri. Dalam rangkaian komunikasi tersebut dapat digunakan berbagai metode mengajar.
- b. Pendekatan yang berpusat pada siswa. Pembelajaran dilaksanakan berdasarkan kebutuhan, minat dan kemampuan siswa. Dalam pendekatan ini lebih banyak digunakan metode dalam rangka individualisasi pembelajaran. Seperti belajar mandiri, belajar modul, paket belajar, dan sebagainya.
- c. Pendekatan yang berorientasi pada kehidupan masyarakat. Pendekatan ini bertujuan mengintegrasikan sekolah dan masyarakat dan untuk memperbaiki kehidupan masyarakat. Prosedur yang ditempuh ialah dengan mengundang masyarakat ke sekolah atau siswa berkunjung ke masyarakat. Metode yang digunakan terdiri atas karya wisata, narasumber, kerja pengalaman,

survei, proyek pengabdian atau pelayanan masyarakat, berkemah dan unit (Hamalik, 1999: 27).

Pemaparan di atas menjelaskan bahwa metode pembelajaran kaitannya dengan teknik dan pendekatan pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran. Disimpulkan bahwa metode pembelajaran sebagai suatu cara yang dirancang secara sistematis dan diterapkan dalam proses pembelajaran, bagaimanapun juga perlu didukung oleh teknik dan pendekatan pembelajaran yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan bisa dicapai dengan baik.

19

Belajar PKn Melalui Metode “Games”

BERBAGAI pilihan metode bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas, di antaranya ceramah bervariasi, diskusi, proyek, kerja kelompok (kejarkop), metode *inquiry* dan pemecahan masalah, metode demonstrasi, metode simulasi dan metode permainan 'Games'.

Permainan atau *games* adalah salah satu cara ber-KBS (Kegiatan Belajar Siswa) dalam PVCT (Pembelajaran *Value Clarification Tekhniue*) yang dilakukan secara bebas, penuh minat dan aksi reaksi spontan yang terarah menuju target isi dan pesan harapan yang termuat dalam permainan tersebut.

Praktik metode permainan, bentuk dan jenisnya bisa bermacam-macam, di antaranya simulasi, bermain peran (*role playing*), permainan kata, permainan kompetensi (*games competition*), *peer teaching*, sosiodrama, permainan kuis, *broken square*, *broken treeangle*, dan lain sebagainya.

Kegunaan penggunaan metode permainan, adalah sebagai berikut:

- a. Mendorong motivasi siswa akan sesuatu;
- b. Melibatkan (*engaging*) siswa dalam KBM/PBM melalui suasana simulasi;
- c. Memberi kesempatan untuk penerapan pengetahuan/perbendaharaan dirinya;
- d. Melatih untuk mempertajam segala potensi indera dan efeksinya;
- e. Melatih kerjasama antar potensi diri dengan sesama;

- f. Menciptakan suasana belajar yang rileks, terbuka dan CBSA;
- g. Sebagai media yang sekaligus menanamkan misi nilai (*the medium is the message*) (Djahiri, 1995: 92).

Disimpulkan dari semua metode pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, bahwa masing-masing pemilihannya bergantung pada target atau tujuan pembelajaran yang diharapkan atau ingin dicapai. Dalam hal ini kemampuan guru untuk mempertimbangkan dan merancang pada rencana pembelajaran, kebaikan dan lekemahan dari tiap metode akan memegang peranan yang penting. Seorang pengajar yang kompeten/profesional harus memiliki kemampuan mempertimbangkan pemilihan setiap metode pembelajaran dengan mengambil manfaat dari segi kebaikan dan dapat juga mengatasi kelemahan yang dimilikinya.

Metode permainan bukan model simulasi, model permainan bukan pula salah satu bentuk dari metode simulasi seperti yang disinggung Gilstrap yang memasukkan permainan sebagai salah satu bentuk model simulasi, selain *peer teaching*, sosiodrama, psikodrama, dan bermain peran (*role playing*) (Uzer, 2002: 3).

Metode permainan tidak sama atau bukanlah model simulasi, karena jika mengacu pada pengertian simulasi sebagai hal yang sifatnya pura-pura. Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan, "Simulasi adalah pelatihan yang memperagakan sesuatu dalam bentuk yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya ini." Makna simulasi (*simulation*) yang sebenarnya ialah berpura-pura yang mirip dengan berandai-andai.

Metode permainan bukanlah simulasi yang tepat. Simulasi merupakan salah satu bentuk metode permainan atau *games*. Simulasi adalah salah satu bentuk *games VCT*, yang asal mulanya bernama *simulation games*, yang secara makna sebenarnya ialah latihan, atau melatih sesuatu yang mendekati keadaan yang sebenarnya atau seperti aslinya. Metode permainan merupakan salah satu cara ber-KBS dalam PVCT yang dilaksanakan secara bebas, penuh minat dan aksi serta reaksi spontan yang terarah menuju target isi dan pesan harapan yang termuat dalam permainan tersebut.

Sementara metode permainan adalah *game*. Hakikat *games* tidak lain dari bentuk upaya metodologis atau media pengejaran yang mengangkat keadaan kehidupan riil/nyata ke dalam kelas, setelah keadaan kehidupan riil tersebut disesuaikan dengan tema/TIK pelajaran serta keadaan perkembangan siswa (Djahiri, 1995: 92).

Dapat disimpulkan bahwa metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dalam proses pembelajaran melalui berbagai bentuk permainan, salah satunya dengan bentuk simulasi.

Penerapan metode permainan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam proses pembelajaran PKn dilandasi oleh beberapa pertimbangan di antaranya adalah keunggulannya sebagai metode yang menarik perhatian siswa, agar pembelajaran dirasakan tidak jenuh atau monoton. Metode permainan ini merupakan metode yang paling menarik, karena sifat isinya yang ringan dan mudah dicerna, dan secara prosedural bersifat bebas, santai serta reaktif.

Keunggulan metode permainan dapat dilihat dari kegunaannya yang cukup banyak, sebagai berikut:

- a. Mendorong motivasi siswa akan sesuatu;
- b. Melibatkan (*engaging*) siswa dalam KBM/PBM melalui suasana simulasi;
- c. Memberi kesempatan untuk penerapan pengetahuan/perbendaharaan dirinya;
- d. Melatih untuk mempertajam segala potensi indera dan efeksinya;
- e. Melatih kerjasama antar potensi diri dengan sesama;
- f. Menciptakan suasana belajar yang rileks, terbuka dan CBSA;
- g. Sebagai media yang sekaligus menanamkan misi nilai (*the medium is the message*). (Djahiri, 1995: 92).

Sementara Dave Merer menyatakan keunggulan metode permainan dalam belajar sebagai berikut:

- a. Menyingkirkan keseriusan yang menghambat;
- b. Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar
- c. Mengajak orang terlibat penuh;
- d. Meningkatkan proses belajar (Djahiri, 1995: 92).

Keunggulan model permainan dalam pembelajaran salah satunya mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*), di samping kegunaannya dalam rangka meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa.

Sebagai suatu metode, permainan juga memiliki kelemahan sebagaimana dikemukakan Hasibuan, yaitu:

- a. Keefektifannya dalam memajukan belajar belum mampu dapat dilaporkan oleh riset.
- b. Validitas simulasi masih banyak diragukan orang.
- c. Menuntut imajinasi dari guru dan siswa (Hama-lik, 1999: 98).

Kelemahan metode permainan seperti yang diungkapkan Hasibuan tersebut, untuk konteks saat ini dapat dikatakan kurang relevan dengan bukti yang ada, terutama untuk poin a dan b. Namun sanggahan teori Hasibuan tersebut menyatakan bahwa model permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang berhasil. Karena, penelitian BEA mengungkapkan, siswa yang mengikuti model permainan selama dua minggu, dan siswa yang mengikuti ceramah enam bulan, menempuh ujian pengetahuan kognitif dengan hasil yang sama baik.

Maka jelasnya model permainan cukup efektif diterapkan dalam pembelajaran jika dibandingkan dengan model konvensional seperti ceramah. Sementara kelemahan point c yang disebut Hasibuan, tidaklah terlalu krusial mengingat saat ini sudah banyak buku yang dapat menjadi rujukan bagi guru untuk menerapkan metode permainan, dengan demikian dalam hal ini guru tidak perlu dituntut untuk terlalu berimajinasi dalam menciptakan metode permainan.

Dalam mata pelajaran PKn, model permainan yang dapat digunakan di antaranya adalah permainan berandai-andai, permainan pecahan segi empat (*the broken square*), permainan bank data dan jurnal, permainan mengenali diri sendiri dan kontak

diri, permainan kartu keyakinan dan permainan mendengarkan dan menyimak orang lain, serta bermain peran (*role playing*).

Mengacu pada buku *Strategi Pengajaran Afektif-Nilai-Moral-VCT dan Games dalam VCT* (1985: 93-109) dan *Dasar-dasar Umum Metodologi, dan Pengajaran Nilai Moral PVCT* (1995/1998: 82-86) dari Kosasih Djahiri, berikut dikemukakan pengertian, tujuan dan langkah penerapan dari model permainan tersebut, sebagai berikut:

a. Permainan Andai-andai

Berbeda dengan *role playing* di mana siswa harus "*acting, doing, performing*", dalam permainan andai-andai, siswa sebagai pelakon harus melakukan "*behaving*", yaitu berlakon secara abstrak, berandai-andai atau nyawang atau *taking role* atau *taking place* saja.

Metode permainan dapat dilakukan dengan model *behavioral* dan metode amplop nasib. Dalam metode *behavioral* ini siswa dihadapkan pada suatu permasalahan yang harus dilakukan (*in action*). Sementara dalam amplop nasib cara memproses KBM-nya adalah sebagai berikut:

- (1) Siswa pelakon bisa dipanggil kemuka kelas (5-6 orang) sesuai amplop atau tempat duduk.
- (2) Beritahukan bahwa ini amplop nasib artinya amplop ini seseorang akan bernasib mujur atau kurang baik. Amplop jangan dibuka dahulu sebelum diperintahkan (dibuka satu

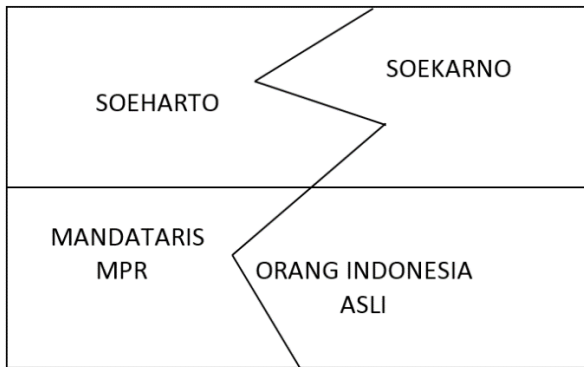
demisatu) dan setelah dibuka, bacalah dahulu dalam hati lalu baca keras-keras dan jawab pertanyaan didalamnya satu demi satu.

- (3) Satu demi satu diproses dan didialogkan dengan memberi kesempatan komentar dan reaksi siswa lain.

Hal penting yang tidak boleh diabaikan dari penerapan metode permainan andai-andai adalah target pesan nilai moral yang hendak dicapai dalam pembelajaran. Satu hal lagi yang perlu ditambahkan adalah kesesuaian penerapan metode ini dengan materi bahan ajar juga perlu diperhatikan.

b. Permainan Pecahan Segi Empat (*The Broken Square*)

Permainan ini siswa diharuskan mencari potongan kertas dan menjodohkan bentuk potongan kertas yang tercecer hingga menjadi utuh bentuk segi empat. Di mana setiap potongan tersebut harus cocok dengan kata/kalimat yang ada di dalamnya.



Contoh Bentuk Sobekan Kertas Dalam Metode Permainan The Broken Square (Kosasih Djahiri, 1995/1996: 84)

Aturan main permainan ini adalah sebagai berikut:

- (1) Siapkan enam kursi untuk enam siswa dan satu kursi kosong untuk simpanan buangan potongan kertas dari para pemain (dan juga tempat pengambilan bagi yang lainnya yang membutuhkan). Panggil/minta enam siswa dan masing-masing boleh membawa pembantu 1 orang. Siswa lain boleh menggerombol di muka atau di belakang para pemain dan asistennya tapi dilarang intervensi.
- (2) Jelaskan aturan main sebagai berikut: pemain akan menerima sejumlah cabikan kertas yang tidak sama jumlahnya. Mereka harus mencari pasangan potongan itu yang mampu membentuk segi empat utuh seperti kertas biasa dan isinya juga berjodohan. Orang yang tidak membutuhkan potongan kertasnya boleh menyimpannya di kursi ko-

song dan yang membutuhkan juga memungutnya dari situ. Dilarang meminta apalagi mencuri punya temannya, yang sudah rampung menuliskan kata-kata dalam kertas itu di papan tulis. Nomor satu ditulis disamping nilai 100 nomor dua disamping nilai 90, dst.

Dari uraian tentang permainan pecahan segi empat bisa disimpulkan bahwa permainan segi empat ini sangat cocok untuk mengajarkan konsep penting dalam pembelajaran. Dengan metoda ini kemungkinan siswa akan mudah mengingat konsep yang diajarkan, karena didukung oleh suasana kompetisi yang tegang tapi menyenangkan.

c. Permainan Bank Data atau Jurnal Harian

Permainan ini disebut bank data atau jurnal harian karena setiap siswa diharuskan mencari jawaban yang diajukan kepada dirinya sendiri. Dalam permainan ini, siswa diminta menuliskan sejumlah hal dari sesuatu yang pernah dilihat atau didengarnya dengan mengategorikannya padahal yang baik/layak dialami/terjadi oleh dirinya, maka bentuk ini berubah menjadi jurnal harian.

Tujuan permainan ini adalah untuk melatih siswa mengungkapkan keadaan dirinya serta melakukan koreksi diri sendiri (*self correction*). Sementara langkah pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan cara permainan dan alat yang dibutuhkan (kertas). Aturan main *game* ini adalah sebagai berikut:
 - 1) Guru menyampaikan suatu hal atau masalah sesuai tema pelajaran.
 - 2) Siswa secara perorangan atau kelompok menuliskan pendapatnya dengan kerangka acuan jawaban sebagai berikut:
 - (a) Tuliskan pendirianmu akan hal tersebut.
 - (b) Berikan alasan atas pilihan tersebut.
 - (c) Apakah kamu puas/senang ataukah tidak akan hal tersebut.
 - (d) Bagaimana menurutmu agar hal tersebut terlaksanakan atau supaya tidak terjadi/terlaksanakan.
 - (e) Bagaimana kira-kira penilaian orang lain terhadap pilihanmu di atas.
- b. Siswa berproses melakukan kegiatannya.
- c. Penyampaian hasil secara klasikal dan acak (supaya siswa bebas menyatakan pendiriannya) serta diskusi kecil dan penyimpulan (pengarahan) kembali dari guru.
- d. Tindak lanjut berupa penugasan setiap siswa mencatatkan hal yang dialaminya/dipikirkannya baik-buruk tentang tema pelajaran tersebut.

Pelaksanaan *game* ini bersifat fleksibel, artinya bisa dilaksanakan sebagai awalan, penyela atau di akhir pelajaran, serta bisa juga dijadikan tugas lanjutan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan belajar siswa.

d. Permainan Diri Sendiri dan Kontrak Diri

Tujuan permainan ini adalah untuk menuntun siswa melihat keadaannya sendiri dan melatih siswa agar mau menilai (mengevaluasi) perilaku dan keberadaannya serta menentukan perbaikan yang dirasakan manfaat baik/bagusnya.

