



**ANEKA RAGAM STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
RANAH KOGNISI, AFEKSI DAN PSIKOMOTORIK**

SUKABINA PRESS

**Prof. Dr. H. Azwar Ananda, M.A.
Dr. Maria Montessori, M.Ed. M.Si.
Dr. Suryanef, M.Si.
Dr. Al Rafni, M.Si.
Zaky Farid Luthfi, S.Pd. M.Pd.**

Dipindai dengan CamScanner

K. A. Luthfi F

**ANEKA RAGAM STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
RANAH KOGNISI, AFEKSI DAN PSIKOMOTORIK**

Penulis :

Prof. Dr. H. Azwar Ananda, M.A.
Dr. Maria Montessori, M.Ed. M.Si.
Dr. Suryanef, M.Si.
Dr. Al Rafni, M.Si.
Zaky Farid Luthfi, S.Pd. M.Pd.

**Penerbit
SUKABINA Press**

**ANEKA RAGAM STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
RANAH KOGNISI, AFEKSI DAN PSIKOMOTORIK**

Penulis :

Prof. Dr. H. Azwar Ananda, M.A.
Dr. Maria Montessori, M.Ed. M,Si.
Dr. Suryanef, M.Si.
Dr. Al Rafni, M.Si.
Zaky Farid Luthfi, S.Pd. M.Pd.

ISBN : 978-623-7018-81-0

Tata Letak & Desain Sampul :

Liansyahmora Nasution, S.Pd.

Penerbit :

SUKABINA Press
Jl. Prof. Dr. Hamka No. 156 B Tabing – Padang
HP/WA : 081261617907

Anggota IKAPI Pusat

No. Anggota : 007/SBA/09 Tahun 2009

Cetakan pertama, Mei 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa
ijin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis aturkan ke hadirat Allah Subhanahu wa ta'ala karena, atas izin dan kurnia-Nya buku ini selesai ditulis walaupun masih ada kekurangannya.

Masalah pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) masih menjadi perbincangan hangat pada kalangan akademis dan praktisi PPKn. Hal ini disebabkan pembelajaran PPKn yang seharusnya menekankan pada tiga aspek tujuan pendidikan yaitu domain kognitif, domain afektif dan domain psychomotorik secara seimbang dan proporsional. Namun, dalam kenyataannya secara umum pendidik dalam praktek lebih menekankan pada aspek pengetahuan atau kognitif saja, walaupun ada menyentuk aspek afektif, itu hanya sebats menanamkan pengetahuan tentang nilai bukan bagaimana berperilaku seperti nilai-nilai tersebut.

Buku ini ditulis dalam rangka menjawab berbagai macam masalah dalam pembelajaran PPKn tersebut. Buku ini membahas konsep dasar PPKn, paradigma pembelajaran PPKn, bagaimana memilih strategi atau metode pembelajaran yang tepat. Kemudian menawarkan ragam metode pembelajaran PPKn yang bisa dipilih oleh para pembaca dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.

Buku ini diharapkan memberikan sumbangan yang significant dalam membangun dan mengembangkan keilmuan serta materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam rangka menciptakan warganegara yang kompeten, cerdas dan terampil hidup dalam negara keadstuan Republik Indonesia. Dengan demikian diharapkan pewarisan nilai-nilai Pancasila, ketatanegaraan, hukum, rasa nasionalisme, rasa kengasaan dan persatuan akan dapat dilakukan secara sistemik formal melalui jenjang persekolahan mulai dari PAUD sampai Perguruan tinggi. Akhirnya dapat diciptakan warganegara negara yang baik secara nasional dan sekaligus menjadi warganegara yang baik secara global (global citizen).

Semoga buku ini bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, terutama sekali dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn dan peningkatan pendidikan karakter kebangsaan untuk mendidik generasi muda Indonesia, agar menjadi penerus bangsa yang sadar akan nilai-nilai

kebangsaan dan mampu dan mau menjamin keberlanjutan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), semoga...

Padang, Mei 2022
An Tim Penulis
Prof. Dr. H. Azwar Ananda, M.A.

DAFTAR ISI

	Hal
KATA PENGANTAR-----	iii
DAFTAR ISI-----	v
BAB I PENGERTIAN PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, TEHNIK, TAKTIK DAN MODEL DALAM PEMBELAJARAN -----	1
A. Mendalami Beberapa Istilah Dalam Pembelajaran-----	1
B. Definisi Strategi Pembelajaran-----	6
BAB II PARADIGMA DAN TEORI BELAJAR DALAM PPKn (PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN -----	9
A. Konsep belajar dan pembelajaran-----	9
B. Paradigma Baru Konsep Belajar dan Pembelajaran-----	11
C. Paradigma Pembelajaran PPKN -----	18
BAB III KONSEP DASAR DAN KARAKTERISTIK PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN -----	20
A. Konsep Dasar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan -----	20
B. Jenis Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)-----	27
C. Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan di Negara Republik Indonesia -----	29
D. Esensi dan Subtansi Materi Ajar Pendidikan Keawarganegaraan Yang Harus Ada Untuk Negara demokrasi -----	30
E. Ilmu Kewarganegaraan (Civics) -----	34
F. Karakteristik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) -----	35
BAB IV ARAH PELAKSANAAN PROGRAM PENDIDIKAN NASIONAL : TINJAUAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH DI INDONESIA -----	40
A. Tujuan Pendidikan Nasional -----	40
B. Mozaik Bangsa Indonesia -----	42
C. Pentingnya Pendidikan Pembentukan Karakter dan Peradaban Bangsa (Nation, Character Building and Civilization) -----	45

D. Rekontruksi Pendidikan Nasional Indonesia yang Sesuai dengan Cita-cita dan Tujuan Nasional -----	50
BAB V FAKTOR-FAKTOR YANG DIPERTIMBANGKAN DALAM PEMILIHAN STRATEGI PEMBELAJARAN -----	52
A. Sekilas Tentang Tujuan Pendidikan -----	52
B. Faktor-faktor yang Dipertimbangkan Dalam Pemilihan Strategi Pembelajaran -----	54
C. Strategi/Metode Pembelajaran dan Ranah/Domain Kognitif, Afektif dan Psychomotor Dalam PPKn-----	59
BAB VI STRATEGI PEMBELAJARAN DOMAIN KOGNISI DAN DOMAIN PSYCHOMOTORIK DALAM PPKN-----	61
I. Metode Ceramah (Lecturing)-----	61
II. Metode Advance Organizer -----	65
III. Metode Pembelajaran Diskusi-----	69
IV. Metode Pembelajaran Expositori-----	73
V. Metode Inkuiri (Inquiry Method).-----	76
VI. Metode Problem Solving (Pemecahan Masalah) (PBL)-----	79
VII. Metode Proyek (Project Based Learning) Atau PjBL-----	81
VIII. Metode Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) atau CTL -----	85
IX. Metode Pembelajaran Kerjasama atau Belajar Bersama (Cooperative Learning)-----	87
X. Metode Pembelajaran Jarak Jauh (Online Learning) -----	95
XI. Metode Role Playimg-----	98
XII. Metode Inkuiri Yurisprudensi (Jurisprudential Inquiry) -----	100
XIII. Metode Simulasi-----	103
BAB VII STRATEGI PEMBELAJARAN NILAI DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER KEBANGSAAN-----	106
A. Pengertian Pembelajaran Nilai-----	106
B. Mengenal Aspek Afektif-----	110
C. Perkembangan Aspek Afektif (Moral, Etika dan Karakter) -----	112
D. Postulat-postulat Dalam Pembelajaran Afektif (Moral dan Etika) -----	113
E. Pendidikan Moral dan Etika (Aspek Afektif)-----	114

F. Pola Pembelajaran Afektif-----	116
G. Azas Pembelajaran Moral Dan Etika-----	117
H. Model Pembelajaran/Pembinaan nilai/sikap dan Karakter Kebangsaan-----	118
I. Strategi Pembelajaran Nilai, sikap dan Pembentukan Karakter	119
J. Strategi Pembelajaran Nilai, Sikap dan Pembentukan Karakter	120
BAB IX PEMBELAJARAN ABAD KE-21 DAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0 -----	136
A. Sejarah Ringkas Revolusi Industri 1 Sampai 4 -----	136
B. Kehidupan Manusia Abad Ke-21 -----	137
C. Keterampilan Yang Diperlukan Dalam Abad-21 -----	139
D. Pembelajaran Abad ke-21-----	141
E. Pengertian Metode Pembelajaran Jarak Jauh (online Learning).	141
F. Beberapa istilah yang perlu diapahami dalam Belajar jarak Jauh (online learning)-----	142
G. Pembelajaran Berbasis Web-----	143
H. Tantangan Pendidikan Masa Depan -----	144
BAB X PENUTUP-----	146
DAFTAR KEPUSTAKAAN-----	

BAB. I

PENGERTIAN PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, TEHNIK, TAKTIK DAN MODEL DALAM PEMBELAJARAN.