Langkah kegiatan belajar model permainan ini yakni sebagai berikut:

- 1) Penjelasan cara, aturan main dan alat serta contoh.
- 2) Proses KBM meliputi kegiatan sebagai berikut:
 - (a) Panggil dua, tiga siswa kemuka kelas lalu siapkan kertas.
 - (b) Jelaskan pada mereka hal sebagai berikut:
 - (1) Minat mereka (satu persatu) mengemukakan siapa dirinya mulai dari nama, tanggal lahir, hobi dan lain-lain (bisa disesuaikan dengan tema).
 - (2) Selesai itu siswa diminta menuliskan:
 - Dalam seminggu apa yang dilakukannya, yang dinilai bermanfaat bagi orang lain (minimal lima buah). Item ini meliputi perbuatan dan ucapan yang merugikan dirinya dan orang lain serta alasan dilakukannya hal tersebut.

- Dari butir a) mana yang ingin terus dikerjakan atau hal apalagi yang akan dilakukan dan dari butir b) diminta untuk:
 - Menilai di mana keburukan/kerugian dari hal tersebut.
 - Janji/suara hati apa yang ada dalam dirinya untuk perbaikan di masa depan.
- (3) Pelaporan dilakukan secara random, sambil dilakukan pembahasan dan pengarahan dengan guru. Dalam pembahasan perihal negartif atau positif diungkap guru agar jelas bagi siswa (Djahiri, 1985-1986: 86).

Dapat disimpulkan bahwa permainan ini hampir sama dengan permainan bank data atau jurnal harian. Hanya saja permainan ini kedalaman nilai moral lebih tinggi dibandingkan permainan bank data. Selain itu juga permainan ini lebih membentuk diri pribadi siswa sebagai objek yang dijadikan bahan ajar.

e. Permainan Kartu Keyakinan

Permainan ini bisa sederhana dan bisa mirip inkuiri, dan merupakan KBS CBSA tinggi. Dalam permainan ini bisa dilaksanakan ketika kegiatan belajar-mengajar di kelas dan bisa juga sebagai kegiatan kejarkop di kelas atau PR.

Prosesnya meliputi langkah berikut: (1) tuliskan sejumlah masalah/kasus; (2) mintalah siswa memilih salah satu masalah dengan format: masalah pilihan, dasar, dan penilaian yang bersangkutan.

Sementara untuk kartu keyakinan lengkap formatnya adalah pilihan masalah, data fakta sebagai sumber, analisa pertimbangan positif-negatif, kesimpulan atau penilaian.

Metode bentuk kartu keyakinan:

Nama Siswa	:	Kelas :
SD	:	
Masalah Pilihan	:	
Dasar Pemikiran	:	
Penilaian saya	:	

Permainan ini sesuai dengan labelnya ingin membina siswa belajar menyimak cerita dari orang lain. Tujuan permainan ini adalah untuk melatih kemampuan menyimak, mendengarkan, menangkap sesuatu dan latihan membaca dan mengkaji diri, faham, dan pendengar lain.

Dasar pemikiran perancangan permainan ini adalah karena sering pada usia siswa, keterampilan mendengarkan dan memahami pandangan orang lain kurang terbina, mereka cenderung masing-masing bercerita sendiri dan kurang mau mendengarkan/ mengkaji anggapan lain.

Cara dan ketentuan pelaksanaan permainan adalah sebagai berikut:

- 1) Mintalah dua siswa kemuka kelas, suruh mereka berdiri di sebelah kiri dan kanan guru. Siapkan rahasia (dengan nota) dua siswa cerdas mencatat apa yang akan diucapkan siswa yang berdiri di muka kelas nanti.
- 2) Bicarakan dengan siswa nomor satu (dan biarkan nomor dua) bahwa dia harus menceritakan masalah X (misalnya kenakalan remaja kota) dalam waktu 3 menit, bila tidak lancar tuntunan dengan pertanyaan guru kearah yang kita harapkan.
- 3) Selesai siswa pertama berbaliklah kepada siswa nomor dua. Perhatikan agar dia mengulang apa yang diceritakan temannya tadi. Pasti dia grogi karena selama temannya bercerita diapun mengarang cerita yang sama.
- 4) lalu minta siswa kesatu dan pencatat menilai berapa proses uraian siswa kedua benar dan salahnya (Djahiri, 1995-1996: 86).

Jelaslah bahwa permainan ini lebih menitikberatkan pada kemampuan siswa untuk mendengarkan dan menyimak cerita orang lain dengan seksama. Bisa dikatakan pula bahwa dalam permainan ini terkandung tujuan belajar yang ingin dicapai, yaitu terbinanya aspek afektif siswa untuk menghargai orang lain.

f. Bermain Peran (*Role Playing*)

Bermain peran, dalam hal ini sama halnya dengan permainan andai-andai (simulasi), di

mana keduanya merupakan hal yang sifatnya permainan. Tujuan model ini adalah agar siswa dengan kebebasan sendiri dapat menggambarkan sesuatu kejadian sehingga memberi kesempatan pada siswa di dalam menghadapi masalah sosial, menempatkan diri pada posisi lain dan meluaskan pandangan siswa terhadap apa yang diperankan.

Tujuan permainan ini adalah: (1) Mengajar siswa melakoni atau mengalaminya sendiri keadaan atau kehidupan yang di sajikan secara artifisial (buatan); (2) Menghidupkan atau memfungsionalkan daya imajinasi dan nalar siswa serta sistem nilainya melalui *games* ini, serta dengan mengajaknya untuk melakukan dialog intern/dirinya.

Langkah kegiatan belajar mengajarnya adalah sebagai berikut:

- a. Panggillah sejumlah siswa sebagai calon pelaku (jumlah dan sifatnya sesuaikan dengan tema yang telah kita skenariokan).
- b. Jelaskan kepada mereka (yang berarti juga kepada kelas) apa yang mereka harus kerjakan (bila perlu/mungkin suruh baca petunjuk yang kita siapkan).
- c. Lontarkan stimulus atau isi *games* tersebut.
- d. Suruh pelaku melaksanakan perannya masing-masing (sementara itu siswa lain memperhatikan dan memonitor jalannya *games* tersebut).
- e. Selesai pelaku rombongan kesatu, boleh ada sebuah rombongan kedua untuk mencari perbandingan/pemantapan.
- f. Fase memetik hasil adalah melalui:

- (1) Pengungkapan perasaan/pengalaman para pelaku.
- (2) Pengungkapan perasaan dan pendapat siswa lain.
- (3) Penyimpulan-pengarahan bersama atau oleh guru (Djahiri, 1985: 95).

Dari sejumlah model permainan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pemilihan dan penggunaan jenis model permainan hendaknya didasarkan pada pertimbangan tertentu, yakni pertimbangan sesuai tidaknya dengan materi pokok yang dibahas, tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran dan waktu yang tepat untuk penerapannya. Dengan demikian kompetensi guru dalam menentukan pertimbangan tersebut sangat menentukan keberhasilan penerapan model permainan.

Munculnya kebosanan siswa dalam proses pembelajaran, salah satu faktor penyebabnya adalah seringnya guru menyajikan bahan dan materi pelajaran dengan menggunakan metode yang tidak bervariasi. Dengan kata lain, guru terpaku dengan metode pembelajaran yang konvensional yang cenderung bersifat doktriner melalui ceramah yang dilakukan secara monolog. Akibatnya motivasi dan keaktifan belajar siswa cenderung rendah dan menurun.

Faktor kebosanan yang disebabkan oleh adanya penyajian kegiatan belajar yang begitu-begitu saja akan menyebabkan perhatian, motivasi, dan minat siswa terhadap pelajaran, guru

dan sekolah menurun. Kecendrungan munculnya kebosanan dalam pembelajaran sebagai dampak pemilihan model pembelajaran yang konvensional juga terjadi dalam praktik pembelajaran PKn.

Sudah cukup lama kita mengetahui bahwa PKn adalah pelajaran yang membosankan bahkan cenderung “tidak disukai” siswa karena materi dan metodenya/model pembelajarannya memang tidak menantang siswa secara intelektual di samping amat sarat dengan pesan ideologis rezim yang memang belum sesuai dengan kebutuhan ataupun tingkat perkembangan siswa (Wahab, 2001: 46).

Apabila proses pembelajaran PKn dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran permainan, akan menjadi salah satu cara atau alternatif pembelajaran, yang dengan disengaja dirancang untuk mengatasi kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn. Kegunaan lainnya dari penerapan model pembelajaran permainan dalam PKn adalah untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa.

Manfaat *games* adalah sebagai variasi untuk mengatasi kejenuhan dalam proses belajar mengajar... kegunaan lainnya adalah mendorong motivasi siswa akan sesuatu, melibatkan (*engaging*) siswa dalam KBM/PBM melalui suasana simulasi... menciptakan suasana belajar mengajar yang rileks, terbuka dan CBSA (Djahiri, 1985-1986, 91-92).

20

Mengenal Simulasi & Simulasi Sosial

TABIAT dasar manusia sebagai makhluk sosial menjadi landasan dalam metode simulasi sosial. Model sosial menekankan pada tabiat sosial manusia seperti diungkap Joyce (2009: 295): "...bagaimana kita mempelajari tingkah laku sosial, dan bagaimana interaksi sosial tersebut dapat mempertinggi hasil capaian pembelajaran akademik". Dalam metode ini diyakini dapat meningkatkan kualitas kehidupan, serta dapat membentuk kehidupan yang harmonis, walaupun konflik selalu ada namun dapat disikapi dengan baik.

Joyce (2009: 295) menjelaskan, "Mereka juga percaya bahwa sebuah usaha yang dilakukan bersama pada dasarnya dapat meningkatkan kualitas kehidupan, mendatangkan kebahagiaan dan semangat serta supel dan mencegah adanya konflik sosial yang dekonstruktif".

Albert Bandura sangat terkenal dengan teori pembelajaran sosial (*Social Learning Theory*) salah satu konsep dalam aliran behaviorisme yang menekankan pada komponen kognitif dari pikiran, pemahaman dan evaluasi. Ia seorang psikolog terkenal dengan teori belajar sosial atau kognitif sosial serta efikasi diri. Eksperimen yang sangat terkenal adalah eksperimen *Bobo Doll* yang menunjukkan

anak meniru seperti perilaku agresif dari orang dewasa di sekitarnya.

Teori kognitif sosial (*social cognitive theory*) yang dikemukakan Albert Bandura menyatakan bahwa, faktor sosial dan kognitif serta faktor pelaku memainkan peran penting dalam pembelajaran. Faktor kognitif berupa ekspektasi/penerimaan siswa untuk meraih keberhasilan, faktor sosial mencakup pengamatan siswa terhadap perilaku orang tuanya.

Bandura merupakan salah satu perancang teori kognitif sosial. Menurut dia ketika siswa belajar mereka dapat merepresentasikan atau mentransformasi pengalaman mereka secara kognitif. Bandura mengembangkan model deterministik resiprokal yang terdiri atas tiga faktor utama yaitu perilaku, person/kognitif dan lingkungan. Faktor ini bisa saling berinteraksi dalam proses pembelajaran. Faktor lingkungan memengaruhi perilaku, perilaku memengaruhi lingkungan, faktor person/kognitif mempengaruhi perilaku. Faktor person Bandura tak punya kecenderungan kognitif terutama pembawaan personalitas dan temperamen. Faktor kognitif mencakup ekspektasi, keyakinan, strategi pemikiran dan kecerdasan.

Dalam model pembelajaran Bandura, faktor person (kognitif) memainkan peranan penting. Faktor person (kognitif) yang dimaksud saat ini adalah *self-efficacy* atau efikasi diri. Reivich dan Shatté (2002) mendefinisikan efikasi diri sebagai keyakinan pada kemampuan diri sendiri untuk menghadapi

dan memecahkan masalah dengan efektif. Efikasi diri juga berarti meyakini diri sendiri mampu berhasil dan sukses. Individu dengan efikasi diri tinggi memiliki komitmen dalam memecahkan masalahnya dan tidak akan menyerah ketika menemukan bahwa strategi yang sedang digunakan itu tidak berhasil. Menurut Bandura (1994), individu yang memiliki efikasi diri yang tinggi akan sangat mudah dalam menghadapi tantangan. Individu tidak merasa ragu karena ia memiliki kepercayaan yang penuh dengan kemampuan dirinya.

Individu ini menurut Bandura (1994) akan cepat menghadapi masalah dan mampu bangkit dari kegagalan yang ia alami. Menurut dia, proses mengamati dan meniru perilaku dan sikap orang lain sebagai model merupakan tindakan belajar. Teori Bandura menjelaskan perilaku manusia dalam konteks interaksi timbal balik yang berkesinambungan antara kognitif, perilaku dan pengaruh lingkungan. Kondisi lingkungan sekitar individu sangat berpengaruh pada pola belajar sosial jenis ini.

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah. Kata *simulation* artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura. Dengan demikian, simulasi dalam metode pembelajaran dimaksudkan sebagai cara untuk menjelaskan sesuatu (bahan pelajaran) melalui perbuatan yang bersifat pura-pura atau melalui proses tingkah laku lak imitasi. Atau bermain peran mengenai tingkah laku yang dilakukan seolah-olah

dalam keadaan yang sebenarnya (Ismail SM, 2008: 24).

Simulasi merupakan suatu metode pembelajaran praktik interaktif yang melibatkan penciptaan situasi atau ruang belajar dalam suatu program pelatihan. Tujuan simulasi adalah untuk memunculkan pengalaman pembelajaran selama mengikuti program pelatihan. Metode ini mirip dengan permainan peran, tetapi dalam simulasi, peserta peserta lebih banyak berperan sebagai dirinya sendiri saat melakukan kegiatan. Misalnya, sebelum melakukan praktik penerbangan, seorang siswa sekolah penerbangan melakukan simulasi penerbangan terlebih dahulu (belum benar-benar terbang).

Metode simulasi telah diterapkan dalam pendidikan lebih dari tiga puluh tahun. Pelopornya adalah Sarene Boocock dan Harold Guetzkow. Walaupun model simulasi bukan dari disiplin ilmu pendidikan, tetapi merupakan penerapan dari prinsip sibernetik, suatu cabang dari psikologi sibernetik yaitu suatu studi perbandingan antara mekanisme kontrol manusia (biologis) dengan sistem elektro mekanik, seperti komputer. Jadi, berdasarkan teori sibernetika ahli psikologi menganalogikan mekanisme kerja manusia seperti mekanisme mesin elektronik. Menganggap siswa (pembelajar) sebagai sistem yang dapat mengendalikan umpan balik sendiri (*self regulated feedback*) (Hamzah B Uno, 2007: 28).

Sistem kendali umpan balik ini, baik manusia maupun mesin mempunyai tiga fungsi, yaitu (1)

Menghasilkan gerakan/tindakan sistem terhadap target yang diinginkan, (2) Membandingkan dampak dari tindakannya tersebut, (3) Memanfaatkan kesalahan (*error*) untuk mengarahkan kembali ke jalur yang seharusnya.

Prosedur Pembelajaran

Proses simulasi tergantung pada peran guru sebagai fasilitator. Ada empat prinsip yang harus dipegang guru. Pertama adalah penjelasan. Untuk melakukan simulasi, pemain harus benar-benar memahami aturan mainnya. Oleh karena itu sebelum permainan dimulai, guru harus menjelaskan tentang aturan permainan dalam simulasi.

Kedua adalah mengawasi (*refereeing*). Simulasi dirancang untuk tujuan tertentu dengan aturan dan prosedur permainan tertentu. Oleh karena itu, fasilitator harus mengawasi jalannya permainan agar dapat berjalan sesuai dengan ketentuan. Ketiga adalah melatih (*coaching*). Dalam simulasi, pemain akan melakukan kesalahan. Oleh karena itu, fasilitator harus memberikan bimbingan, saran dan petunjuk agar pemain tidak mengulangi kesalahan yang sama.

Keempat adalah diskusi. Dalam simulasi, refleksi menjadi bagian yang penting. Oleh karena itu, setelah simulasi selesai, fasilitator harus mendiskusikan beberapa hal antara lain: kesulitan, hikmah yang bisa diambil, bagaimana memperbaiki kekurangan simulasi dan sebagainya. (Hamzah B Uno, 2007: 29).

Dalam permainan simulasi, yang harus dilakukan guru adalah: (1) Mempersiapkan siswa yang menjadi pemeran simulasi; (2) Menyusun skenario dengan memperkenalkan siswa terhadap aturan, peran, prosedur, pemberi skor (nilai), tujuan permainan dan lain- lain. Guru menunjuk siswa untuk memegang peran tertentu dan mengujicobakan simulasi untuk memastikan bahwa seluruh siswa memahami aturan main simulasi tersebut; (3) Melaksanakan simulasi, siswa berpartisipasi dalam permainan simulasi dan guru melakukan peranannya sebagaimana mestinya (Hamzah B. Uno, 2007: 30).

Dalam simulasi, pemain/peserta akan mengalami kesalahan. Oleh karena itu guru/fasilitator harus memberikan saran, petunjuk atau arahan sehingga memungkinkan mereka tidak melakukan kesalahan yang, sama. Dan keempat adalah diskusi. Kaitannya dengan kelompok model pembelajaran, simulasi diarahkan pada model pembelajaran sosial.

Simulasi sosial adalah simulasi yang dimaksudkan mengajak peserta melalui pengalaman yang berkaitan dengan persoalan sosial. Menurut pengalaman sejumlah guru, metode simulasi dalam konteks model pembelajaran sosial sangat efektif digunakan jika guru menghendaki agar siswa menemukan makna diri (jati diri) di dalam dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.

Jenis model pembelajaran sosial misalnya melalui bermain peran dan atau simulasi. Dalam bermain peran, siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang

lain. Fungsi model pembelajaran sosial adalah: (1) untuk menggali perasaan siswa, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsi, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

Permainan simulasi dapat merangsang berbagai bentuk belajar, seperti belajar tentang persaingan (kompetisi), kerja sama, empati, sistem sosial, konsep, keterampilan, kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan dan lain-lain. Namun demikian, model simulasi agak berbeda dengan model lain. Model ini agak rumit, tergantung pada pengembangan simulasi yang tepat, baik yang melibatkan peneliti, pengembang, (sistem analis, programer dan lain-lain), perusahaan komersial, guru atau kelompok guru dan lain-lain.

Dewasa ini, dengan semakin majunya teknologi komunikasi dan informasi, seperti komputer dan multimedia, banyak permainan simulasi dihasilkan untuk berbagai kebutuhan yang mencakup berbagai topik dari berbagai disiplin ilmu (mata pelajaran).

Simulasi model dikategorikan sebagai model pembelajaran sosial, karena pendekatan pembelajaran ini menekankan hubungan antara individu dengan masyarakat atau orang lain. Pelopornya adalah Sarene Boocock dan Harold Guetzkow dan telah diterapkan dalam pendidikan lebih dari 30 tahun. Model ini sebenarnya bukan bagian dari disiplin ilmu pendidikan, melainkan merupakan

penerapan prinsip sibermetik, suatu cabang dari psikologi sibermetik, sebagai studi perbandingan antara mekanisme kontrol manusia (biologis) dengan sistem elektromekanik, seperti komputer. Dalam teori sibermetika, ahli psikologi menganalogikan mekanisme kerja manusia seperti mekanisme mesin elektronik (Uno, 2011: 28).

Lebih jauh Uno menjelaskan bahwa, "...siswa (pembelajar) sebagai sistem yang dapat mengendalikan umpan balik sendiri (*self regulated feedback*). Sistem kendali umpan balik ini, baik pada manusia atau mesin (seperti komputer) mempunyai tiga fungsi, yaitu: (1) menghasilkan gerakan/tindakan sistem terhadap target yang diinginkan (untuk mencapai tujuan tertentu yang diinginkan); (2) membandingkan dampak dari tindakan tersebut, apakah sesuai atau tidak dengan jalur/rencana yang seharusnya (mendeteksi kesalahan), dan (3) memanfaatkan kesalahan (*error*) untuk mengarahkan kembali ke arah/jalur yang seharusnya."

Kalimat di atas menjelaskan, ahli sibermetik mengartikan manusia sebagai sistem kontrol yang dapat mengarahkan tindakan serta memperbaikinya dengan baik menggunakan umpan balik. Belajar dengan sibermetik menjadi proses dalam mengalami konsekuensi lingkungan secara sensorik dan melibatkan koreksi diri (*self correction behavior*). Maka pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa dapat menciptakan lingkungan yang dapat menghasilkan umpan balik bagi siswa.

Menurut Uno, simulator memiliki beberapa kelebihan, di antaranya adalah: siswa dapat mempelajari sesuatu yang apabila di dalam kehidupan nyata khawatir akan akibat dan bahayanya, kelebihan lain adalah memungkinkan siswa belajar umpan balik yang datang dari dirinya sendiri (2011).

- a. Prosedur Pembelajaran: proses simulasi bergantung pada fasilitator (guru). Ada empat prinsip yang harus dipegang guru: (1). Menjelaskan, (2) mengawasi (*refereing*), (3) melatih (*coaching*), 4) berdiskusi.
- b. Aplikasi. Permainan simulasi dapat merangsang beberapa bentuk belajar, seperti belajar tentang persaingan, kerja sama, empati, sistem sosial, konsep, keterampilan, kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan lain-lain. (Uno, 2011: 30).

21

Model Pembelajaran yang Efektif

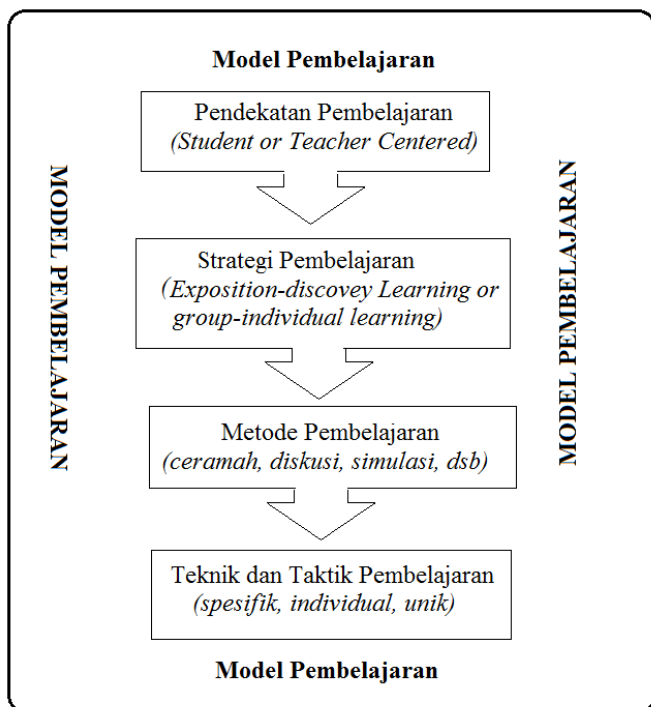
PEMBELAJARAN dapat dimaknai sebagai cara dalam proses belajar-mengajar dengan serangkaian kegiatan pembelajaran yang diperoleh di dalam maupun di luar kelas dengan tujuan ke arah pembekalan sejumlah konsep/norma dan pelakonan sejumlah pengalaman belajar atau kehidupan serta pelatihan seperangkat kemahiran dan keterampilan, baik keterampilan belajar, keterampilan teknis maupun keterampilan hidup *life skill* dalam *nation and character building* (meminjam istilah Soekarno). Belajar bisa dijalankan dengan KBS multi metode dan multi media dan sumber dengan model alternatif ataupun kelompok belajar berkelompok pola pemecahan masalah, *reflective inquiry* dengan sistem partisipatorik/*project study*/magang. (Djahiri, 2000).

Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Berkenaan

dengan model pembelajaran, Bruce Joyce dan Marsha Weil (Dedi Supriawan dan A. Benyamin Sura-sega, 1990) mengetengahkan empat kelompok model pembelajaran, yaitu: (1) Model interaksi sosial; (2) Model pengolahan informasi; (3) Model personal-humanistik; Dan (4) model modifikasi tingkah laku. Kendati demikian, seringkali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran.

Untuk lebih jelasnya, posisi hierarkis dari masing-masing istilah tersebut, kiranya dapat divisualisasikan sebagai berikut:



Di luar berbagai istilah tersebut, dalam proses pembelajaran dikenal juga istilah desain pembelajaran. Jika strategi pembelajaran lebih berkenaan dengan pola umum dan prosedur umum aktivitas pembelajaran, sedangkan desain pembelajaran lebih menunjuk kepada cara merencanakan sistem lingkungan belajar tertentu setelah ditetapkan strategi pembelajaran tertentu.

Berdasarkan uraian di atas, agar dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, guru dituntut memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, sebagaimana diisyaratkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Upaya reformasi pembelajaran yang sedang dikembangkan di Indonesia, dapat dilihat dari guru atau calon guru yang saat ini banyak ditawarkan dengan aneka pilihan model pembelajaran, yang kadang-kadang untuk kepentingan penelitian (penelitian akademik maupun penelitian tindakan) sangat sulit menemukan sumber literturnya. Namun, jika para guru (calon guru) telah dapat memahami konsep atau teori dasar pembelajaran yang merujuk pada proses (beserta konsep dan teori) pembelajaran sebagaimana dikemukakan di atas, maka pada dasarnya guru pun dapat secara kreatif mencobakan dan mengembangkan model pembelajaran tersendiri yang khas, sesuai dengan kondisi nyata di tempat kerja masing-masing, sehingga pada gilirannya akan muncul model pembelajaran versi guru yang bersangkutan, yang semakin memperkaya

khazanah model pembelajaran yang telah ada. Dari pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran.

Newman dan Logan (Abin Syamsuddin Makmun, 2003) mengemukakan empat unsur strategi setiap usaha, yaitu:

1. Mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi hasil (*out put*) dan sasaran (*target*) yang harus dicapai, dengan mempertimbangkan aspirasi dan selera masyarakat yang memerlukannya.
2. Mempertimbangkan dan memilih jalan pendekatan utama (*basic way*) yang paling efektif untuk mencapai sasaran.
3. Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah (*steps*) yang akan ditempuh sejak titik awal sampai dengan sasaran.
4. Mempertimbangkan dan menetapkan tolok ukur (*criteria*) dan patokan ukuran (*standard*) untuk mengukur dan menilai taraf keberhasilan (*achievement*) usaha.

Jika kita terapkan dalam konteks pembelajaran, keempat unsur tersebut adalah:

1. Menetapkan spesifikasi dan kualifikasi tujuan pembelajaran yakni perubahan profil perilaku dan pribadi peserta didik.

2. Mempertimbangkan dan memilih sistem pendekatan pembelajaran yang dipandang paling efektif.
3. Mempertimbangkan dan menetapkan langkah atau prosedur, metode dan teknik pembelajaran.
4. Menetapkan norma dan batas minimum ukuran keberhasilan atau kriteria dan ukuran baku keberhasilan.

Sementara itu, Kemp (Wina Senjaya, 2008) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Selanjutnya, dengan mengutip pemikiran J. R. David, Wina Senjaya (2008) menyebutkan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan yang akan diambil dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dilihat dari strateginya, pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian pula, yaitu: (1) *exposition-discovery learning* dan (2) *group-individual learning* (Rowntree dalam Wina Senjaya, 2008). Ditinjau dari cara penyajian dan cara pengolahannya, strategi pembelajaran dapat dibedakan antara strategi pembelajaran induktif dan strategi pembelajaran deduktif.

Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. De-

ngan kata lain, strategi merupakan “*a plan of operation achieving something.*” Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rencana tindakan (rangkaian kegiatan) yang termasuk juga penggunaan media dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa di dalam penyusunan strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. Strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya bahwa arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan, sehingga penyusunan langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam pencapaian tujuan. Namun sebelumnya perlu dirumuskan suatu tujuan yang dapat diukur keberhasilannya.

22

Pembelajaran Konstruktif

MODEL pembelajaran “Berpikir Berbagi Kooperatif Kolaboratif” atau BBKK atau *Think Share Cooperative Collaborative* atau TSCC adalah hasil belajar siswa secara akademik sebagai kemampuan siswa dalam membangun pengetahuan di dalam benaknya, dengan bantuan guru. Oleh karena itu guru harus: (1) Menggunakan model pembelajaran yang membuat materi pembelajaran menjadi sangat bermakna, relevan dengan kebutuhan siswa, misalnya dengan menggunakan model pembelajaran penemuan (*discovery* atau *inquiry*), dan kecakapan menerapkannya; (2) Mendorong siswa belajar dengan polanya sendiri atau strateginya sendiri; (3) Menyiapkan tahapan belajar (*learning hierarchy*) yang dapat membantu siswa mencapai tingkat penguasaan oleh dirinya sendiri sebagai perolehan belajar.

Esensi teori pembelajaran konstruktif adalah, siswa harus secara individu menemukan (*discover*) konsep atau informasi yang kompleks dan mentransfernya untuk jadi miliknya sendiri atau memiliki konsep (*concept attainment*).

Strategi konstruktif sering juga disebut sebagai pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered instruction*), sehingga fungsi guru adalah promotor pembelajaran, dengan tugas mempromosikan fasilitas belajar bagi siswa, agar siswa belajar dan berlatih untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Konstruktivisme lahir dari gagasan Piaget dan Vigotsky, yang mengemukakan bahwa perubahan kognitif hanya terjadi bila konsep telah dipahami sebelumnya, diolah melalui proses ketidakseimbangan dalam upaya memahami informasi baru.

Model pembelajaran konstruktif memiliki beberapa karakteristik, antara lain proses pembelajaran yang *top-down*, pembelajaran kooperatif, pembelajaran generatif, pembelajaran penemuan, pembelajaran dengan pengaturan diri dan *scaffolding*.

Model konstruktif lebih menekankan pada pembelajaran *top-down* dari pada *bottom-up*. Artinya, siswa mulai belajar dengan masalah yang lebih kompleks untuk dipecahkan atau dicari solusinya dengan bantuan guru dengan menggunakan keterampilan dasar yang diperlukan.

Belajar seperti ini bertentangan dengan strategi *bottom-up* tradisional, di mana keterampilan dasar dilatihkan untuk mewujudkan keterampilan yang lebih kompleks. Masalah yang kompleks tersebut merupakan tugas yang sebenarnya yang harus dihadapi di lapangan. Contohnya, siswa dapat diminta untuk menguasai suatu tema bahasa Inggris, baru kemudian mereka belajar, tata bahasa, dan tanda baca. Metode ini disebut *communicative approach* (pendekatan komunikatif) dalam belajar bahasa. Salah satu contoh model *bottom-up* dapat dilihat dalam *hierarchy of learning* dari Gagne.

Pendekatan konstruktif juga menggunakan pembelajaran kooperatif, karena siswa lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling mendiskusikan dengan temannya.

Keuntungan dari metode ini antara lain:

- Memacu keingintahuan siswa.
- Meningkatkan motivasi untuk melanjutkan belajar mereka, hingga mereka memperoleh jawabannya.
- Belajar mandiri dalam memecahkan masalah.
- Belajar berpikir kritis, dengan menganalisis dan memanipulasi informasi.