A. Mendalami Beberapa Istilah Dalam Pembelajaran.

Rangkaian kegiatan Pembelajaran adalah suatu proses yang disadari, direncanakan dan disengaja dilaksanakan. Artinya proses pembelajaran adalah suatu proses yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran melibatkan beberapa komponen utama dan komponen pendukung. Dalam keadaan manual proses pembelajaran melibatkan komponen utama yaitu pendidik (guru/dosen/pamong), peserta didik (siswa), materi pembelajaran dan media. Proses pembelajaran juga melibatkan komponen pendukung seperti alat-alat pembelajaran seperti proyektor, alat tulis, papan tulis, ruangan yang nyaman dengan mobiler yang lengkap dan kelengkapan lain seperti koneksi internet. Semuanya ini berperan secara simultan dalam menjadikan suatu proses pembelajaran yang baik dan sukses guna mencapai tujuan.

Untuk mengerti dan memahami dengan baik arti dan makna strategi pembelajaran, maka ada beberapa istilah yang harus dimengerti dan dipahami dengan baik. Istilah-istilah dimaksud adalah sebagai berikut seperti di bawah ini.

1. Pendekatan (Approach).

Pendekatan (Approach) merupakan titik tolak berfikir, pola dasar berfikir, kerangka dasar dalam berfikir atau sudut pandang dalam menganalisa sesuatu (**a way of viewing**) dalam merancang, merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi suatu pembelajaran. Pendekatan yang dipakai atau yang mendasari cara melihat proses pembelajaran akan melahirkan suatu metode atau memilih metode yang akan diterapkan dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Roy Killen (1998), mengemukakan ada dua pendekatan dalam pembelajaran yaitu pendekatan pembelajaran yang

berpusat pada siswa (student-centered learning approach) dan pendekatan yang **berpusat pada guru** (teacher-centered learning approach).

Pendekatan yang berpusat pada siswa (student centered approach) akan melahirkan pandangan bahwa suatu proses pembelajaran harus berpusat pada siswa/peserta didik. Pandangan ini melahirkan proses pembelajaran dimana siswa/peserta didik harus aktif dalam belajar guna mencari, menemukan, mencerna sendiri materi ajar yang sedang dipelajari. Inilah yang yang disebut dengan istilah ***inquiry-based learning***. Inilah nanti yang akan melahirkan berbagai macam metode pembelajaran seperti metode inkuiri, metode discovery, metode induktif, metode pemecahan masalah, metode proyek dan metode lainnya.

Sebaliknya pendekatan yang berpusat pada guru (teacher center learning approach) melahirkan persepsi bahwa bahwa proses pembelajaran berpusat pada guru. Hal ini berarti guru menjadi sumber belajar baik sebagai penyampai materi maupun sebagai sumber lain dalam belajar. Berhasil atau tidak suatu proses pembelajaran ditentukan oleh keterampilan guru dalam mengajar. Pendekatan ini melahirkan metode ceramah, ekpositori, advance organizer, tanya jawab dan lain sebagainya.

Kemudian ada lagi pendekatan yang lain seperti pendekatan belajar kelompok, pendekatan belajar individu, pendekatan belajar aktif dan lain-lain. Setiap pendekatan akan melahirkan metode pembelajaran yang berbeda. Jadi yang dimaksud pendekatan (approach) adalah cara pandang, paradigma, cara berfikir dan kerangka berfikir dalam melihat dan merekonstruksi suatu proses pembelajaran yang diinginkan oleh pendidik/guru/dosen/pamong guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

2. Strategi (strategy).

Strategi berasal dari kata "Strategis" (Bahasa Yunani) yang berarti komandan dalam satuan militer, sebab pada mulanya kata strategi biasanya digunakan dalam militer tetapi dikemudian hari istilah ini dipergunakan untuk hal-hal yang di luar militer, termasuk dalam pembelajaran.

Strategi adalah keseluruhan usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (**away of achieving target**) yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, monitoring sebuah aktifitas dalam satu kurun waktu (wikipedia.google.com). Dalam strategi tergambar koordinasi

sebuah tim kerja, memiliki tujuan, mengidentifikasi faktor pendukung, efisien sehingga dapat mencapai tujuan secara efektif.

Maka dapat ditegaskan bahwa yang dimaksud dengan Strategi dalam pembelajaran adalah **semua usaha-usaha yang terencana dengan baik guna menciptakan suatu proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar dan mengembangkan potensi dirinya dengan optimal dalam guna mencapai tujuan tertentu**. Tujuan dimaksud dalam proses pembelajaran adalah siswa mendapatkan pengetahuan, nilai, sikap dan tingkah laku seperti yang direncanakan.

3. Metode (method).

Metode menunjuk kepada tindakan mewujudkan strategi yang telah dirumuskan (**away of handling**). Maka Metode adalah merupakan segala macam usaha/upaya untuk mewujudkan rencana yang telah disusun ke dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara optimal. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Metode merupakan perwujudan strategi yang ditetapkan, jadi metode lebih ditekankan pada situasi dan kondisi nyata dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran pagi hari, siang hari dan sore hari akan berbeda dalam pelaksanaan walaupun strategi telah ditetapkan. Jadi metode adalah cara yang telah ditetapkan untuk mewujudkan strategi yang telah dipilih.

4. Teknik (technique).

Selanjutnya istilah téknik atau technique (**a way of teaching**). Maka yang dimaksud dengan Teknik atau technique adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan metode yang telah dipilih. Jadi téknik adalah gaya seseorang dalam melaksanakan sebuah metode. Contoh ketika seorang pendidik memilih metode ceramah, tehnik yang dipakai pasti berbeda antara siang dan pagi hari. Dengan demikian téknik adalah gaya seseorang/guru dalam mengimplementasikan sebuah metode sesuai dengan situasi, kondisi yang dihadapi pada saat proses pembelajaran.

5. Taktik

Selanjutnya ada pula istilah taktik. Taktik adalah gaya seseorang dalam melaksanakan suatu téknik atau metode tertentu. Teknik sifatnya

sangat individual dan dipengaruhi oleh karakter seseorang. Sebagai contoh, apabila dua orang pendidik menggunakan metode ceramah dalam waktu yang sama dengan materi yang sama, pasti taktik berceramahnya berbeda satu sama lain. Demikian juga kalau dua orang guru menggunakan metode kooperatif dengan tipe STAD. Pastilah perwujudan STAD dari dua orang guru dimaksud berbeda satu sama lain. Dengan demikian taktik adalah gaya seseorang yang sifatnya individu dalam melaksanakan sebuah metode di dalam kelas.

6. Model (Model of Teaching).

Disamping istilah-istilah tersebut di atas ada lagi yang disebut dengan **Model Pembelajaran** atau *Model of Teaching*. Teaching atau model pengajaran. Joyce&Weil (1992:3) mendefinisikan bahwa "a model of teaching consist of guidelines for designing educational activities and environments. It specifies ways of teaching and learning that are intended to achieve certain kinds of goals". Jadi model pembelajaran atau model of teaching adalah seperangkat langkah-langkah untuk mendesain aktifitas pembelajaran berdasarkan teori khusus untuk tujuan khusus dalam sebuah proses pembelajaran.