Pendekatan konstruktif memiliki visi bahwa siswa adalah sosok yang ideal, yaitu seorang yang mampu mengatur dirinya sendiri atau *self regulated learner* (Weinstein dan Mc Combs 1995). *Self regulated learner* adalah seseorang yang memiliki pengetahuan tentang strategi belajar efektif dan bagaimana serta kapan menggunakan pengetahuan itu (Bandura 1991, Winne 1995).

Biasanya mereka:

- Mampu memecahkan masalah kompleks menjadi langkah lebih sederhana, atau menggunakan solusi alternatif.
- Mengetahui kapan membaca buku secara sepintas, dan kapan harus membaca secara mendalam untuk mendapatkan pemahaman.
- Mampu menulis untuk dapat meyakinkan orang, dan bagaimana menulis hanya untuk memberi informasi.
- Termotivasi oleh belajar, atau senang belajar bukan untuk memperoleh nilai atau faktor eksternal lainnya.
- Mampu tetap menekuni tugas dalam waktu yang lama sampai tugas itu selesai.

Apabila siswa memiliki strategi belajar efektif dan motivasi serta tekun menerapkan strategi itu sampai tugas terselesaikan dalam kepuasan mereka,

maka mereka adalah siswa yang efektif dan memiliki motivasi abadi untuk belajar.

Model pembelajaran ini juga menganut sikap *scaffolding* yaitu model pembelajaran yang didasarkan atas konsep Vygotsky tentang pembelajaran dengan bantuan (*assisted learning*). Dalam *assisted learning*, guru adalah agen budaya yang memandu pengajaran sehingga siswa menguasai secara tuntas keterampilan yang memungkinkan penggunaan fungsi kognitif yang lebih tinggi, dan memungkinkan berkembangnya kemampuan belajar mandiri. Dalam penggunaan sehari-hari *scaffolding* merupakan bantuan kepada siswa yang terstruktur pada awal pembelajaran, dan kemudian secara bertahap mengaktifkan siswa untuk belajar mandiri.

Pada prinsipnya model pembelajaran BBKK merupakan pembelajaran kooperatif kolaboratif. Ada tiga motivasi yang mendasari terjadinya interaksi dalam kegiatan belajar siswa, yaitu :

1. Mereka yang belajar dengan tujuan berkompetisi dengan temannya untuk menjadi yang terbaik.
2. Mereka yang belajar secara perorangan (individual) untuk mencapai tujuan mereka, tanpa menaruh perhatian pada temannya.
3. Mereka yang belajar dengan kerja sama, karena mereka memiliki keinginan yang sama.

Dari ketiga pola kegiatan tersebut, pada saat ini kompetisi merupakan pola belajar paling dominan. Namun, bila seseorang berhasil menjadi yang terbaik, maka akan ada yang merasa kalah. Pola belajar dengan berkompetisi menjadi yang terbaik,

dapat mendorong siswa bersikap *egois*, *annaniyah*, yaitu ke “aku”an yang tinggi.

Pola belajar kelompok dengan cara kerja sama (*cooperative*) antar-siswa, selain dapat mendorong tumbuhnya gagasan yang lebih bermutu dan meningkatkan kreativitas siswa, juga merupakan nilai sosial bangsa Indonesia yang perlu dipertahankan. Apabila individu ini bekerja sama mencapai tujuan bersama, ketergantungan timbal-balik (*mutual dependency*) atau saling ketergantungan antar mereka, memotivasi mereka untuk bekerja lebih keras demi keberhasilan mereka secara bersama-sama, di mana kadang-kadang mereka harus menolong seorang anggota secara khusus. Hal tersebut mendorong tumbuhnya rasa ke “kami”an dan mencegah rasa ke “aku”an atau “ananiyah”.

Pendekatan dalam *cooperative* dan *collaborative learning*, yaitu:

1. *Student team learning*, kelompok belajar siswa.
 2. *Learning together*, belajar bersama.
 3. *Group investigation*, kelompok penelitian.
 4. *Structural approach*, pendekatan struktural.
 5. *Complex instruction*, pembelajaran yang kompleks.
 6. *Collaborative approach*, pendekatan kolaboratif.
- (Puskur, 2010: 16)

Keenam pendekatan tersebut, masing-masing memiliki lima atribut yang sama, yaitu:

- 1) Penugasan yang sama bagi semua anggota kelompok, dengan kegiatan belajar yang sesuai untuk kerja sama kelompok.
- 2) Kelompok belajar dengan jumlah yang kecil, yaitu antara 3-5 orang.
- 3) Adanya perilaku kerja sama (*cooperative behavior*).
- 4) Adanya saling ketergantungan antar-mereka (*interdependence*).
- 5) Adanya pertanggungjawaban individu (*individual accountability and responsibility*).

Ada beberapa elemen dalam pola pembelajaran kooperatif dan kolaboratif (*cooperative and collaborative learning*), yaitu:

1. *Positive interdependence*, saling ketergantungan yang positif.
2. *Face to face promotive interaction*, interaksi yang saling mendorong.
3. *Individual accountability/personal responsibility*, pertanggungjawaban individu.
4. *Interpersonal and small-group skill*, keterampilan inter-personal.
5. *Group processing*, proses kelompok.

Model pembelajaran BBKK bersifat saling ketergantungan yang positif (*positive interdependence*), agar pembelajaran kooperatif (kerja sama kelompok) dapat berhasil, disyaratkan adanya saling percaya satu sama lain dalam kelompok belajar. Mereka harus bertekad "*sink or swim together*", tenggelam atau berenang bersama.

Ada dua pertanggungjawaban kelompok dalam proses belajar bersama. *Pertama*, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada mereka. *Kedua*, menjamin bahwa semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan pada mereka. Dua tanggung jawab ini (*dual responsibility*) disebut saling ketergantungan yang positif (*positive interdependence*) yang harus terjadi dalam kelompok.

Setiap siswa harus meyakini bahwa ia terintegrasi dengan semua temannya di dalam satu kelompok dan merasa bahwa ia tidak akan berhasil tanpa koordinasi kerja dengan mereka dalam kelompok.

Ada beberapa cara membangun saling ketergantungan yang positif (*positive interdependence*) yaitu:

1. Menumbuhkan perasaan siswa bahwa dirinya berada dalam kelompok, tujuan akan tercapai bila semua anggota kelompok mencapai tujuan. Dengan kata lain, mereka harus memiliki motto "*sink or swim together*", tenggelam bersama atau berenang bersama. Pola ini disebut saling ketergantungan yang positif berdasarkan tujuan (*positive goal interdependence*). Jadi, siswa harus bekerja sama untuk dapat mencapai tujuan. Tanpa kebersamaan, tujuan mereka tidak akan tercapai.
2. Mengusahakan agar semua anggota kelompok mendapatkan perolehan, atau hadiah (*reward*) yang sama bila kelompok mereka berhasil mencapai tujuan. Misalnya, dengan memberi "bonus

nilai” yang sama pada semua anggota kelompok, memberi “*grade*” atau peringkat yang sama pada semua anggota kelompok. Pola ini disebut hadiah yang positif yang dapat dirayakan secara individual (*positive reward- celebrate interdependence*). Jadi mereka harus bekerja sama, karena mereka akan mendapat nilai yang sama, meskipun mereka dapat merayakan perolehan-nya sendiri-sendiri.

3. Mengatur agar setiap siswa dalam kelompok hanya mendapatkan sebagian dari keseluruhan tugas kelompok. Mereka belum dapat menyelesaikan tugas, sebelum mereka menyatukan perolehan tugas mereka sehingga menjadi satu kesatuan tugas yang utuh. Pola membangun saling ketergantungan seperti ini disebut ketergantungan positif berbasis sumber (*positive resource interdependence*).

Jadi, siswa harus bekerja sama agar tugas mereka utuh atau lengkap untuk dapat diselesaikan bersama. Misalnya, suatu tugas yang terdiri atas lima tahap, dan setiap tahapan kerja tertulis dalam satu lembar. Kemudian, diberikan kepada kelompok yang terdiri atas lima siswa, masing-masing diberikan satu lembar. Untuk dapat menyelesaikan tugas tersebut, kelima siswa dalam kelompok, harus menyatukan tugas yang diperolehnya agar tugas yang diberikan pada mereka dapat diselesaikan.

4. Setiap siswa ditugasi dengan tugas atau peran yang saling mendukung dan saling terhubung “*complementary and interconnected*” dalam arti saling melengkapi dan saling terikat dengan sis-

wa lain dalam kelompok. Misalnya, guru memberi peran yang berlainan pada setiap siswa dalam kelompok. Misalnya:

- Pembaca tugas (*reader*).
 - Pencatat (*recorder*).
 - Pemeriksa pemahaman anggota kelompok (*checker of understanding*).
 - Pendorong anggota kelompok untuk partisipasi (*encourager of participation*).
 - Pemberi penjelasan (*elaborator of knowledge*).
- (Puskur, 2010:17)

Semua peran tersebut sangat penting bagi proses pembelajaran yang bermutu (*high quality learning*). Pola seperti ini disebut saling ketergantungan positif berbasis peran (*positive role interdependence*). Artinya, mereka harus bekerja sama karena peran mereka satu sama lain saling terkait.

Saling ketergantungan yang positif (*positive interdependence*) dihasilkan oleh interaksi promotif (*promotive interaction*). *Promotive interaction* terjadi bila setiap siswa saling memberi dorongan atau motivasi satu sama lain dan saling memfasilitasi kegiatan atau saling memberi bantuan satu sama lain, untuk memenuhi tugas keseluruhan, dalam upaya mencapai tujuan kelompok.

Ciri-ciri promotive interaction:

1. Saling membantu secara efektif dan efisien.
2. Saling memberi informasi dan sarana yang diperlukan.

3. Memproses informasi bersama secara lebih efektif dan efisien.
4. Saling mengingatkan.
5. Saling membantu dalam merumuskan dan mengembangkan argumentasi, yang mendorong tumbuhnya kemampuan "*high quality decision making*" dan meningkatkan kemampuan "*insight*", terhadap masalah yang sedang dihadapi.
6. Saling mempercayai satu sama lain.
7. Saling memotivasi untuk memperoleh keberhasilan atau keuntungan bersama.

Elemen ketiga dalam *cooperative learning*, yang juga penting, yaitu pertanggungjawaban individual. Pertanggungjawaban individual muncul ke permukaan apabila dilakukan pengukuran (*assessment*) terhadap keberhasilan kelompok. Tujuan dari *cooperative learning* adalah membentuk semua anggota menjadi pribadi yang kuat. Pertanggungjawaban individu adalah kunci untuk menjamin semua anggota diperkuat oleh kegiatan belajar bersama. Jadi, setelah mengikuti kelompok belajar bersama, anggota kelompok harus dapat menyelesaikan tugas yang sama. Selanjutnya, guru harus mengukur berapa besar kontribusi setiap individu pada kelompok.

Beberapa cara menumbuhkan pertanggungjawaban individual:

1. Kelompok belajar jangan terlalu besar. Lebih kecil jumlah anggota kelompok maka akan lebih besar pertanggung jawaban individual.
2. Melakukan tes terhadap setiap siswa.

3. Memberi tugas kepada siswa, yang dipilih secara random untuk mempresentasikan hasil kelompoknya pada guru atau kepada seluruh siswa di depan kelas.
4. Mengamati setiap kelompok dan mencatat frekwensi individu dalam membantu kelompok.
5. Menugasi seorang siswa untuk berperan sebagai pemeriksa di kelompoknya, untuk bertanya tentang rasional dan argumentasi yang melandasi jawaban kelompok.
6. Menugasi siswa mengajar temannya.

Contoh penerapan pada pembelajaran di kelas, antara lain yaitu:

1. Para siswa mempelajari pengetahuan, strategi dan prosedur, melatih keterampilan dalam kelompok kerja kooperatif.
2. Para siswa menerapkan pengetahuan dan mengunjukkerjakan keterampilannya, strategi atau prosedur untuk mendemonstrasikan penguasaannya terhadap bahan pembelajaran. Kemudian, siswa mempelajarinya bersama dan mengunjuk-kerjakan secara individual.

Adanya suatu keterampilan interaksi sosial merupakan ciri khas model pembelajaran BBKK. Manfaatnya adalah untuk mengoordinasikan kegiatan siswa dalam rangka pencapaian tujuan, siswa harus:

1. Saling mengenal dan mempercayai.
2. Mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius.
3. Saling menerima dan saling mendukung.

4. Mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif.

Tidak semua siswa memiliki keterampilan interaksi sosial seperti yang diuraikan di atas. Perhatian guru terhadap interaksi sosial di atas dapat meningkatkan perolehan belajar mereka. Maka dapat disimpulkan bahwa kombinasi dari *positive interdependence* dan kemampuan akademik siswa mendorong unjuk kerja kelompok, sedangkan keterampilan interaksi sosial mendorong tingkat perolehan yang tinggi.

Elemen penting yang kelima dari pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah pemrosesan kelompok (*group processing*). Suatu proses kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok. Siapakah di antara anggota kelompok yang sangat membantu dan siapakah yang tidak membantu. Tujuan *group processing* adalah meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok.

Ada dua tingkat pemrosesan (*processing*), yaitu kelompok kecil dan kelas secara keseluruhan. Untuk mengefektifkan kelompok dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut: (1) Mendorong kelompok belajar untuk dapat mempertahankan hubungan baik antar mereka; (2) Memfasilitasi pembelajaran dengan kemampuan kooperatif; (3) Menjamin semua anggota mendapatkan umpan-balik dari partisipasinya; (4) Menjamin bahwa siswa berpikir secara

ra metakognitif; (5) Menyiapkan sarana untuk merayakan keberhasilan kelompok, yang akan memperkuat perilaku positif dari anggota kelompok.

Aspek yang penting dari proses mengaktifkan kelompok kecil dan kelas adalah merayakan keberhasilan kelompok dan sekaligus juga kelas. Perasaan keberhasilan dan rasa dihargai akan meningkatkan komitmen pada belajar dan antusiasme untuk bekerja dalam kelompok serta penguasaan materi pembelajaran.

Penggunaan pembelajaran kooperatif dalam hubungannya dengan kreativitas siswa, Pembelajaran Kooperatif mampu: (1) Menumbuhkan kreativitas, (2) Menambah gagasan, (3) Meningkatkan kualitas gagasan, (4) Menumbuhkan rasa senang yang merangsang siswa untuk aktif dalam kelompok, (5) Membentuk kemurnian ungkapan dalam interaksi dan pemecahan masalah yang kreatif.

Tumbuhnya hal-hal tersebut di atas tidak mengherankan karena dalam *cooperative collaborative learning* siswa terangsang (*triggered*) oleh ide temannya, dan karena adanya bermacam-macam perspektif, menumbuhkan berbagai alternatif.

Hubungan kooperatif mendorong siswa untuk menghargai gagasan temannya, menghilangkan sikap “tidak peduli” orang lain (*individualistic*) atau berusaha untuk menjadi pemenang atau terbaik (*competition*). Kerja sama dalam kelompok juga menghasilkan harga diri (*self-esteem*) yang lebih tinggi dibandingkan dengan belajar secara individual dan kompetisi. Dalam belajar secara kompetisi,

“pemenang” akan terdorong untuk memiliki rasa “superior”, sedangkan kerja kelompok menumbuhkan percaya diri.

Dalam kerja sama kelompok, perhatian siswa satu sama lain akan lebih tinggi. Mereka akan lebih keras belajar untuk mencapai tujuan kelompok karena kegiatan jangka panjang yang gigih (*persistent*) tidak keluar dari “kepala” tetapi dari “hati”. “Keberhasilan bersama” mendorong pertanggungjawaban sosial (*social competencies*), harga diri (*self esteem*), dan kesehatan mental (*general psychological health*).

23

Metode Simulasi Sosial

MODEL pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dirancang atau dikembangkan dengan menggunakan pola pembelajaran tertentu. Pola pembelajaran yang dimaksud dapat menggambarkan kegiatan guru dan peserta didik dalam mewujudkan kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya proses belajar. Pola pembelajaran menjelaskan karakteristik serentetan kegiatan yang dilakukan oleh guru-peserta didik. Pola pembelajaran dikenal dengan istilah *sintak* (Bruce Joyce, 1985)

Teori pengembangan model pembelajaran BKB atau TCS berawal dari ide konstruktif modern banyak berlandaskan pada teori Vigotsky (Karpov & Brans food 1995), yang menekankan pada pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran penemuan.

Empat prinsip kunci dari teori Vigotsky (PUSKUR, 2010: 9-21) yaitu:

1. Menekankan pada hakikat sosial dari pembelajaran siswa, yaitu siswa belajar melalui interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya yang lebih mampu. Dalam pembelajaran kooperatif proses dan hasil belajar masing-masing siswa terbuka bagi teman-teman lainnya dalam kelompok. Proses pemecahan masalah dari seorang anggota kelompok yang dijelaskan di

- depan kelompok akan menjadi bahan pemikiran semua anggota kelompok.
2. Dalam model pembelajaran pemilikan konsep (*concept attainment model*), yang paling baik bila konsep yang akan diajarkan tersebut berada dalam zona perkembangan terdekat siswa (*zone of proximal development*). Ingat, *the hierarchy of learning* pada teori Gagne.
 3. Pemagangan kognitif (*cognitive apprenticeship*) (Gardner, 1991). Dalam pekerjaan keterampilan/kejuruan seorang pekerja baru, dalam bekerjanya didampingi oleh pekerja yang sudah berpengalaman. Pekerja yang berpengalaman bertindak sebagai model, memberikan umpan balik kepada pekerja baru, dan setahap demi setahap membawa pekerja baru ke dalam norma kerja dan perilaku profesional. Demikian juga di dalam pembelajaran kognitif. Proses pembelajaran seperti itu disebut sebagai magang atau *apprenticeship*. Dalam pembelajaran kooperatif-kolaboratif siswa yang lebih pandai menjadi model, dan membantu siswa lain dalam belajar.
 4. *Scaffolding*, atau *medeated learning* (Kozulin & Presseisen 1995). Siswa seharusnya diberi tugas kompleks, sulit, tetapi realistik, dan selanjutnya siswa diberi bantuan untuk menyelesaikannya. Bukan sebaliknya, yaitu siswa belajar sebagian-sebagian, sedikit demi sedikit atau komponen demi komponen dari suatu tugas yang kompleks. Prinsip ini digunakan untuk menunjang, seperti eksplorasi di masyarakat. Misalnya model pembelajaran inkuiri sosial (*social inquiry*).

Generative learning (Wittrock, 1996) yang mengonstruks model pembelajaran BKB juga digunakan dalam pendekatan konstruktif. Strategi pembelajaran generatif mengajarkan siswa dengan metode spesifik untuk melakukan kerja mental menangani informasi baru misalnya, siswa belajar untuk membuat pertanyaan diri mereka sendiri, ikhtisar dan analogi sendiri tentang materi yang telah mereka baca, dan mengucapkannya dengan kata-kata sendiri apa yang telah mereka dengar. Kegiatan generatif ini memberi sumbangan kepada hasil belajar siswa dan ingatan siswa.

Dalam model pembelajaran penemuan (Wilcox, 1993), siswa didorong belajar secara aktif, melakukan proses penguasaan konsep dan prinsip, di mana guru mendorong siswa memperoleh pengalaman dan melakukan percobaan (*process of discovery*) yang memungkinkan mereka menemukan konsep sendiri (Bruner 1966). Bruner mengemukakan bahwa kita tidak ingin menghasilkan “perpus-takaan hidup” tentang bahan kegiatan, tetapi kita harus membuat siswa mampu berpikir dengan membuat mereka meneladani para ilmuwan terdahulu.

Dari 375 studi yang telah dilakukan Johnson & R. Johnson (1989) memberikan kesimpulan bahwa *cooperative learning* mendorong tumbuhnya ide baru, solusi terhadap permasalahan, dan *higher level reasoning*, akhirnya menghasilkan perolehan yang lebih tinggi dan produktivitas yang tinggi.

Cooperative learning digunakan bila: (1) Tujuan pembelajaran sangat penting, (2) *Mastery* dan *retention* sangat penting, (3) Tugasnya sangat rumit/kompleks dan konseptual, (4) Memerlukan

problem solving, (5) Memerlukan *divergent thinking* atau kreativitas, (6) Mengharapkan adanya performansi yang berkualitas, (7) Memerlukan strategi berpikir tingkat tinggi (*higher level reasoning strategies*) dan berpikir kritis (*critical thinking*).

Dimaknai sebagai proses yang dilakukan oleh pengembang kurikulum di dalam langkah pemilihan secara tepatguna, dan langkah pengondisian dari suatu konsep, proporsi, teori sebagai pengetahuan menjadi materi pendidikan yang bermakna dalam proses pembelajaran pada satu mata pelajaran di sekolah. Materi pendidikan yang dimaksud adalah materi pendidikan secara umum yang termuat dalam kurikulum yang mencakup tiga komponen, yakni: ilmu pengetahuan (berupa fakta, keterampilan, prinsip, definisi), keterampilan dan proses (seperti membaca, menulis, berhitung, berpikir kritis, berkomunikasi lisan dan tulisan) dan nilai (Hyman, 1973:4).

Secara khusus dalam kurikulum 2006 tiga komponen materi PKn adalah: kecerdasan warga negara, keterampilan warga negara dan karakter warga negara (Puskur, 2002), serta membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, yang memiliki tujuan akhir yaitu “Manusia Indonesia Seutuhnya yang berkarakter.”

Model Pembelajaran IPS

Rasionalisasi tentang pengembangan model pembelajaran IPS melalui simulasi sosial adalah UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas yang penuh

dengan pesan yang terkait dengan Pendidikan Kewarganegaraan. Pada Pasal 3 ayat (2) tentang fungsi dan tujuan negara dikemukakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk menjadikan peserta didik paham dan mampu dalam mengaplikasikan teori belajar dalam kehidupan sehari-hari agar sebagai warga negara yang baik, dapat dilatih dengan menggunakan metode simulasi sosial dalam proses pembelajaran dengan peran masing-masing.

Seperti yang diungkap Joyce (2009: 434). Semua siswa sama-sama terlibat dalam proses simulasi, memainkan peran sebagai orang yang berpartisipasi aktif dalam upaya mewujudkan cita-cita dalam kehidupan. Bagian-bagian dalam dunia nyata disederhanakan dan disajikan dalam sebuah bentuk yang dapat diformat di dalam kelas. Usaha ini dilakukan dalam rangka memperkirakan kondisi serealistis mungkin sehingga konsep yang dipelajari dan solusi yang dikembangkan dapat benar-benar dipraktikkan dalam dunia nyata.

Dalam simulasi sosial ini seluruh peserta didik diharapkan mampu berperan aktif dan berpartisipasi dalam kehidupan nyata serta mampu mencapai cita-cita sesuai dengan keinginannya. Dalam simulasi ini juga peserta didik siap mengambil risiko terhadap hal-hal yang mereka lakukan, seperti yang diungkap Joyce (2009: 435): “Dalam simulasi, siswa belajar dari konsekuensi tindakan yang mereka ambil.”

Dalam Pendidikan Kewarganegaraan, sikap berperan aktif dan berpartisipasi dalam kehidupan nyata serta dapat menerima konsekuensi dari tindakan yang telah dilakukan, merupakan sikap yang harus dimiliki peserta didik:

1. Guru sebagai aktor pendidikan yang memiliki peran utama sebagai pencipta iklim belajar yang berkaitan dengan kompetensi guru dalam memotivasi kompetensi peserta didik.
2. Landasan filosofi mata pelajaran PKn berdasarkan perenialisme, esensialisme progresivisme, dari sintesa ketiganya filsafat rekonstruksionisme merupakan landasan filosofis yang mengonstruksi model pembelajaran IPS konteks PKn dalam materi Demokrasi.
3. Materi esensial pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan model Pembelajaran IPS melalui metode simulasi sosial tepat untuk meningkatkan sikap demokratis peserta didik dalam rangka membentuk manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

24

Simulasi Sosial dalam Pendidikan Agama

DUNIA Pendidikan Islam masih diselimuti berbagai macam persoalan yang menyebabkan perkembangan pendidikan Islam mengalami kemandekan. Di antara persoalan tersebut adalah masih kurangnya penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Pendidikan Islam. Pendidikan Islam yang bersifat dogmatif dan abstrak adalah salah satu penyebab metode pembelajaran yang dilakukan bersifat statis dan kaku, di samping sikap dan mental pendidik yang kurang mendukung proses, dan materi pembelajaran yang tidak progresif.

Amin Abdullah, pakar ke-Islaman menyoroti kegiatan pendidikan agama yang selama ini berlangsung di sekolah. Ia mengatakan bahwa pendidikan agama kurang *concern* terhadap persoalan bagaimana mengubah pengetahuan agama yang kognitif menjadi “makna” dan “nilai” yang perlu diinternalisasikan dalam diri siswa melalui berbagai cara, media dan forum. Pembelajaran lebih menitikberatkan pada aspek korespondensi tekstual yang lebih menekankan hafalan teks keagamaan.

Metode memiliki kedudukan yang sangat signifikan dalam mencapai tujuan pendidikan Islam. Bahkan metode sebagai seni dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa dianggap lebih

signifikan daripada materi itu sendiri. Sebuah adagium mengatakan bahwa, *At Thariqatu ahammu minnal maddah*. Metode lebih penting dibanding materi.

Fakta mengatakan bahwa penyampaian materi dengan cara yang komunikatif lebih disukai siswa, walaupun sebenarnya materi yang disampaikan tidak terlalu menarik. Sebaliknya, materi yang cukup menarik, karena disampaikan dengan cara yang kurang menarik, materi itu kurang dapat dicerna siswa. Oleh karena itu, penerapan metode yang tepat sangat memengaruhi keberhasilan dalam proses belajar-mengajar. Sebaliknya, kesalahan dalam menerapkan metode akan berakibat fatal.

Beberapa ayat yang mengandung anjuran memilih metode yang tepat dalam proses pembelajaran antara lain tertera dalam surat An Nahl ayat 125, *“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang yang mendapat petunjuk.”*

Guru sebagai pengelola pembelajaran berperan menciptakan iklim belajar yang memungkinkan siswa dapat belajar secara nyaman dan produktif. Melalui pengelolaan kelas yang baik, guru dapat menjaga kelas agar tetap kondusif untuk terjadinya proses belajar siswa. Menurut Ivor K. Devais (1987), salah satu kecenderungan yang sering dilakukan

guru adalah melupakan bahwa hakikat pembelajaran adalah belajarnya siswa dan bukan mengajarnya guru.

Dalam hubungan dengan pengelolaan pembelajaran, Alvin C. Eurich dalam Witherington (1986), menjelaskan beberapa prinsip belajar. Salah satu prinsip yang menjadi perhatian peneliti adalah, "Apabila siswa diberi tanggung jawab, maka ia lebih termotivasi untuk belajar." Tanggung jawab siswa dalam belajar sangat penting untuk diperhatikan guru karena tanggung jawab itu termasuk motivasi instrinsik.

Motivasi intrinsik ini dapat dipertinggi dengan penggunaan materi yang menarik dan juga cara penyampaian materi pelajaran yang menarik pula. Beberapa pendekatan pembelajaran memiliki orientasi tertentu dengan tujuan akhirnya, seperti penyampaian materi menjadi menarik bagi siswa dan siswa mudah untuk belajar. Salah satu contoh yaitu dengan menggunakan metode simulasi sosial.

Selama ini, metodologi pembelajaran agama Islam yang diterapkan masih mempertahankan cara lama tradisional seperti ceramah, menghafal dan demonstrasi praktik ibadah yang tampak gersang. Cara seperti itu diakui atau tidak membuat siswa bosan, jenuh dan kurang bersemangat dalam belajar agama.

Jika siswa kurang tertarik dengan metode yang digunakan guru, maka dengan sendirinya siswa memberikan umpan balik (*feedback*) yang kurang menyenangkan dalam proses pembelajaran, misalnya, siswa menjadi tidak simpati terhadap guru pelajaran, materi pelajaran dan lama kelamaan bisa menimbulkan sikap acuh tak acuh terhadap pelajaran agama Islam.

Oleh karena itu, penting sekali bagi guru Pendidikan Agama Islam menggunakan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, agar siswa dapat memberikan umpan balik yang positif sehingga meningkatkan minat, simpati dan keinginan yang mendalam terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pengalaman belajar hanya dapat diperoleh jika murid berpartisipasi secara aktif. Bentuk belajar secara aktif meliputi interaksi antara guru dengan murid, murid dengan murid lainnya, sekolah dengan rumah, sekolah dengan masyarakat dan siswa dengan segala macam alat serta media pembelajaran. Dengan demikian, siswa perlu didorong senantiasa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga pengalaman belajar yang mereka dapatkan juga semakin banyak.

Demikian pula pengalaman keagamaan hendaknya dipelajari murid melalui pengalaman yang aktual. Beberapa ketrampilan keagamaan dapat mereka pelajari melalui dramatisasi, bermain peran atau diskusi. Misalnya shalat, cara makan, cara ber-

sopan santun, adab terhadap orang tua dan sebagainya. Sebagian lagi mungkin menghendaki keterampilan menggunakan alat dengan cara tertentu, seperti misalnya pada peristiwa penyembelihan kurban, membagikan zakat fitrah dan sebagainya. (Zakiah Daradjat, 1983: 122).

Karena pentingnya pengalaman aktual bagi siswa, maka penting digunakan metode pembelajaran simulasi sosial dalam mengajarkan materi akhlak. Materi akhlak merupakan materi yang penting dalam Pendidikan Agama Islam yang lebih menekankan pada aspek penerapan. Dengan metode ini pada materi akhlak, diharapkan terdapat *transfer of value* dalam proses pembelajaran, tidak sebatas proses *transfer of knowledge*.

Penelitian berjudul “Penggunaan Metode Simulasi Sosial Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman terhadap Motivasi Menghindari Perilaku Tercela (Takabur) pada Siswa Kelas IX/d SMP Negeri Ngusikan Kabupaten Jombang Tahun 2009-2010 menunjukkan, penelitian tindakan siklus I dilaksanakan tanggal 6 Januari 2010. Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran 38 anak. Materi pelajaran yang dipilih Standar Kompetensi akhlak: menghindari perilaku tercela dengan Kompetensi Dasar.

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, terlebih dahulu peneliti melaksanakan perencanaan sebagai berikut: (1) Standar Kompetensi berserta Kompetensi Dasar mata pelajaran yang akan disajikan. Karena dalam SK tersebut ada 3 Kompetensi

Dasar, maka untuk siklus pertama dibahas KD 1 dan 2; (2) Dalam pertemuan kedua yang dibahas Kompetensi Dasar 3 yaitu: menghindari perilaku tercela; (3) Perangkat pembelajaran yang disiapkan berupa Program Semester. Pengembangan Silabus dan Sistem Penilaian, Rencana Pembelajaran, Program Pengayaan dan Program Remedial, Buku Nilai dan Buku Jurnal Guru; (4) Media yang digunakan adalah papan simulasi 7 set, lembar skenario, kartu kendali dan dadu. Di samping itu penulis juga menggunakan visualisasi materi dalam bentuk *slide show* tentang perilaku tercela (takabur);

(5) Alat penilaian yang digunakan adalah lembar observasi/pengamatan dan angket sikap minat dan motivasi belajar masing masing berisi pernyataan atau pertanyaan. Lembar penilaian diri, dan soal pre test dan post test; (6) Sumber belajar yang digunakan adalah bahan ajar dari guru, buku PAI yang relavan dan Alquran.