Selain itu, Eggen dan Kauchak. (1979: 12) menyatakan bahwa: "Models are prescriptive teaching strategies designed to accomplish particular instructional goals. They are prescriptive in the sense that the teacher's responsibilities during the planning, implementing, and evaluating stages...a teaching model, then can be considered as a type of blue print teaching". (rindu-rawaku.blogspot.com). Model mengajar ialah cetak biru mengajar yang direkayasa sedemikian rupa untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pengajaran. Cetak biru ini lazimnya dijadikan pedoman perencanaan dan pelaksanaan pengajaran serta evaluasi belajar.

Model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan, teori-teori psikologis, sosiologis, psikiatri, analisis sistem, atau teori-teori lain (Joyce dan Weil, 1980)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan dijadikan pedoman pelaksanaan pengajaran serta evaluasi belajar di kelas yang merupakan pengejawantahan dari penyusunan kurikulum, pengaturan

materi, serta pemberian petunjuk untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu dalam pembelajaran.

7. Komponen-komponen Sebuah *Model of Teaching*

Setiap model pembelajaran harus memuat komponen-komponen untuk menggambarkan bahwa model itu merupakan hasil pengkajian ilmiah atau lahirnya sebagai model berdasarkan kajian-kajian teoritis secara mendalam. Komponen sebuah model terdiri dari:

a. Syntax

Syntax merupakan fase atau langkah-langkah yang merupakan skenario sebuah proses pembelajaran mulai dari awal sampai akhir. Setiap fase atau langkah harus merupakan aktifitas untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Dengan demikian terlihat bahwa sebuah model merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang didasari oleh teori tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

b. The Social System

The Social system menggambarkan peran guru dan murid secara jelas dalam setiap langkah pembelajaran dari sebuah model. Pada model tertentu guru adalah presenter, fasilitator, pemimpin debat dan pada model yang lain mungkin kegiatan terpusat pada siswa.

c. Principle of Reaction.

Principles of reaction merupakan suatu proses menceritakan kepada guru bagaimana mendorong siswa dan bagaimana merespon apa yang dikerjakan siswa. Ada beberapa model yang mengharuskan guru netral, model yang lain guru harus menjaga irama belajar agar menimbulkan kreatifitas. Prinsip ini menyediakan "*rules of thumb*" bagaimana model ini berjalan dengan baik dan mendorong siswa untuk belajar. Contoh untuk Social model membutuhkan guru yang terlatih dan membutuhkan guru yang luar biasa sabar.

d. Instructional and Nuturan Effects

Instructional effect adalah hasil langsung dari sebuah model pembelajaran sedangkan *nurturant effect* adalah efek sampingan yang juga bisa tercapai dengan model pembelajaran yang sama. Contoh sebuah model yang menekankan pada penguasaan keilmuan dapat juga memiliki kemampuan mematuhi sebuah otoritas. Model yang menekankan perkembangan individu juga bisa menimbulkan tanggung

jawab sosial. Jadi sebuah model dapat memprediksi *direct effects* dan *nurturant effects* apa yang akan dicapai oleh sebuah model tersebut.

Jadi dapat dipahami bahwa Model Pengajaran adalah sekumpulan langkah pembelajaran yang didasari oleh teori-teori tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan secara khusus. Sebuah model meliputi syntaxes (langkah-langkah), Social system (sistem interaksi antara guru dan siswa), Principle Reaction (bagaimana reaksi atau tanggapan siswa), Support System (alat-alat atau seperangkat alat yang diperlukan untuk menjalankan sebuah model, Instructional and nurturant effect (efek langsung dan tidak langsung dari model pembelajaran).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran sangat tergantung bagaimana seorang pendidik dalam merekonstruksinya. Rekonstruksi proses pembelajaran tergantung pada pendekatan yang dipilih, pendekatan melahirkan strategi yang dipilih, strategi melahirkan metode apa yang tepat, metode yang dipilih melahirkan teknik yang tepat, teknik yang tepat diwujudkan dengan taktik yang nyata agar tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat dicapai secara optimal. Kemudian untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang sebuah strategi pembelajaran maka dapat pula dibuat sebuah model pembelajaran (*model of teaching*) dari metode yang sudah ada menciptakan strategi dan metode pembelajaran yang baru melalui sebuah penelitian pengembangan oleh seorang peneliti atau ahli pendidikan dan pembelajaran.

B. Definisi Strategi Pembelajaran

Dalam menyongsong dan memasuki kehidupan abad ke-21 yang ditandai oleh lahirnya revolusi 4.0 dan masyarakat 5.0, maka istilah yang paling populer dalam khazanah keilmuan pendidikan adalah istilah Pembelajaran (instructional). Hal ini didasari oleh pola pemikiran bahwa di masa kini dan masa depan proses pembelajaran sangat tergantung pada proses aktif/usaha dari pembelajar untuk sukses. Maka sebuah pembelajaran harus dirancang agar siswa aktif dan berperan aktif dalam mencari ilmu dengan segala kegiatan dan bukan seorang yang duduk diam menunggu guru yang “menyuapkan” materi pembelajaran.

Oleh sebab itu istilah pembelajaran hakekatnya adalah perpaduan antara ilmu pengajaran (*teaching*) dan ilmu pembelajaran (*instructional*). Perpaduan kedua ilmu ini melahirkan sebuah konsep yang sangat populer

pada awal abad ke-21 yaitu Strategi Pembelajaran. Untuk jelasnya kita lihat beberapa definisi Strategi Pembelajaran menurut para ahli.

- a. **Alim Sumarno**, menurutnya strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dipilih oleh pembelajar atau instruktur dalam proses pembelajaran yang bisa memberikan kemudahan fasilitas kepada pembelajar menuju kepada tercapainya tujuan pembelajaran tertentu yang telah ditetapkan (www.masterpendidikan.com).
- b. **Syaiful Bahri dan Aswan Zain**, mendefinisikan bahwa Strategi pembelajaran merupakan sebagai pola-pola umum dalam kegiatan peserta didik untuk mewujudkan kegiatan belajar agar dapat mencapai tujuan yang telah digariskan. (www.masterpendidikan.com).
- c. **A.J. Romiszowski**, beliau berpendapat bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu pandangan umum tentang rangkaian tindakan yang diadaptasi dari perintah-perintah terpilih dalam metode pembelajaran. (www.masterpendidikan.com).
- d. **Sadiman**, dkk dalam bukunya Warsita, Strategi pembelajaran merupakan usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. (www.masterpendidikan.com).
- e. **Kozma** dalam Gofur, menjelaskan Strategi pembelajaran dapat juga diartikan sebagai metode yang dipilih, yakni yang bisa memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. (www.masterpendidikan.com).
- f. **Dick dan Carey**, menjelaskan strategi Pembelajaran merupakan komponen-komponen umum dari suatu set materi & prosedur pembelajaran yang akan dipergunakan bersama-sama materi tersebut. (www.masterpendidikan.com).
- g. **Kemp** Mengemukakan bahwa strategi pembelajaran itu merupakan kegiatan dalam pembelajaran yang harus dikerjakan guru & siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif & efisien. (www.masterpendidikan.com).
- h. **Raka Joni**, strategi merupakan pola umum perbuatan guru siswa didalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar yang menunjuk kepada karakteristik abstrak dari pada rentetan perbuatan guru-siswa tersebut. (www.masterpendidikan.com).

- i. **J. R. David**, yaitu Dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Strategi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. (www.masterpendidikan.com).
- j. **Miarso** dalam Bukunya Warsita Strategi pembelajaran merupakan kondisi yang di ciptakan oleh guru dengan sengaja agar peserta didiknya difasilitasi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. (www.masterpendidikan.com).

Dengan demikian maka **Strategi pembelajaran** adalah suatu kondisi yang diciptakan oleh guru dengan sengaja agar peserta didik difasilitasi dalam mencapai tujuan **pembelajaran** yang ditetapkan. Arti **strategi pembelajaran** adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber **belajar** agar terjadi proses **belajar** dalam diri peserta didik guna mencapai tujuan secara optimal.