Adapun pelaksanaan proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan siklus pertama Siklus 1
 - a. Pertemuan pertama (2 x 40 menit)
 - Mengadakan pretes untuk menjajaki kemampuan awal siswa;
 - Menyajikan kisah Islami tentang orang yang takabur;
 - Memberikan pengantar materi tentang perilaku tercela (takabur);
 - Pengelompokan siswa dalam 7 kelompok, setiap kelompok terdiri atas 5-6 siswa;

- Memilih organizer tiap-tiap kelompok yang akan bertugas mengatur jalannya simulasi;
 - Membagi properti simulasi kepada masing-masing organizer (papan permainan, dadu dan skenario simulasi);
 - Memberikan penjelasan tentang aturan permainan kepada para organizer;
 - Masing-masing organizer kembali ke kelompok dan menjelaskan aturan permainan kepada kelompok;
 - Masing-masing kelompok membaca skenario simulasi social dan memperagakannya sesuai dengan perannya masing-masing. Dalam waktu kurang lebih 15 menit;
 - Setelah pembacaan skenario selesai, siswa membahas semua instruksi yang ada dalam papan simulasi dengan permainan seperti ular tangga;
 - Selama proses simulasi berlangsung, guru dan kolaborator melakukan pengamatan terhadap jalannya permainan dan mencatat semua kejadian kedalam *anecdotal record*.
 - Selama permainan, setiap organizer mencatat semua hasil permainan ke dalam sebuah kartu;
 - Simulasi berjalan dalam waktu 40 menit;
 - Guru memberikan komentar, pengarahan dan tanya jawab dengan siswa;
 - Siswa dan guru membuat kesimpulan.
- b. Pertemuan kedua (1 x 40 menit)
- Guru mengingatkan siswa tentang materi sebelumnya melalui tanya jawab;

- Siswa kembali duduk bersama kelompok simulasi pada pertemuan pertama;
- Masing-masing organizer melaporkan hasil simulasi kepada kelompok lain;
- Kelompok lainnya memberikan tanggapan;
- Guru mengadakan penilaian;
- Guru memberikan penjelasan;
- Siswa dan guru menyimpulkan;
- Siswa mengisi lembar penilaian diri dan postes.

2. Refleksi

Pada siklus pertama, ada beberapa kekurangan dalam penerapan metode sehingga hasil yang diharapkan kurang maksimal. Kekurangan tersebut antara lain: (1) Siswa kurang ekspresif dalam membaca skenario simulasi sosial, mungkin karena hal itu adalah pengalaman baru bagi mereka. (2) Siswa kurang bisa komunikatif di dalam proses simulasi hal itu karena banyak siswa yang tidak menguasai materi dengan benar, (3) Suasana diskusi dalam simulasi tidak menghasilkan tanggapan kritis dari temannya, hanya didominasi siswa yang tergolong pandai padahal penulis menghendaki suasana hidup dan masing-masing peserta saling menyanggah dan mau mengungkapkan pendapatnya.

Dari hasil refleksi tadi, ada beberapa tindakan yang peneliti lakukan pada siklus kedua, yaitu:

- a. Guru memberikan pengarahan kepada siswa untuk membaca skenario lebih bersungguh-sungguh dan menjiwai peran dengan

- membayangkan bahwa peranan yang dibawakan itu adalah diri mereka sendiri;
- b. Sebelum dimulai permainan, terlebih dahulu peserta didik mempelajari materi pelajaran yang menjadi bagian pembahasannya agar peserta didik dapat belajar lebih bermakna dan mengontruksi sendiri (konstruktivisme sebagai filosofi);
 - c. Guru memberikan penjelasan kepada organizer untuk memancing tanggapan dari semua teman-temannya ketika simulasi. Benar atau salah bukanlah masalah, yang paling penting adalah berani mengungkapkan pendapat;
 - d. Untuk mengaitkan struktur kognitif peserta didik dengan konsep dan prinsip baru yang dibahas di kelas, peserta didik diminta mengamati peristiwa sehari-hari yang dialami di kehidupan sekitar, guru menyajikan gambar atau tayangan melalui media laptop dan LCD;
 - e. Di akhir siklus, siswa bersama dengan guru mendengarkan lagu asal sombong. Hal itu dimaksudkan agar membawa pengaruh ke psikologi siswa sehingga mereka tersentuh dan mau menghindari perilaku tercela.
3. Pelaksanaan siklus kedua
- Siklus 2
- a. Pertemuan pertama (2 x 40 menit)
 - Mengadakan pretes untuk menjajaki kemampuan awal siswa;
 - Menyajikan kisah-kisah Islami tentang orang yang takabur;

- Memberikan pengantar materi tentang perilaku tercela (takabur);
- Peserta didik mempelajari materi pelajaran yang menjadi bagian pembahasannya agar peserta didik dapat belajar lebih bermakna dan mengkonstruksi sendiri (Konstruktivisme sebagai filosofi).
- Pengelompokan siswa ke dalam 7 kelompok, setiap kelompok terdiri atas 5-6 siswa;
- Memilih organizer tiap-tiap kelompok yang akan bertugas mengatur jalannya simulasi;
- Membagi properti simulasi kepada masing-masing organizer (papan permainan, dadu dan skenario simulasi);
- Memberikan penjelasan tentang aturan permainan kepada para organizer;
- Masing-masing organizer kembali ke kelompok dan menjelaskan aturan permainan kepada kelompok;
- Masing-masing kelompok membaca skenario simulasi sosial dan memperagakannya sesuai dengan perannya masing-masing. Dalam waktu kurang lebih 15 menit;
- Setelah pembacaan skenario selesai, siswa membahas semua instruksi yang ada dalam papan simulasi dengan permainan seperti ular tangga;
- Selama proses simulasi berlangsung, guru dan kolaborator melakukan pengamatan terhadap jalannya permainan dan mencatat semua kejadian ke dalam *anecdotal record*;

- Selama permainan, setiap organizer mencatat semua hasil permainan ke dalam sebuah kartu;
 - Simulasi berjalan dalam waktu 40 menit;
 - Untuk mengaitkan struktur kognitif peserta didik dengan konsep dan prinsip baru yang dibahas di kelas. Peserta didik diminta mengamati peristiwa sehari-hari yang dialami di kehidupan sekitar dengan guru menyajikan gambar atau tayangan melalui media laptop dan LCD. Siswa dipersilakan mengamati dan memberikan komentarnya;
 - Guru memberikan komentar, pengarahan dan tanya jawab dengan siswa;
 - Siswa dan guru membuat kesimpulan.
- b. Pertemuan kedua (1 x 40 menit)
- Guru mengingatkan siswa tentang materi sebelumnya melalui tanya jawab;
 - Siswa kembali duduk bersama kelompok simulasi pada pertemuan pertama;
 - Masing-masing organizer melaporkan hasil simulasi kepada kelompok lain;
 - Kelompok lain memberikan tanggapan;
 - Guru mengadakan penilaian;
 - Guru memberikan penjelasan;
 - Siswa bersama dengan guru mendengarkan lagu asal sombong. Hal itu dimaksudkan agar membawa pengaruh ke psikologi siswa sehingga mereka tersentuh dan mau menghindari perilaku tercela;
 - Siswa dan guru menyimpulkan;
 - Siswa mengisi lembar penilaian diri dan postes.

25

Hasil Simulasi Sosial

Pendidikan Agama

BERIKUT ini adalah hasil penelitian *research and development* (R &) tentang penerapan model simulasi sosial. *Pertama*, hasil pembelajaran ranah kognitif sebelum diterapkan metode simulasi sosial, peneliti mengadakan pre-test tentang tema perilaku tercela (takabur) yang akan dipelajari. Begitu pula setelah selesai kegiatan tersebut diadakan post test. Berikut ini hasil skor pre & post test dari kelas IX/d:

Tabel:

Nilai rata-rata pre-tes dan post-test pemahaman siswa

	Jumlah Peserta Didik	Mean Pre test	Mean Post test	Skor terendah pre/post	Skor tertinggi pre/post
Pertama	38	60	71	40/55	80/90
Kedua	38	68	78	55/65	85/100

Dari tabel di atas diketahui bahwa rata-rata pre test pada siklus pertama 60 sedangkan rata-rata post test adalah 71. Berarti setelah dilakukan tindakan simulasi sosial, pemahaman siswa naik 11%. Sedangkan pada siklus kedua, rata-rata pre test menurun dari post test siklus pertama, yaitu 68,

sedangkan rata-rata post test pada siklus kedua adalah 78. Berarti setelah dilakukan tindakan simulasi sosial pada siklus kedua, kemampuan siswa meningkat 10%. Penurunan kemampuan rata-rata siswa dari pos test siklus pertama dan pre test siklus kedua bisa dimaklumi. Karena peneliti menggunakan soal yang berbeda antara siklus pertama dan siklus kedua.

Kedua, hasil pembelajaran ranah afektif belajar merupakan perubahan perilaku seseorang melalui latihan dan pengalaman, motivasi akan memberi hasil yang lebih baik terhadap perbuatan yang dilakukan seseorang. Hasil belajar dapat diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan, perubahan yang lebih baik dari sebelumnya, misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dan dari tidak santun menjadi santun (Martinis Yamin, 2007: 168).

Motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Karena, peserta didik belajar dengan sungguh- sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi. Menurut Howard (1968), setiap guru sebaiknya memiliki rasa ingin tahu, mengapa dan bagaimana anak belajar dan menyesuaikan dirinya dengan kondisi belajar dalam lingkungannya.

a. Hasil Penilaian Diri Siswa Untuk Menghindari Perilaku Tercela

Pada pertemuan kedua siklus pertama, siswa diminta melakukan penilaian terhadap dirinya sendiri tentang motivasi mereka untuk menghindari perilaku tercela. Ada 10 butir pernyataan yang harus diisi siswa dengan sejujur-

jujurnya. Untuk menjamin kejujuran jawaban siswa, guru meyakinkan siswa bahwa penilaian itu adalah untuk keperluan penelitian, bukan untuk penilaian atau menghakimi siswa.

Karena fokus penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan motivasi siswa untuk menghindari perilaku tercela, maka akan kita paparkan hasil penilaian diri siswa tentang motivasi untuk menghindari perilaku tercela adalah sebagai berikut:

Tabel
Hasil Penilaian Diri Siswa pada Siklus I

No.	Butir Pernyataan	Ya	%	Tidak	%
1	Aku ingin teman-teman selalu menu-ruti kehendakku	13	34,3	25	65,7
2	Aku merasa diriku lebih unggul dari teman-temanku	4	10,6	34	89,4
3	Aku merasa bahwa akulah yang pantas menjadi ketua kelas dibandingkan teman-temanku	3	7,9	35	92,1
4	Terhadap orang yang lebih tua, aku bersikap sopan	38	100	-	-

5	Aku selalu menyayangi orang yang lebih muda daripada aku	32	84,2	6	15,8
6	Kalau aku bersikap takabur, aku akan dijauhi oleh teman-teman	36	94,7	2	5,3
7	Setelah ini aku akan menghilangkan sifat takabur pada diriku	38	100	-	-
8	Aku akan menganggap bahwa semua orang adalah sama	32	84,2	6	15,8
9	Yang membedakan derajat manusia adalah takwanya kepada Allah SWT	30	78,9	8	21,1
10	Cantik atau jelek, miskin atau kaya tidak berbeda bagiku	31	81,5	7	18,5

Dari seluruh populasi kelas IX/d yang berjumlah 38 orang siswa, pada siklus pertama, siswa yang merasa ingin agar orang lain selalu menuruti kehendaknya ada 13 orang (34,3%).

Sedangkan sebanyak 25 siswa menyatakan bahwa mereka tidak ingin memaksakan kehendak kepada orang lain.

Fenomena ini mengindikasikan bahwa masih banyak siswa yang selalu merasa harus menang di dalam pergaulan dengan temannya. Artinya, masih ada perasaan lebih unggul daripada temannya yang lain.

Pada butir pernyataan kedua, data menunjukkan bahwa dari 38 siswa, ada 4 siswa (10,6%) yang merasa dirinya lebih unggul daripada temannya. Sedangkan yang lain, sebanyak 34 siswa (89,4%) menyatakan bahwa dirinya tidak lebih unggul daripada temannya yang lain. Data ini menunjukkan bahwa masih ada 4 siswa yang merasa sombong dan tinggi hati. Hal ini akan memperngaruhi pola pergaulannya sehari-hari.

Butir pernyataan ketiga menyatakan apakah mereka merasa bahwa hanya merekalah yang pantas menjadi ketua kelas, sebanyak 35 siswa (92,1%) menyatakan tidak, mereka merasa bahwa bukan hanya mereka yang pantas jadi ketua kelas. Sedangkan sisanya sebanyak 3 orang siswa (7,9%) menyatakan bahwa hanya mereka yang pantas menjadi ketua kelas.

Data menggembirakan ditunjukkan pada poin pernyataan keempat. Sebanyak 38 siswa (100%) menyatakan bahwa mereka akan bersikap sopan terhadap orang yang lebih tua. Tidak ada satu orang siswa pun yang menjawab tidak. Begitu pula dengan butir pernyataan ketujuh, apakah mereka akan menghilangkan sifat takabur, semua siswa sebanyak 38 orang (100%)

menyatakan bahwa mereka akan menghilangkan sifat takabur. Karena mereka menyadari bahwa sifat takabur hanya merugikan diri sendiri.

Dalam hubungannya dengan pernyataan yang menyatakan bahwa mereka akan menyayangi orang yang lebih muda, sebanyak 32 siswa (84,2%) menyatakan bahwa mereka akan menyayangi orang yang lebih muda. Sedangkan sisanya sebanyak 6 siswa (15,8%) menyatakan tidak.

Butir pernyataan keenam menyatakan bahwa bila mereka takabur, maka akan dijauhi oleh teman. Sebanyak 36 siswa (94,7%) menyatakan bahwa bila mereka takabur akan dijauhi oleh teman. Sedangkan sisanya 2 orang siswa (5,3%) menyatakan bahwa bila mereka takabur tidak akan dijauhi oleh teman.

Hal ini mengindikasikan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum memahami bahaya atau kerugian orang yang memiliki sifat takabur. Dalam hubungannya dengan pernyataan yang menyatakan bahwa semua orang mempunyai kedudukan yang sama, sebanyak 32 siswa menyatakan setuju (ya) bahwa semua orang mempunyai kedudukan yang sama sedangkan 6 orang (15,8%) menyatakan bahwa mereka tidak menganggap bahwa kedudukan manusia adalah sama.

Pada butir pernyataan lanjutan dari butir kedelapan bahwa yang membedakan derajat manusia adalah ketakwaannya kepada Allah SWT, sebanyak 30 siswa (78,9%) menyatakan setuju. Sedangkan sisanya sebanyak 8 siswa (21,1%)

mereka menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Pada butir pernyataan terakhir, apakah cantik atau jelek, kaya atau miskin bagi mereka adalah sama, sebanyak 31 siswa (81,5%) menyatakan setuju. Sebanyak 7 siswa (18,5%) masih memandang orang lain dari penampilan fisik dan kekayaannya saja. Mereka tidak setuju dengan pernyataan kesepuluh. Hal ini belum tentu menunjukkan bahwa mereka betul-betul menilai seseorang dari fisik saja. Kemungkinan mereka kurang mengerti maksud dari pernyataan kesepuluh.