BAB II.

PARADIGMA DAN TEORI BELAJAR DALAM PPKn (PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

A. Konsep belajar dan pembelajaran.

Manusia diciptakan secara kodrati oleh Allah yang maha mencipta merupakan makhluk yang lemah. Makhluk yang lemah dalam arti manusia sejak lahir tidak mengetahui apa-apa dan tidak bisa berbuat apa-apa untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Manusia sejak lahir hanya dikaruniai oleh Sang Pencipta dengan insting untuk merespon keadaan dirinya dan lingkungan yang dirasakan tidak nyaman bagi tubuhnya. Akan tetapi manusia dikaruniai oleh Allah Yang Maha Pencipta dengan akal (cipta-intelektual), emosi (rasa) dan keinginan (karsa) yang sangat dibutuhkan oleh manusia dalam hidup dengan kehidupannya. Dengan cipta, rasa dan karsa manusia tumbuh menjadi makhluk pembelajar dan pencipta dan bahkan kadang-kadang bisa mengontrol beberapa kejadian alam semesta. Jadi manusia adalah sebagai makhluk pembelajar yang tekun, ulet dan tangguh.

Maka manusia sejak dilahirkan, dibebani dengan berbagai kewajiban dengan menggunakan insting, cipta, rasa dan karsa yang diberikan oleh Allah yang maha mencipta supaya manusia bertahan hidup. Mulailah manusia belajar dari ibunya, bapaknya, dan anggota keluarga yang lain (pendidikan informal). Kemudian sesuai dengan perkembangannya seorang anak manusia akan masuk sekolah mulai dari PAUD sampai perguruan tinggi (Pendidikan formal). Selanjutnya anak manusia juga akan belajar dari lembaga adat, organisasi keagamaan, TPA, TPSA, majelis taklim (pendidikan non formal). Ketiga lingkungan pendidikan inilah yang dilalui oleh manusia selama hidupnya sampai akhir hayat.

Sehubungan dengan itu, dari ketiga lingkungan pendidikan (informal, formal dan non formal), maka pendidikan formal diharapkan dapat mewarnai dan mendominasi dalam proses pematangan dan pendewasaan seorang anak manusia. Hal ini disebabkan karena pendidikan formal adalah pendidikan resmi, jelas dan terkontrol dan bisa diukur. Pendidikan formal memiliki penjenjangan yang jelas, kurikulum yang jelas, guru atau pendidik yang resmi dan prosesnya bisa diukur. Maka pendidikan formal ditujukan untuk

membentuk manusia seutuhnya, matang, dewasa dan bertanggung jawab terhadap diri, keluarga, masyarakat dan negara. Maka melalui pendidikan informal, formal dan non formal manusia yang merupakan penduduk serta warga negara Indonesia didik menjadi manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang seimbang dan selaras antara cipta, rasa dan karsa. Untuk itu manusia harus dan wajib belajar mulai dari lahir sampai meninggal dunia atau akhir hayat.

Belajar adalah suatu proses atau serangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan penutup. Belajar adalah suatu rangkaian kegiatan guna memperoleh pengetahuan, sikap dan perilaku yang baru yang merupakan hasil interaksi dengan orang lain dan atau lingkungannya. Ada banyak definisi dari belajar. **Sagala (2005)** "belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek dan pengalaman tertentu. **Slameto (2010)** " Belajar pada hakekatnya adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. **Trianto (2011)** " belajar sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Menurut **Prayitno (2008)** konsep perubahan perilaku masih belum operasional karena tidak jelas perilaku yang mana yang berubah apakah perasaannya, sikapnya atau proses berpikirnya. Oleh karena itu diperlukan konsep yang lebih jelas dan operasional tentang belajar yaitu upaya untuk menguasai sesuatu yang baru. Usaha untuk menguasai merupakan aktifitas belajar yang sesungguhnya dan sesuatu yang baru merupakan hasil yang diperoleh dari aktifitas belajar tersebut.

Agar proses belajar dimaksud berjalan dengan baik dan mencapai tujuan, maka perlu dirancang kegiatan pembelajaran atau instruction. Maka pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan oleh guru atau pendidik agar pembelajar dan belajar dengan baik sehingga mencapai hasil yang optimal. **Komalasari (2013)** mengatakan " pembelajaran adalah merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. UU Sisdiknas No.20 tahun 2003 menjelaskan " pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran merupakan rangkaian proses yang dilakukan untuk memungkinkan terjadinya proses atau aktifitas belajar atau membelajarkan pembelajar secara efektif dan efisien.

B. Paradigma Baru Konsep Belajar dan Pembelajaran.

Paradigma atau cara pandang terhadap konsep belajar dan pembelajaran ternyata mengalami perubahan seiring perjalanan waktu. Hal ini disebabkan oleh dinamika kemajuan ilmu pengetahuan dan juga temuan hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh para ahli. Sampai pertengahan abad ke 20 perspektif tentang belajar dan pembelajaran didominasi oleh perspektif behaviorisme. Paradigma behaviorisme berpandangan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon (S-R). Tokoh dari behaviorisme adalah E. Lee Thorndike (1871-1949), John B. Watson (1878-1958), Edwin R. Guthrie (1886-1959) dan B. Frederic Skinner (1904-1990). Salah seorang teoretis perspektif behaviorial yaitu B. F. Skinner, mengatakan perilaku manusia dikontrol oleh hukum sebab akibat, stimulus-respon (S-R), jadi bukanlah oleh pemikirannya sendiri. Dengan kata lain perilaku manusia ditentukan oleh faktor eksternal yang membuat manusia memberi respon atas stimulus tersebut. Untuk itu kata kunci yang digunakan adalah pengkondisian atau pelatihan.

Menurut perspektif behaviorial belajar terjadi apabila siswa merespon stimulus yang diberikan oleh guru sehingga terjadi perubahan perilaku pada siswa itu. Kisah tentang anjing percobaan Ivan Pavlov sangat mewakili pandangan ini. Pavlov mengamati bahwa Anjingnya mengeluarkan air liur setiap tiba waktu makan dan mencium bau makanan. Kemudian dia memutuskan untuk meneliti reaksi ini dan menambahkan suara bel ketika jam makan anjing itu tiba. Percobaan ini dilakukan Pavlov secara terus menerus dalam jangka waktu yang lama sehingga anjing tersebut terkondisi seperti itu. Suatu hari dia membunyikan bel pada waktu makan tapi makanan tidak ada, dan ternyata anjing itu tetap saja mengeluarkan air liurnya. Melalui ini Pavlov mengatakan bahwa terjadi asosiasi mental antara bunyi bel dengan makanan. Karena itu dia menyimpulkan bahwa telah terjadi proses belajar oleh anjing tersebut dimana ada respon terhadap stimulus yang telah dikondisikan.

Berdasarkan pandangan di atas selanjutnya Skinner mengklasifikasikan pendekatan behaviorism atas dua aspek yaitu *classical conditioning* atau pengkondisian secara klasik dan *operant conditioning*. Classical conditioning adalah pengkondisian terhadap stimulus yang terjadi

secara netral tanpa ada tambahan apa-apa seperti stimulus bel yang menyebabkan siswa secara otomatis masuk ke kelas. Sedangkan operant conditioning adalah pengkondisian untuk munculnya respon terhadap stimulus yang diberikan melalui penggunaan imbalan (reward) dan hukuman (punishment), misalnya memberi imbalan tertentu terhadap perilaku yang dikehendaki atau hukuman tertentu untuk perilaku yang tidak dikehendaki. Kedua aspek tersebut yang ditekankan adalah perilaku yang ditunjukkan saja, dan tidak pada pemikirannya.

Konsekuensi dari pandangan ini terhadap belajar dan pembelajaran menempatkan guru sebagai pelaku utama yang akan mengkondisikan lingkungan belajar melalui pemberian berbagai bentuk stimulus bagi siswa. Oleh karena itu guru lah yang harus aktif dan proaktif agar terjadi aktifitas belajar murid-muridnya. Sebaliknya siswa berada pada pihak yang pasif dan hanya menunggu stimulus apa yang akan disajikan oleh gurunya. Begitu juga respon siswa harus sesuai dengan yang telah ditentukan guru, karena guru akan memberi penguatan kepada respon atau perilaku yang sesuai dan akan memberi hukuman atau ganjaran bagi respon yang tidak sesuai. Dengan demikian proses belajar bersifat teacher centered atau berpusat pada guru.

Perilaku belajar dalam perspektif behaviorist adalah perilaku yang dapat teramati atau terukur secara jelas. Karena itu program pembelajaran dalam perspektif ini harus terinci secara jelas sehingga mudah dievaluasi. Untuk itu perencanaan bersifat sangat kaku dan rigid, hal ini terlihat dari perumusan tujuan yang harus bersifat operasional dan bisa diukur dengan alat ukur yang pasti. Guru tidak akan melakukan hal lain yang di luar dari perencanaan yang telah dibuat. Sebagai contoh, kalau guru akan mengajarkan Demokrasi kepada siswanya, maka guru telah menentukan tujuan yang terukur yang ingin dicapainya misalnya menyebutkan definisi demokrasi. Guru telah menyediakan berbagai stimulus tentang demokrasi dan siswa diminta memberikan respon sebagaimana dikehendaki oleh guru, sehingga pada akhirnya siswa akan mampu menyebutkan definisi demokrasi sesuai dengan definisi yang dikehendaki oleh guru. Karena itu hampir tidak ada ruang bagi siswa untuk menyusun makna sendiri tentang demokrasi, karena ukuran yang dipakai adalah apa yang telah ditentukan dalam tujuan yang ingin dicapai.

Karena guru adalah actor utama dalam proses pembelajaran yang akan merumuskan tujuan dan cara mencapai tujuan tersebut, maka strategi pembelajaran yang pada umumnya dipakai adalah ceramah, demonstrasi dan

pembelajaran secara langsung, dengan penggunaan reward dan punishment untuk respon yang diberikan siswa. Pada umumnya pengetahuan yang diberikan kepada siswa bersifat instant atau lengkap sehingga tidak memerlukan pengolahan dan pemikiran lebih lanjut dari siswa tentang informasi tersebut. Karena itu guru berperan sebagai pemberi informasi utama pada siswa dalam belajar sedangkan siswa sebagai penerima dan penyerap informasi.

Jika dilihat dari Taxonomy belajar dari Bloom yang diilustrasikan sebagai pyramid dimana pada level paling bawah adalah kemampuan untuk me-recall apa yang telah dipelajari, seperti anak-anak yang mengulang-ulang huruf yang dipelajarinya. Sedangkan pada puncak tertinggi dalam taksonomi Bloom adalah evaluasi (sekarang sudah dirvisi dengan kreatifitas atau mencipta) yaitu kemampuan untuk melakukan refleksi terhadap informasi yang diterima dan kesanggupan untuk melahirkannya dalam bentuk yang baru, maka belajar menurut model belajar behavior hanyalah melibatkan posisi belajar pada tingkat rendah. Karena itu siswa yang mempunyai kemampuan tinggi mungkin tidak beruntung jika belajar dengan model belajar behaviorist.

Meskipun dianggap memiliki banyak kelemahan, akan tetapi perspektif behaviorisme tetap mempunyai banyak manfaat dalam pembelajaran terutama jika digunakan untuk kelas-kelas rendah di sekolah dasar, dan juga untuk menghadapi ujian yang sifatnya umum. Penyusunan perencanaan pembelajaran untuk sebagian kecil juga masih dipengaruhi oleh perspektif behaviorist.

Pada tahun 1960-an lahirlah **Paradigma Kognitivisme** dalam pembelajaran. Paradigma kognitif mengubah perspektif tentang belajar dan pembelajaran. Perubahan tersebut dipicu oleh temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pandangan belajar behavioris terlihat sangat menyederhanakan permasalahan belajar yaitu hubungan antara stimulus dan respon. Apa yang terjadi, proses apa yang timbul antara rangkaian kegiatan antara stimulus dan respon tidak pernah dibahas secara mendalam. Ketika siswa berinteraksi dengan lingkungannya berdasarkan stimulus yang ada, penelitian menemukan bahwa siswa ternyata bukanlah penerima pasif melainkan secara aktif merubah stimulus tersebut dari lingkungannya selagi mereka berusaha memaknai lingkungannya itu. Karakteristik siswa seperti latar belakang pengetahuan, motivasi, dan penggunaan strategi belajar mempengaruhi terjadinya proses belajar. Pandangan ini disebut psikologi

kognitif yang menekankan kepada proses pemikiran (factor internal) yang dialami siswa dalam belajar.

Berbeda dengan perspektif behavioral, Perspektif kognitif menganggap bahwa stimulus yang ada dalam lingkungan tidak menentukan perilaku manusia secara langsung, melainkan stimulus tersebut diolah terlebih dulu dalam pemikiran dan dipengaruhi oleh berbagai faktor sehingga respon yang diberikan oleh seorang siswa terhadap stimulus yang sama bisa berbeda-beda. Oleh karena itu proses pemikiran bukanlah akumulasi dari hubungan stimulus dan respon secara linear melainkan proses mental yang melibatkan jalinan rumit antar berbagai hal yang pada akhirnya menentukan perilaku (Elliott, et al, 1996). Dengan kata lain manusia dianalogikan seperti mesin komputer yang menerima kode-kode eksternal kemudian mengolah dan memanipulasinya sedemikian rupa, menyusunnya secara teratur dalam kode internal, kemudian menghasilkan suatu respon yang baru. Jadi manusia bukanlah penerima pasif dari informasi atau stimulus eksternal melainkan secara aktif memanipulasi serta mengolah stimulus eksternal itu melalui suatu proses mental yang rumit untuk kemudian mampu menghasilkan sesuatu yang baru yang bisa berbeda antara satu orang dengan orang lain. Dengan demikian kedua perspektif ini memiliki perbedaan yang tajam dalam memandang bagaimana proses belajar terjadi, sehingga pengaruhnya terhadap pembelajaran dalam kelas juga dapat terlihat dengan jelas.

Diantara tokoh paradigma kognitif adalah **Jean Piaget** (1896-1980). Bagi Piaget belajar adalah perubahan schemata. Perubahan skema terjadi melalui proses aktif yaitu asimilasi, akomodasi dan equilibrasi. Piaget juga menekankan keberhasilan juga ditentukan oleh stimulus dengan tingkat kemampuan abstraksi seorang anak didik yaitu tahap sensoris motor, preoperasional, operasional konkrit dan operasional formal. Proses perubahan schemata (pengetahuan siap) melalui proses aktif itu belajar menurut Piaget. Kemudian tokoh kognitif berikut adalah **Jerome Bruner** (1915-2006). Teori Bruner yang terkenal adalah free discovery learning yang menjelaskan bahwa belajar akan berhasil dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sesuatu serta melakukan pembimbingan dengan baik. Ia juga mengingatkan pembelajaran akan berhasil jika memperhatikan tahap tingkat perkembangan kognitif seseorang yang yaitu *enactive, iconic da symbolic* atau tahap enaktif, ikonik dan simbolik. Tokoh selanjutnya adalah **David Ausubel** (1918-2008). Model dan metode pembelajaran advance organizer adalah temuan utama Ausubel. Ausubel

berpendapat pembekajaran akan berhasil apabila materi ajar (instrctional content) didefinisikan, disusun da dipresentasikan dengan baik kepada peserta didik. Menurut Ausubel ada tiga manfaat dari advance organizer yaitu menyediakan kerangka konseptual terhadap materi yang dipelajari, memberikan jembatan antara materi yang sedang dan akan dipelajari dan membatui siswa memahami materi ajar lebih mudah.