Untuk meminimalisir terjadinya salah persepsi siswa terhadap pernyataan pada lembar penilaian diri, maka guru peneliti merasa perlu upaya menyatukan persepsi siswa dengan menjelaskan kepada mereka maksud dari masing-masing butir pernyataan.

Pada siklus kedua, hal itu dilakukan oleh peneliti. Diharapkan tidak ada lagi kesalahan siswa dalam menafsirkan butir pernyataan tersebut. Pada pertemuan kedua siklus kedua, siswa diminta mengisi kembali lembar penilaian diri tentang motivasi untuk menghindari perilaku tercela (takabur).

Hasilnya, terjadi peningkatan yang signifikan pada sikap siswa terhadap semua butir pernyataan. Bahkan semua siswa (100%) menyatakan sikap setuju pada butir pernyataan bahwa siswa akan bersikap sopan terhadap orang yang lebih tua, akan menghilangkan sifat takabur pada mereka, akan menganggap bahwa semua orang adalah sama, yang membedakan derajat

manusia adalah ketakwaannya kepada Allah SWT dan tidak akan membedakan antara cantik atau jelek, miskin atau kaya. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa sudah memiliki kesadaran yang tinggi serta motivasi menghindari perilaku takabur (sombong).

Dari 38 siswa, hanya 1 orang (2,7%) yang masih berpendapat bahwa mereka ingin teman-temannya selalu menuruti kehendaknya, merasa dirinya lebih unggul dari teman-temannya, merasa bahwa hanya dialah yang pantas menjadi ketua kelas dibandingkan teman dan tidak memahami bahwa bersikap takabur akan membuatnya dijauhi oleh temannya.

Pada butir pernyataan kelima, bahwa siswa akan menyayangi orang yang lebih muda dari 38 siswa, hanya 2 orang (5,3%) yang menyatakan bahwa mereka tidak menyayangi orang yang lebih muda. Sebanyak 36 siswa (94,7%) bersikap bahwa mereka akan menyayangi orang yang lebih muda. Hal ini menandakan kesadaran mereka untuk berbuat baik yang ditunjukkan dengan perasaan saling mengasihi sudah meningkat dibandingkan pada siklus pertama.

Untuk lebih lengkapnya, hasil penilaian diri pada siklus kedua dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel
Hasil Penilaian Diri Siswa Pada Siklus II

No	Butir Pernyataan	Ya	%	Tidak	%
1	Aku ingin teman-teman selalu menurut kehendakku	1	2,7	37	97,3
2	Aku merasa diriku lebih unggul dari teman-temanku	1	2,7	37	97,3
3	Aku merasa bahwa akulah yang pantas menjadi ketua kelas dibandingkan teman-temanku	1	2,7	37	97,3
4	Terhadap orang yang lebih tua, aku akan bersikap sopan	38	100	-	-
5	Aku selalu menyayangi orang yang lebih muda daripada aku	36	94,7	2	5,3
6	Kalau aku bersikap takabur, aku akan dijauhi oleh teman-teman	37	97,3	1	2,7
7	Setelah ini aku akan menghilangkan	38	100	-	-

	sifat takabur pada diriku				
8	Aku akan menganggap bahwa semua orang adalah sama	38	100	-	-
9	Yang membedakan derajat manusia adalah ketakwaannya kepada Allah SWT	38	100	-	-
10	Cantik atau jelek, miskin atau kaya tidak berbeda bagiku	38	100	-	-

b. Tanggapan Siswa terhadap Simulasi Sosial Melalui Angket

Dari 38 siswa kelas IX/b yang menjadi populasi pelaksanaan simulasi sosial, yang kemudian diberi angket, tanggapan yang muncul adalah sebagai berikut:

Seluruh siswa (100%) menyatakan bahwa metode simulasi sosial menyenangkan bagi mereka. Alasan mereka bermacam-macam, sebagian besar mengatakan bahwa mereka akhirnya menyadari bahwa sifat tercela akan merugikan diri mereka sendiri. Ada juga yang beralasan bahwa metode ini menyenangkan karena ada unsur drama, yaitu pada saat membaca skenario tentang perilaku tercela (takabur).

Adapun penilaian siswa tentang instruksi dalam simulasi, sebanyak 26 siswa (68,4%) menyatakan bahwa mereka mengerti instruksi dalam simulasi. Sedangkan sisanya 12 orang siswa (31,6%) menyatakan bahwa mereka tidak mengerti instruksi dari simulasi. Mereka ber-alasan bahwa permainan ini adalah hal yang baru bagi mereka, di samping itu, ada yang ber-alasan bahwa mereka tidak belajar tentang materi ini sebelumnya.

Pada poin ketiga, yakni apakah simulasi sosial dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa, sebanyak 29 siswa (76,3%) menyatakan bahwa simulasi sosial dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada mereka. Sedangkan 9 siswa (23,7%) berpendapat sebaliknya. Mereka tidak merasakan adanya peningkatan percaya diri dengan simulasi sosial. Siswa yang berpendapat demikian kebanyakan karena mereka belum memahami instruksi dan aturan permainan simulasi. Juga karena mereka tidak berani mengungkapkan pendapatnya.

Dalam hubungannya dengan motivasi meninggalkan perbuatan tercela, ternyata sebanyak 36 siswa (94,7%) merasa cukup yakin bahwa simulasi sosial meningkatkan motivasi mereka untuk meninggalkan perbuatan tercela. Mereka berargumentasi bahwa dengan simulasi sosial yang telah mereka mainkan tadi, mereka menjadi sadar akibat yang bisa ditimbulkan dari perbuatan tercela dapat merugikan diri mereka sendiri. Sedangkan 2 orang siswa (5,3%) menya-

takan bahwa simulasi sosial tidak dapat meningkatkan motivasi untuk meninggalkan perbuatan tercela tanpa disertai dengan alasan yang jelas.

Simulasi sosial tersebut menurut 35 siswa (92,1%) sangat bermanfaat bagi mereka. Pendapat itu disertai alasan bahwa metode itu benar-benar baru bagi mereka, pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak menjemukan. Sebanyak 3 orang siswa (7,9%) menyatakan bahwa simulasi sosial tidak begitu bermanfaat bagi mereka, karena mereka tidak memahami aturan dalam simulasi.

Sebanyak 30 orang siswa (78.9 %) menyatakan bahwa metode simulasi sosial cocok untuk diterapkan pada materi akhlak, karena mereka akan menerapkan akhlak Islam dalam kehidupan sosial sehari-hari. Sedangkan sebanyak 8 orang siswa (21,1%) menyatakan bahwa metode simulasi sosial tidak cocok untuk materi akhlak. Pendapat ini didukung dengan alasan bahwa dalam simulasi cocok diterapkan untuk pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

Untuk lebih jelasnya, hal itu bisa dicermati dari hasil pengisian angket siswa kelas IX/B pada tabel berikut ini:

Tabel
Hasil Angket Siswa Tentang Penerapan Metode
Simulasi Sosial

No.	Instrumen	Ya	Tidak
1	Apakah Metode Simulasi Sosial itu menyenangkan	100%	-
2	Apakah kalian mengerti instruksi-instruksi dalam permainan simulasi?	68,4%	31,6%
3	Apakah permainan ini dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada kamu?	76,3%	23,7%
4	Apakah metode simulasi sosial menumbuhkan motivasi kamu untuk tidak berbuat tercela?	94,7%	5,3%
5	Apakah metode simulasi sosial bermanfaat bagi kamu?	92,1%	7,9%
6	Apakah metode simulasi sosial cocok untuk memahami materi akhlak?	78,9%	21,1%

c. Analisis Hasil Penelitian

1. Metode Simulasi Sosial dengan Kemampuan Pemahaman Siswa

Berdasarkan pada tabel berikut ini dapat diketahui perbandingan nilai pre-test dengan post-test dipersentasikan sebagai berikut:

Tabel

**Perbandingan Pemahaman Siswa antara Pre-Test
dan Post Test**

Siklus	Persentase Pre-Test	Persentase Post Test	Keterangan
Pertama	60%	71%	Naik 11%
Kedua	68%	78%	Naik 10%

Dari tabel tersebut terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi perilaku tercela (takabur). Pada siklus pertama naik sebesar 11%. Peningkatan tersebut tidak hanya terjadi pada rata-rata, tetapi juga pada skor seluruh siswa. Pada saat pre-test siklus pertama, siswa yang tidak tuntas (nilai di bawah 65) sebanyak 25 siswa, kemudian skor itu naik setelah dilakukan tindakan. Siswa yang tidak tuntas pada saat post-test hanya 1 orang siswa. Berarti proses simulasi telah membuat siswa menjadi lebih memahami materi tentang perilaku tercela (takabur).

Pada siklus kedua, rata-rata pre-test mengalami penurunan dari post-test siklus pertama. Namun hal itu bisa dimaklumi karena alat ukur yang digunakan juga berbeda. Di samping itu, rentang waktu satu minggu antara siklus pertama dan siklus kedua menyebabkan siswa yang tidak belajar lupa dengan pembahasan minggu sebelumnya.

Rata-rata pre-test dan post-test siklus kedua mengalami kenaikan sebesar 10%. Pada saat pre-test, siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM (65) sebanyak 11 siswa. Jumlah itu berkurang pada saat post-test. Hasil post-test menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai di bawah KKM tidak ada, semua mendapat nilai di atas KKM.

Demikian pula dengan skor masing-masing siswa, semua mengalami kenaikan dibandingkan dengan saat pre-test. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan simulasi sosial bisa meningkatkan pemahaman siswa. Bila siswa sudah memahami tentang perilaku tercela, diharapkan mereka berusaha menghindari perilaku tercela yang merugikan tersebut.

2. Metode Simulasi Sosial dengan Motivasi untuk Menghindari Perilaku Tercela

Sebenarnya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep dan nilai. Yang lebih penting dari itu adalah penerapan nilai dalam kehidupan sehari-hari sehingga pelajaran PAI baru dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan sikap pada diri peserta didik yang didasari dari kesadaran diri yang tinggi.

Dengan perubahan sikap pada peserta didik, diharapkan semakin meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Tuhan Yang Maha Esa. Tujuan pengajaran agama Islam menurut Dr. Zakiyah

Daradjat dkk. (1983: 80) adalah supaya orang mempunyai pengetahuan tentang ajaran Islam untuk diyakini dan diamalkan sehingga ia menjadi Muslim dan selanjutnya berkepribadian Muslim. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang membentuk manusia Pancasila yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Metode simulasi sosial diterapkan dengan pendekatan yang tidak membatasi ruang gerak peserta didik dalam pembelajaran dan mengembangkan kreatifitas mereka untuk mendapatkan pengetahuan baru. Di samping itu, metode ini berusaha mengajak siswa menyelami fenomena akhlak di dunia nyata sehingga mereka berpikir bahwa hal itu juga terjadi pada mereka.

Membawa mereka ke dunia nyata, tidak hanya dunia teori dan kelas formal, akan membuat siswa lebih peka dan tanggap dalam menghadapi masalah kehidupan. Metode ini juga membantu mengembangkan rasa percaya diri peserta didik dengan membantu mereka mengembangkan kesadaran dirinya secara positif tanpa menggurui dan mendikte mereka.

Hal itu sesuai dengan pendapat Zakiyah Darajat bahwa beberapa keterampilan keagamaan dapat mereka pelajari melalui dramatisasi, bermain peran atau diskusi, misalnya: sembahyang, cara makan, cara bersopan santun, adab terhadap orang tua dan sebagainya. Sebagian lagi mungkin mengen-

daki keterampilan menggunakan alat dengan cara tertentu, seperti misalnya pada peristiwa penyembelihan kurban, membagikan zakat fitrah dan sebagainya (Zakiyah Daradjat, 1983: 122).

Simulasi Sosial dalam PKn

Hasil observasi pratindakan di SDN Turi 1 Kota Blitar, Jawa Timur, juga menunjukkan bahwa hasil belajar PKn pada pokok bahasan bentuk-bentuk keputusan bersama di kelas V kurang memuaskan, yaitu hanya terdapat 6 siswa dari jumlah total 17 siswa yang sudah mencapai batas nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM), yaitu 65. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya yaitu metode simulasi sosial.

Menurut Devi Dwi Wulandari, penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan penerapan metode simulasi sosial untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas V SDN Turi 1, Kota Blitar; Dan (2) mendeskripsikan peningkatan hasil belajar PKn melalui metode simulasi sosial pada siswa kelas V SDN Turi 1 Kota Blitar.

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Penelitian ini terdiri atas dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi dan (4) refleksi.

Hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN Turi 1 Kota Blitar dengan subjek penelitian siswa kelas V, pada siklus 1 nilai rata-rata kelas 65. Ada 11 siswa yang tuntas belajar dan 6 siswa belum tuntas belajar atau persentase ketuntasan 65%. Sedangkan pada siklus 2 nilai rata-rata siswa 76 dan semua siswa tuntas belajar yaitu 17 siswa dengan persentase ketuntasan 100%.

Peningkatan hasil penelitian menggunakan metode simulasi sosial yaitu 35% pada pratindakan meningkat menjadi 65% pada siklus 1 dan 100% pada siklus 2. Nilai rata-rata siswa pada pratindakan 55 meningkat menjadi 65 pada siklus 1 dan menjadi 76 pada siklus 2.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode simulasi sosial dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pokok bahasan bentuk-bentuk keputusan bersama. Untuk itu, guru disarankan menerapkan metode simulasi sosial kepada siswa supaya hasil belajar yang diperoleh maksimal.

Menurut Devi Dwi Wulandari, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan perlu menggunakan metode simulasi sosial, agar penerapan pembelajaran sesuai. Dengan penerapan pembelajaran yang sesuai diharapkan hasil belajar siswa menjadi meningkat dan lebih baik. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas pembelajaran PKn di SDN Kemiri adalah 56,25. Rendahnya nilai siswa disebabkan oleh pembelajaran yang dilakukan guru monoton. Guru jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkhak, Ishak (1998), *Landasan Sosiologi Pendidikan (Bunga Rampai)*, Bandung: IKIP
- Abdulkarim, A (2001) *Analisis Implementasi Kurikulum Jurusan PMPKN FPIPS Universitas Indonesia*. Civicus Jurnal Ilmu Politik, Hukum, dan PKN, (1), hlm 73-88.
- Al Muchtar, S. (2001), *Pendidikan dan Masalah Sosial Budaya*. Bandung: Gelar Pustaka Mandiri
- Adimiharja. (2000). *Beberapa Catatan: Politik Pendidikan Tinggi: Dari Masa Kolonial Hingga Reformasi Sekarang*. Majalah Reformasi Pendidikan Bandung: Dialektika-Unpad
- Affandi, I. (1996). *Kepeloporan Organisasi Kemasyarakatan Pemuda dalam Pendidikan Politik*, Disertasi Doktor pada PPS IKIP Bandung: tidak diterbitkan
- , (2001). “*Wacana Pembukaan Jurusan Ilmu Politik, Hukum, dan Kewarganegaraan*”. Dalam Civicus: Jurnal Ilmu Politik, Hukum dan PKN. (1), 5-17

Andriani, A. (2019) *Membangun Karakter Pancasila*, Yogyakarta Universitas Muhammadiyah Purwokerto: Pustaka Pelajar

Ali, H.M. (1993) *Strategi Penelitian Pendidikan*, Bandung: Angkasa

Atkonson, Harold. (1968) *Motivation*. dalam
International Encyclovedia of the Sosial.
New York : The Macmilan Company and
The Free Press.