Pada tahun 1970-1980-an lahir lagi paradigma baru dalam pembelajaran yaitu **Paradigma Konstruktivisme**. Paradigma ini mengatakan belajar adalah proses pembentukan pengetahuan dalam diri seseorang. Pengetahuan itu ada dalam diri seseorang yang mengetahui sesuatu. Oleh sebab itu belajar adalah proses aktif mengkonstruksi melalui berfikir aktif, menyusun konsep dan memberi makna terhadap materi apa yang sedang dipelajari. Guru dalam konstruktivis hanya membantu bagaimana agar upaya dan proses mengkonstruksi dalam diri siswa tersebut berjalan dengan baik melalui penyediaan lingkungan yang cukup. Pada masa kini, umpamanya guru dan sekolah harus menyediakan sarana belajar antara lain buku, artikel, model, koneksi internet, komputer, peralatan labor dan lain-lain.

Tokoh konstruktivisme yang terkenal antara lain **Lev Vygotsky** (1896-1935). Vygotsky berpendapat bahwa belajar adalah proses membangun ilmu pengetahuan dalam diri seseorang dan dibantu oleh orang lain. Vygotsky sangat terkenal dengan teori perkembangan mental yang disebut dengan istilah Zone Proximal development (ZPD). Vygotsky menjelaskan bahwa ZPD adalah wilayah ranah psikologi seseorang yang terletak antara zona perkembangan aktual dan zone potensial. Apa bila proses pembelajaran membawa seseorang berfikir, mencerna, menemukan dan mencari makna dari materi yang sedang dipelajari, maka proses konstruksi pengetahuan akan terjadi. Jadi zona ZPD adalah ukuran dangkal dan dalamnya sebuah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh seorang guru atau dosen. Konstruktivis men memfokuskan pada empat komponen utama dalam belajar yaitu :

1. Siswa membangun sendiri pengetahuannya jadi tidak menerima begitu saja apa yang ditransferkan padanya.
2. Belajar hal yang baru sangat tergantung kepada pengetahuan awal siswa.
3. Belajar akan sangat dipengaruhi oleh interaksi social antar siswa.
4. Tugas-tugas belajar yang autentik akan menyokong terjadinya belajar yang bermakna.

Konstruktivisme secara mendasar merubah cara pandang kita tentang belajar dan pembelajaran. Sebagai lawan dari penerima pasif informasi, siswa menjadi pembuat makna yang aktif dalam membangun pengetahuan yang baru. Untuk memfasilitasi proses tersebut guru harus mendisain situasi belajar dimana siswa akan dapat bekerja dengan temannya dalam mengerjakan tugas yang bermakna. Untuk itu perlu dirancang berbagai strategi mengajar yang didasarkan pada prinsip-prinsip konstruktivisme tersebut. Berikut ini akan dibahas perspektif konstruktif dalam memandang belajar dan pembelajaran serta aplikasinya dalam kelas.

Pada tahun 1990-an lahir lahir **Paradigma Humanisme**. Para penganut aliran humanisme memandang belajar adalah memaksimalkan aspek positif dari diri manusia dan meminimalkan aspek negatif dari diri manusia. Penganut ini yakin bahwa dengan memaksimalkan aspek positif dari seseorang melalui lingkungan belajar yang baik, fasilitas yang memadai, pembelajar akan tumbuh dan berkembang sesuai bakat dan minatnya. Guru hanya sebagai fasilitator dan menyediakan lingkungan belajar yang kondusif. Dengan demikian pembelajar akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan cita-cita serta bakat yang ada dalam dirinya.

Penganut paham humanistik menjelaskan teori belajar apapun dapat dipakai asal tujuannya adalah untuk memanusiakan manusia. Seorang anak manusia harus dididik dengan cara manusiawi agar potensi dirinya dapat berkembang secara optimal. Tokoh aliran ini adalah David A.Kolb, Honey dan Alan Munford.

Tabel 1.

PERBANDINGAN ANTARA PANDANGAN BEHAVIORIS, COGNITIVIS, HUMANIS DAN KONSTRUKTIVIS TENTANG BELAJAR

No.	Perspektif	Tokoh	Ciri-ciri Pembelajaran
1.	Behaviorisme	Thorndik, Watson, Skinner, Clark Hull, Edwin Guthrie, Ivan Pavlov, Albert Bandura,	1.Belajar bersifat Mekanistik 2.Menekan peranan lingkungan 3.Menekankan pentingnya latihan 4.Mementingkan mekanisme hasil belajar
2.	Kognitivisme	Jean Piaget, Brunner, David Ausubel	1.Menkankan pada belajar aktif proses menemukan dalam proses pembelajaran..

			<p>2. Menekankan pada menemukan suatu konsep atau teori.</p> <p>3. Menekankan pada pemecahan masalah</p> <p>4. Dapat meningkatkan motivasi</p> <p>5. Memahami bahan belajar lebih mudah.</p>
3.	Konstruktivisme	John Dewey, Jean Piaget, Lev Vygotsky	<p>1. Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri</p> <p>2. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke siswa</p> <p>3. Siswa akan mengkonstruksikan secara terus menerus sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah.</p> <p>4. Guru sekedar membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi dapat berjalan dengan baik.</p>
4	Humanisme	Kolb, Honey & Munford, Habermas, Bloom dan Krathwohl.	<p>1. Menfokuskan pada pembinaan kemampuan bertindak positif pada manusia.</p> <p>2. Guru menjadi fasilitator dalam belajar.</p> <p>3. Guru memfasilitasi pengalaman belajar dan mendampingi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran</p> <p>4. Siswa sebagai pelaku utama dalam belajar dan memaknai proses belajar secara mandiri.</p> <p>5. Belajar proses membantu individu agar dapat membantu diri sendiri</p>

C. Paradigma Pembelajaran PPKn

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata ajar yang ditujukan membentuk warganegara yang baik. Untuk menjadi warganegara yang baik seorang siswa perlu dibekali dengan ilmu pengetahuan, sikap dan perilaku yang sesuai dengan norma dan aturan yang ada dalam masyarakat baik itu tertulis dan tidak tertulis. Aturan tertulis tercantum dalam sistem perundang-undangan dan aturan tak tertulis tentu ada dalam kebiasaan dan adat istiadat yang dihormati dan berlaku dan sesuai dengan nilai-nilai universal. Inilah yang disebut dengan domain pengetahuan, domain afektif dan domain psikomotorik.

PPKn tidak saja menekankan penguasaan ilmu pengetahuan saja dalam pembelajaran akan tetapi lebih menekankan pada pembentukan sikap dan pelatihan keterampilan. Oleh sebab itu sebuah proses pembelajaran PPKn harus dirancang sedemikian rupa sehingga ketiga ranah tujuan PPKn dapat tercapai dengan baik.

Ranah pengetahuan PPKn, mulai dari level rendah sampai level tinggi yang dalam Taxonomy Bloom mulai dari mengingat sampai dengan mencipta, memerlukan beragam pendekatan paradigma pembelajaran. Ranah afektif mulai dari mencontoh sampai internalisasi. Ranah psikomotorik mulai dari meniru sampai mencipta. Semua ini memerlukan proses pembelajaran yang membutuhkan berfikir, menganalisa, mencari makna dan menemukan. Maka Pendekatan utama yang cocok adalah kognitivisme dan konstruktivisme. Hal ini disebabkan karena kedua pendekatan ini betul-betul mendorong proses berfikir tingkat tinggi dalam memperoleh hasil maksimal dari ranah kognitif, afektif dan psikomotoriknya. Diharapkan seseorang akan menjadi warga negara yang baik.

Pendekatan behaviorisme dan humanisme menjadi pendekatan pendukung dalam pembelajaran PPKn abad ke-21 karena kedua pendekatan tersebut sifat suplemen dari pendekatan utama tadi.

Namun dalam sebuah proses pembelajaran harus selalu diingat oleh seorang guru bahwa untuk kehidupan abad ke-21, harus direayasa sebuah proses pembelajaran dimana siswanya aktif berfikir, mencari, menemukan, memberi makna melalui diskusi dengan teman sebaya, dengan guru atau sumber lain. Dalam merencanakan sebuah pembelajaran selalu diingat, "*I hear; I forget; I read; I remember; I do; I understand*". Maka dalam mendesain pola pembelajaran usahakan para pembelajar harus ada "*Hear, Read*" dan "*Do*". Dengan demikian diharapkan pembelajaran PPKn abad ke -21

ini akan berhasil menciptakan manusia yang utuh dan sempurna yaitu manusia yang otaknya berkembang dengan baik dan optimal penuh dengan Ilmu Pengetahuan, teknologi dan seni, dadanya (emosinya) berkembang dengan maksimal sehingga ia cerdas secara emosional, spritual dan sosial. Tangan dan kakinya terampil dalam bekerja, sehingga ia kompeten melakukan tugas-tugas dan bekerja dalam hidup dan kehidupan sesuai dengan bakat dan minatnya. Tidak ada yang menganggur dan berdiam diri tapi semuanya berusaha dan bekerja sebagai amanat dari ajaran agama yang diyakininya.

BAB III

KONSEP DASAR DAN KARAKTERISTIK PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

A. Konsep Dasar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan selanjutnya disebut PKn, berasal dari dua kata yaitu Pendidikan (education) dan Warganegara (civic atau citizen). Secara umum Pendidikan (education) adalah usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik guna mengoptimalkan kapasitas peserta didik yang meliputi aspek pengetahuan, aspek nilai-nilai, sikap dan keterampilan melalui interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan 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.12/2012 tentang Pendidikan tinggi). Jadi, pendidikan adalah usaha memaksimalkan perkembangan potensi diri peserta didik agar kelak peserta didik dapat hidup dengan sebaik-baiknya dalam keluarga, masyarakat dan negara, bangsa dan sebagai warga dunia.

Warganegara (civic atau citizen) adalah kedudukan seseorang sebagai anggota organisasi politik yang dinamakan negara. Kedudukan tersebut menyangkut berbagai hal tentang hak-hak dan kewajiban-kewajiban seseorang dalam kehidupannya sebagai warga bangsa dan negara. Secara umum Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan yang ditujukan untuk mengembangkan potensi diri seseorang secara optimal agar seseorang tersebut menjadi warganegara yang mempunyai kompetensi-kompetensi supaya bisa hidup dengan baik dalam sebuah organisasi yang dinamakan negara atau dengan kata lain menjadi warganegara yang baik yaitu warganegara yang cerdas, terampil dan demokratis berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan undang-undang dasar Negara Republik Indonesia yaitu UUD 45.

Untuk lebih jelas tentang konsep-konsep yang berkaitan dengan Pendidikan kewarganegaraan akan dibahas lebih mendalam dalam bagian berikut ini. Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education* atau *Citizenship Education*) adalah program pendidikan yang menekankan pada aspek teoritik tentang negara, warganegara, dan pemerintahan serta hubungan antara warganegara dengan negara, warga negara dengan warganegara dan warganegara dengan pemerintah (Wahab&Sapriya, 2011:14). Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam bahasa Inggris disebut dengan *Citizenship Education* dan *Civics Education*. Untuk itu ada dua istilah yang harus dijelaskan guna memahami istilah PKn secara lebih baik yaitu istilah *civics/citizenship* dan *civics education/citizenship education*. Istilah *civics* atau *citizenship* diartikan dengan kewarganegaraan, yaitu berhubungan dengan status hukum seseorang atau individu dalam organisasi yang disebut negara-bangsa (*nation-state*). Status hukum tersebut diatur oleh hukum yang dibuat oleh pemerintah bersama-sama dengan rakyat melalui suatu proses hukum yang berlaku di negara tertentu. Proses hukum dimaksud adalah melalui sistem demokrasi, monarkhi atau bentuk lainnya. Di dalam Hukum tersebutlah ditentukan hak-hak, kewajiban-kewajiban, tanggungjawab dan tugas-tugas warganegara. Demikian pula diatur tentang hak-hak, kewajiban-kewajiban dan tanggungjawab negara/pemerintah terhadap rakyatnya. Selanjutnya juga diatur tentang hak-hak dan kewajiban-kewajiban warganegara kepada negara dan pemerintah serta batas-batas kekuasaan yang boleh dilakukan oleh negara terhadap rakyat. Jadi *Civics* atau *Citizenship* atau kewarganegaraan adalah pola hubungan timbal balik antara pemerintah dengan yang diperintah (rakyat) dan kedua belah pihak diikat oleh seperangkat hukum atau undang-undang.

Seorang warganegara mempunyai dua lapangan kehidupan yaitu kehidupan publik (*Public Life*) dan kehidupan pribadi (*Private Life*). *Civics/Citizenship* atau kewarganegaraan lebih menekankan pembahasannya pada kehidupan *public* seseorang, tetapi kewarganegaraan juga memperhatikan kehidupan pribadi (*privat*) seseorang sebab antara kehidupan *public* dan *private* seseorang tidak bisa dipisahkan secara jelas. Jadi, Kewarganegaraan mengatur kehidupan individu (*public* dan *privat*) seseorang dalam hubungannya dengan kehidupan bernegara (*pemerintah*). The World Books Encycloppedia menjelaskan:

Citizenship is full membership in a nation or in some other unit of government. Citizenship also called nationality. Almost all people have

citizenship in at least one country. Citizens have certain rights, such as the right to vote and the right to hold public office. They also certain duty to pay taxes and to serve on a jury (The World Books Encyclopedia, 1999, Vol.4, p.568).

Sejalan dengan hal seperti di atas, the Encyclopedia Americana menegaskan pula tentang konsep kewarganegaraan sebagai berikut:

Citizenship is a relationship between an individual and a state involving the individual full political membership in a state and his permanent allegiance to it. Others person may be subject to authority of the state and may event owe it allegiance, but the citizen has duties, rights, responsibilities, and privileges that the non citizen share to a lesser degree or not at all. The status of citizen is official recognition of the individual's integration into political system (Encyclopedia Americana, 1999, Vol.16, p.742).

Kemudian Butts (1980:25) mengatakan bahwa "The origins of the idea of citizenship are based upon membership in a political community regulated by man-made laws rather than upon membership in a family or tribe, kinship, religion, ethic background or other inherited status".

Dari beberapa pengertian dari istilah citizenship/kewarganegaraan di atas, kiranya dapat disimpulkan bahwa konsep kewarganegaraan adalah suatu ajaran yang memuat pola-pola hubungan antara individu dan negara. Hubungan dimaksud adalah hubungan yang bersifat *public* karena menjadi warganegara berarti menjadi anggota *political community* dalam hal ini adalah Negara. Komunitas politik memiliki banyak aspek kehidupan di dalamnya seperti ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, keamanan, hak, kewajiban dan lain-lain. Semua aspek ini diatur oleh hukum yang dibuat berdasarkan suatu proses yang berlaku di negara tertentu. Aspek-aspek kehidupan ini diatur oleh adanya hukum atau undang-undang dalam berbagai bentuk dan hirarkinya.

Untuk mendidik warganegara agar menjadi warganegara yang baik di sebuah negara diperlukan Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) atau *Citizenship Education/Civics Education*. Pendidikan Kewarganegaraan adalah "the Course of study that teach students that are necessary to live in a state or

society" (USAID, 1994:10). Permendiknas No. 22/2006 tentang penetapan standar isi untuk satuan kurikulum pendidikan dasar dan menengah mendefinisikan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai berikut:

Mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD45.

Menurut definisi tersebut di atas, PKn ditujukan untuk mendidik semua penduduk yang ada di sebuah negara agar menjadi warganegara yang cerdas, terampil dan berkarakter sesuai amanat Pancasila dan UUD45 atau yang lebih populer disebut warganegara yang baik (to be a good citizenship). Warganegara yang baik tentu diukur dengan norma dan kaidah yang ada dan berlaku di sebuah Negara. Kaidah dan norma tentu berbeda antara satu negara dengan negara lain. Jadi ukuran warganegara yang baik atau warganegara yang tidak baik setiap negara tentu punya ukuran masing-masing. Warganegara Amerika Serikat yang baik, sebagai contoh, hanya dapat diukur dengan sistem hukum, norma dan sistem pemerintahan yang berlaku di Amerika Serikat. Demikian juga kiranya di Indonesia, warganegara Indonesia yang baik hanya bisa diukur dengan hukum, kaidah dan norma-norma yang berlaku di Indonesia. Akan tetapi patut dicatat, bahwa ada kaidah-kaidah, norma-norma dan nilai-nilai universal yang memayungi kaidah-kaidah nasional yang berlaku pada setiap negara di dunia dalam bentuk hukum internasional. Negara-bangsa (nation State) dilarang atau tidak dibenarkan membuat aturan-aturan hukum ataupun kebijakan yang bertentangan dengan kaidah-kaidah dan nilai-nilai universal atau hukum internasional. Kaidah, nilai dan norma universal tersebut menuntun sebuah negara dalam melaksanakan pemerintahan demokrasi, hak azazi manusia, keadilan, kemerdekaan dan persamaan walaupun penerapannya bisa bervariasi di setiap negara. Namun secara hakekat nilai-nilai dan norma-norma tersebut adalah sama secara universal.