Bandura, Albert. (1986) *Social foundations thought and action a social cognitive and theory practice*. Hall inc. New Jersey.

Barr, R.D., Barth, J.L., Shermis, S.S. (1978) *The Nature of The Social Studies*, Palm pring: An ETS Pablication.

Bogdan, R. C. Dan Biklen, S. K. (1982) *Qualitative Research for Education an introduction to Theory and Methods*. Boston: Allyn and Bacon

Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983) *Education Research: An Introduction* (third ed), New York; Longman

Boocock Sarane and Schild, E.O. (...) *Simulation Games in Learning*: Beverly hills, Calif.: Sage Publications. Inc.

Brameld. (1965) *Education as Power*. USA: Holt, Rivehart and Winston, Inc.

Brandes, D. and P. Ginnis (1986) *A Guide to Student Centred Learning*. Oxford, Blackwell

Budiyanto (2002) *Kewarganegaraan untuk SMA kelas X*, Jakarta: Erlangga

Chatib, M (2011) *Sekolahnya Manusia*, Bandung: PT. Mizan Pustaka

Chotib, dkk (2006) *Kewarganegaraan 2 Menuju Masyarakat Madani*, Jakarta: Yudistirsa

Cogan, J.J. (1999) *Developing the Civic Society: The Role of Civic Education*, Bandung: CICED.

Currie, D. (1997) *Personal in Practice*, Malden, USA: Blackwell Publishes Ltd

Dahlan, M.D. (1990) *Model-Model Mengajar*. Bandung: CV. Diponegoro

Delors, Jacques (1997) *Learning: The Treasure Within* New York: Report to UNESCO of the

International Commission for the twenty-first century.

Depdiknas (2003) *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta.

Depdiknas (2006) *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan untuk Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta

Dewey, John. (1915) *Democracy and Education*, New York: The Macmillan Company.

Departemen Pendidikan Nasional, (1993) *Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta

----- (2005) *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*, Jakarta.

Departemen Pendidikan Nasional, (2004) *Kurikulum untuk SMA*. Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan. Jakarta

Departemen Pendidikan Nasional, (2008) *Strategi Pembelajaran dan pemilihannya*. Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan. Jakarta

- Dimiyati, M. (2002) *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Djahiri, A.K., (1980) *Teknik Membina Sikap dan Ilmu Pengetahuan Sosial dan PMP*, Bandung: LP3
- , (1995) *Strategi Pengajaran Afektif-Nilai-Moral VCT dan Games Dalam VCT*. Bandung: Granesia.
- , (1996) *Dasar dan Konsep Pendidikan Moral*. Jakarta: Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- , (1996) *Menelusuri Dunia Afektif (Pendidikan Nilai dan Moral)*. Bandung: Lab. Pengajaran PMP IKIP Bandung.
- , (1998) *Teori Keterampilan Belajar dan Mengajar menuju Guru Inkuiri yang Reaktif*. Bandung: Lab. Pengajaran PMP IKIP Bandung.
- , (1999) *Perkiraan-perkiraan Kebijakan dalam Pendidikan Politik Pasca Reformasi Terhadap Materi PPKn (Semiloka)*. Purwakarta 24 Juni 1999: Rosdakarya.
- , (2000) *Menelusuri Dunia Afektif (Pendidikan Nilai dan Moral)*. Bandung: Lab. Pengajaran PMP IKIP Bandung.

- , (2002) *Pembelajaran AJEL Portofolio-Terpadu Multi Dimensional dan Pendidikan Budi Pekerti (Edisi Ke-3)*. Bandung: CISED-Lab PPKn FPIS UPI
- Drost, J. SJ. (2005) *Dari KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) sampai MBS (Manajemen Berbasis Sekolah)*, Jakarta: Kompas.
- Fadjar, M. (2001) *Pendidikan Sebagai Praksis Pembangunan Bangsa*. Makalah Seminar UPI – Tidak Diterbitkan. Bandung:UPI
- Finley, Sandra J.(2000) *Instructonal coherence: The changing role of the teacher*.Texas: Southwest Educational Development.
- Gall, M., Gall, J., and Borg, W. (2003) *Educational Research, An Introduction, Seventh Education*, Boston, USA: Allyn & Bacon
- Giddens, A, (1990) *The Consequences of Modernity*, Polity Press, Cambridge.
- Guba G. E. & Lincoln S. (1985) *Naturalistic Inquiry*. London: Sega Publications. Bavary Hills
- Hamalik. (1999) *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara
- Harahap (2000) *PendidikanTinggi Indonesia: Mencari Arah di Persimpangan Jalan: Majalah Revolusi Pendidikan*. Bandung: Dialektika-Unpad.

Haryanto (2011) *Pengertian Model Pembelajaran* (Online) tersedia di

<http://belajarpsikologi.com/pengertian-model-pembelajaran/> diakses 14 Mei 2012

Hasan, S. (1996) *Pendidikan Sosial*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Dirjen Pendidikan Tinggi: Proyek Pendidikan Tenaga Akademik

Horton, R.T., (1972) *Reference Guide to Advanced Management Methods*, American Management Association.

Huntington, Samuel P. (1993) “*Democracy's Third Wave*”, dalam Larry Diamond dan Marc F. Plattner (ed.). *The Global Resurgence of Democracy*; Baltimore: The John Hopkins University Press. 1993 (a). hlm. 3-25.

Indrayana, Denny (2007) “*Indonesia dibawah Soeharto: Order Otoliter Baru*”. *Amandemen UUD 1945: antara mitos dan pembongkaran*. Mizan Pustaka. hlm. 141. [ISBN 9794334421](https://doi.org/10.1111/j.1412-0401.2007.00141.x).

Joyce, Bruce. and Weil, Marsha. (1986) *Models of Teaching*. New Jersey: Prentice Hall. Inc. Ringlewood Cliffs.

Kementrian Pendidikan Nasional RI, (2007) *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum*

Mata Pelajaran Ilmu Pngetahuan Sosial (IPS), (online) Balitbang, tersedia pada: <http://www.slideshare.net/Dwijosusilo/52>, (1 Oktober 2011);

Ki Hajar Dewantara, (1962) *Pendidikan-Bagian Pertama*, Jogjakarta: Taman Siswa.

-----, (1962) *Kebudayaan-Bagian Kedua A*, Jogjakarta: Taman Siswa.

Kluckhohn, C. (1951). *Values and Value-Orientations In The Theory of Action: An Exploration In Definition and Classification*. Dalam T. Person & E.A. Shils (Eds). *Toward A General Thepry of Action*. Cambridge: Harvard University Press.

Kuhn, Thomas. (1970) *Peran Paradigma dalam Revolusi Sain*, (terjemahan). Bandung: Remadja Rosdakarya.

Makagiansar. (1990) *Dimensi dan Tantangan Pendidikan dalam era Globalisasi*. Jurnal Pendidikan MIMBAR PENDIDIKAN, IX (4) 5-7 University Press IKIP Bandung.

Maryani, E. (2011) *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Keterampilan Sosial*, Bandung: Alfabeta

Megawangi, ratna. (2004). *Pendidikan Karakter : Solusi yang tepat untuk membangun bangsa*. Jakarta: Energy

Meyer T. (2002) *Cara Mudah Memahami Demokrasi* (Online) Tersedia di http://delouvyflux.webng.com/download/kuliah_tphp/pendidikan_kewarganegaraan/memahami_demokrasi.pdf Diakses 14 April 2010.

Mueller, Jon. (2005) *The Authentic Assessment Toolbox: Enhancing Student Learning through Online Faculty Development: Journal of online learning and teaching*. Volume 1, number 1. North Central College.

Mumu (2013) *Peranan Refleksi dalam belajar Mengajar* (Online) Tersedia di <http://www.bangmu2.com/2013/04/peranan-refleksi-dalam-belajar-mengajar.html> diakses Oktober 2013

Mulyasa, E. (2005) *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya

Naisbitt, J. (1995) *Mega Trends Asia – Delapan Megatrend Asia yang mengubah Dunia*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

National Commission on Social Studies in the School, (1990) *Charting a course: Social Studies for the 21 st Century*. Social Education 54 (7).

Natawijaya (2004) *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*, Bandung: Yayasan Karya Bandung

Nurhidayat A. (2011) *Model Pembelajaran Simulasi Sosial* (Online)

Tersedia di
<http://ahmadnurhidayatarya.blogspot.com/2011/03/model-pembelajaran-simulasi-sosial.html> diakses 10 Agustus 2012

Oemar, Hamalik. (1993) *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*, Bandung: Sinar Baru

Ohmae, Keniichi, (1991) *The Borderless World*. New York: Harper Bussiness.

Palm, T. (2008) *Practical Assessment, Research and Evaluation: A Peer Electronic Journal* XIII (4). Sweden: Umea University.

Pamungkas, T (2012) *Model Pembelajaran Pendekatan Sosial* (Online) Tersedia di
<http://www.tetukoinposting.com/2012/07/model-pembelajaran-pendekatan-sosial.html> diakses 06 Maret 2014

Print, Murray. (1999) *Civic education and civil societyin the Asia –Pacific*. In *Civic*

Education for Civil Society, edited by Murray Print, James Ellickson-Brown, and Abdul Razak Baginda. London: ASEAN Academic Press.

Poespowardojo, S. dan Farera, F. (1994) *Pendidikan Wawasan Kebangsaan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Purbayadhy, F. (2011) *Perilaku Budaya Demokrasi dalam Kehidupan sehari-hari*

(Online)

Tersedia di

<http://fredypurbayadhyfha.wordpress.com/2011/04/05/perilaku-budaya-demokrasi-dalam-kehidupan-sehari-hari/>

Diakses 12 Mei 2012

Pusat Kurikulum (2002) *Profil Hasil Belajar. Makalah Seminar KBK dan Pembelajaran Siswa Aktif* – Tidak Diterbitkan. Jakarta.

Pusat Kurikulum (2010) *Strategi Pembelajaran Aktif*. Jakarta

Quigley, Charles N. (2000) *Global Trends in Civic Education. A Speech Given At The Seminar For The Needs For New Indonesian Civic Education, Center For Indonesian Civic Education (CICED), Bandung, Indonesia*

Raka Joni (1992). *Pokok-pokok Pikiran Mengenai Pendidikan Guru*. Jakarta: Konsorsium Ilmu Pendidikan, Ditjen Dikti, Depdikbud.

Ritzer, George & Douglas J. Goodman. (2003) *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana

Reivich, K & Shatte, A. (2002) *The Resilience Factor ; 7 Essential Skill For Overcoming Life's Inevitable Obstacle*. New York, Broadway Books

Rusman, (2011) *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali Pers.

Sadulloh, U. (2007) *Pengantar Filsafat Pendidikan*, Bandung: Alfabeta

Sagala, S (2007) *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: CV Alfabeta

Sardiman. (1992). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajawali Press.

Savage, Tom V and Armstrong, David G. 1987. *Effective Teaching in Elementary Social Studies*. New York: Michigan Publishing Company.

Shaftel, Fannie R. and Saftel G. (1967) *Role-playing for Social Values*. New York: Prentice-Hall Inc.

Siagian, Sondang P. (2004) *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Bandung: Rineka Cipta.

Somantri, N (2001) *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sudjana, D. (2000) *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia

Sudrajat, A. (2008) *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik dan Model Pembelajaran* (Online) Tersedia di <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pendekatan-strategi-metode-teknik-dan-model-pembelajaran/> diakses 5 April 2013

Sugiyono (2004) *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: CV. Alfabeta

Sukmadinata. (1997) *Pengembangan Kurikulum; Teori dan Praktek*. Bandung: P.T. Remaja Rosdakarya.

Suprayogi (1997) *Wawasan Kebangsaan Generasi Muda*, Tesis Magister PPS UPI Bandung: tidak diterbitkan

Surachmad (2005) *Metodologi Pengajaran Nasional*, Bandung: Jemmars.

Surasega, B. (1990) *Taxonomy of Educational Objective The Classification of Educational Goals*. London: David McKay Company, Inc.

Suriasumantri (1992) *Ilmu dalam Perspektif Moral, Sosial, dan Politik*, Jakarta: Gramedia

Suriasumantri, J. S. (1990) *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan

Syamsudin Makmun.A.(2002) *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suryanto (2011) *Pembelajaran PKn Berlatar Isu-isu Kontroversial Kebijakan Publik untuk Meningkatkan Kompetensi Kewarganegaraan*, Disertasi, Bandung: UPI

Stenhouse (1984). *Intriduction to Curriculum Research and development*, London: OU Publication.

Suyatno, (2001), *Strategi Pendidikan Nasional*, Jakarta : Uhamka Press

Soekanto, S (1986) *Talcott Parson. Fungsionalisme Impertif*, Jakarta : CV. Rajawali.

- Taba, H (1962) *Curriculum Developmen: Theory and Practice*, New York: Harcourt
Brace Jovanovitch Inc.
- Taba, H., Durkin, M.C., Fraenkel, J.R., and McNaughton, A.H. (1971) *A Teacher's Handbook of Elementary Social Studies: An Inductive Approach*, Reading: Addison-Wesley.
- Tafsir, A (2008) *Filsafat Pendidikan Islam,: Integrasi Jasmani, Rohani, dan Kalbu Memanusiakan Manusia*: Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Taniredja,T. dkk. (2011) *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung : Alfabeta
- Tilaar, H.A.R. (2002) *Pendidikan untuk Masyarakat Indonesia Baru*. Jakarta: Grasindo
-(2002) *Perubahan Sosial dan Pendidikan: Pengantar Pedagogik Transformatif untuk Indonesia*, Jakarta:Grasindo
- UNESCO (1997) *Learning The Treasure Within*, Paris: Unesco
- Uno, Hamzah B. (2011) *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara
- Universitas Pendidikan Indonesia (2013) *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Bandung: UPI

Usman, H. Dan Setiadi, P. (2000) *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara

Uzer U. (1995) *Menjadi Guru Profesional*.

Bandung: Rosdakarya

Wahab, A.A. (1999) Budi Pekerti Education: A Model of Teaching Code of Conduct for Good Indonesian Citizenship (paper). *Presented in the Conference on Civic Education for Civil Society. Organized by CICED in Collaboration with USIS*. Jakarta: Hotel Papandayan, Maret 16-17, 1999

-----, (2002) *Tantangan Pembelajaran PIPS di sekolah. Dalam Jurnal Pendidikan IlmuSosial. Media Komunikasi Antar FPIPS-UPI-JPIS FKIP Universitas/STKIP Se-Indonesia*

Wina Sanjaya (2008) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group

Winarno (1978) *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka

Winataputra (2001) *Jatidiri Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Wahana Sistemik Pendidikan Demokrasi*. Bandung: Disertasi PPS UPI

-----, (2002) *Dinamika Gerakan Demokrasi, dalam CIVICUS Jurnal Ilmu Politik, Hukum, dan PKN Vol 1 (2). Jurusan PMPKN FPIPS. Universitas Pendidikan Indonesia*

-----,(2006) *“Membangun ‘Ethos’ Demokrasi Melalui Proyek-Belajar Kewarganegaraan...Kami Bangsa Indonesia (PKKBI)”*. Materi penataran. Bandung: CISED.

Andriani, A. (2016). MENINGKATKAN SIKAP DEMOKRATIS SISWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI SOSIAL PADA PELAJARAN PKn KONTEKS IPS. *JURNAL PENDIDIKAN ILMU SOSIAL*.
<https://doi.org/10.17509/jpis.v22i1.2194>