Hal ini berarti, sebuah negara mengatakan bahwa negaranya adalah negara demokrasi, tetapi di negara dimaksud tidak ada kebebasan pers, tidak ada penegakan HAM, tidak ada peradilan yang independen dan sederet persyaratan lainnya. Maka negara itu tidak bisa menyebut dirinya Negara demokrasi karena demokrasi punya ukuran dan nilai-nilai/kaidah-kaidah

universal yang harus dihormati dan dipatuhi. Contoh yang paling mutakhir yang dicatt sejarah adalah proses demokratisasi yang terjadi di Mesir dan Lybia di wilayah Arab atau Timur Tengah. Rezim Husni Mubarak dan Moamar Gadafi melakukan pembunuhan terhadap rakyatnya demi memberangus proses demokrasi di kedua negara tersebut. Pembunuhan ribuan rakyat sipil demi mempertahankan kekuasaan adalah perbuatan yang melanggar hukum internasional tentang hak azazi manusia yang telah disepakati secara universal. Oleh sebab itu institusi internasional seperti PBB akan bertindak dengan tegas mencegah perbuatan itu. Akhirnya kedua rezim terbut tumbang dan digantikan oleh pemerintahan yang demokratis melalui pemilihan rakrat (pemilu).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang dimaksud adalah PKn yang bertujuan mendidik peserta didik untuk hidup dalam sebuah negara demokrasi karena demokrasi adalah salah satu nilai-nilai universal yang harus dipatuhi oleh semua negara yang beradab. Warganegara harus memiliki kemampuan dan pengetahuan agar bisa berpartisipasi dalam kehidupan politik, berpartisipasi dengan hal-hal yang berkaitan dengan kepentingan umum dan aspek-aspek lainnya. Peserta didik harus mengerti bagaimana "how to guard against tyranny of majority, allow everyones, including those in the minority, to freely and fairly participate in political and civic life to influence their government and its public policy decisions" (Vontz, 2000:36).

Banyak para pakar dan filosof yang telah mengembangkan tentang hal yang berhubungan dengan pendidikan kewarganegaraan yang demokratik, mulai dari zaman Plato hingga pemikir-pemikir mutakhir seperti Amy Guttmann dan John Rawls. Sejauh ini, ada dua teori yang membahas pola pendidikan kewarganegaraan yang demokratik yaitu Teori *Republicanism* dan Teori *Democratic Liberalism*. Aristoteles, Nicola Machiavelli dan Rousseau menganut teori civic *republicanism* sedangkan John Lock, John Stuart Mill, Thomas Hobbes, Amy Guttmann dan John Rawls adalah penganut dari teori *Democratic Liberalism*.

Pola pengembangan pendidikan kewarganegaraan dimanapun di dunia harus mengacu kepada kedua teori tersebut di atas. Tanpa memperhatikan teori-teori di atas yang bersifat universal mengakibatkan terjadinya berbagai distorsi dalam praktek pendidikan kewarganegaraan, Umpamanya, dapat terjadi pemerintah yang sedang memegang kekuasaan atau memerintah bisa saja melakukan penyelewengan melalui penyalahgunaan pendidikan kewarganegaraan (PKn) untuk membangun

loyalitas tunggal atau berbentuk indoktrinasi kepada peserta didik guna mempertahankan kekuasaannya selama puluhan tahun. Penyalahgunaan kekuasaan (abuse of power) dalam pendidikan kewarganegaraan perlu diwaspadai, sehingga tujuan pendidikan kewarganegaraan untuk membentuk warganegara yang cerdas, terampil dan demokratis bisa diwujudkan secara optimal. Untuk mendalami kedua teori dimaksud berikut akan dibahas secara mendalam.

Teori *Civics Republicanism* mengajarkan bahwa kepentingan masyarakat, kebaikan bersama dan kepentingan publik adalah di atas kepentingan individu. Hal ini seperti diterangkan oleh Vontz sebagai berikut:

For civic republicans, participation in political life on behalf of common good is superior to the individual and private pursuits of family and profession, and freedom for community outweighs individual rights to liberty. Civic republicans do not rest their theory on autonomous individual, but the shared autonomy of the community. Acting alone, individuals have little or no power to effectively address social problems pertaining to peace, economic prosperity, the quality of the natural environment and so forth. Such problems require individuals acting together for the common good (Vontz, 2000:38).

Teori Civic Republicanism menekankan pentingnya “public life of the interests of community” dalam pendidikan kewarganegaraan. Menurut teori ini, individu tidak dapat berbuat apa-apa kecuali bertindak bersama-sama atau memperjuangkan kepentingan umum. Teori ini menekankan pentingnya kehidupan bermasyarakat atau “general will”, tetapi juga memperhatikan kepentingan individu sebab dalam kenyataan kepentingan bersama dan kepentingan individu tidak bisa dipisahkan. “By helping to produce the general will through participation in society, citizens guarantee protection of their rights” (Vontz, 2000:41).

Sebaliknya, *Teori Democratic Liberalism* adalah sebuah teori pemikiran politik yang menekankan pada otonomi individu, kemerdekaan dan kebebasan individu sebelum kepentingan bersama atau kemauan bersama. Teori ini berasumsi bahwa setiap individu adalah merdeka dan memiliki hak-hak tertentu yang memerlukan perlindungan. Untuk itu setiap individu harus memasuki “Kontrak” untuk membentuk pemerintahan guna melindungi hak-

hak individu, kemerdekaan dan kebebasan yang dimiliki oleh setiap individu. Tentang hal ini Vontz juga menjelaskan sebagai berikut.

Thus, they make a social contract that creates civil society and government by consent of the governed to guarantee their rights. Participation in public life is not primarily for common good, but for protection of personal liberty and pursuit of one's self-interest. Therefore, liberals tend to emphasize the rights of citizenship against the power of government and society which citizens create and maintain to serve them. Individuals are free to choose, within reasonable limits that preclude interference with other people's rights, their own particular conception of the good life. From the liberal perspective, a good society is one in which individuals are free to choose their own values and ends (Vontz, 2000:41)

Teori ini mengatakan, untuk melindungi hak-hak, kebebasan dan kemerdekaan individu, pemerintah dalam memerintah atau mengatur kehidupan publik harus memiliki kekuasaan terbatas. Kekuasaan pemerintah dibatasi oleh implementasi dari prinsip konstitusionalisme, rule of law dan prinsip-prinsip masyarakat sipil.

Pendidikan kewarganegaraan di Indonesia, harus dikembangkan mengacu kepada kedua teori tersebut di atas. Hal ini dimaksudkan agar PKn di Indonesia mampu mendidik warganegara menjadi warga negara yang kompeten, cerdas dan terampil dalam menunaikan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang baik.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Indonesia, dikembangkan berdasarkan tujuan, kaidah, nilai-nilai dan norma yang berlaku di Indonesia. Kaidah, nilai-nilai dan norma tersebut semuanya termaktub dalam falsafah Negara Pancasila, dengan demikian PKn di Indonesia tidak didasarkan pada nilai dan kaidah yang terkandung dalam ideologi negara lain lain seperti liberalism, komunisme, kapitalisme, fasisme, sosialisme dan ideologi lainnya. Hal ini sangat jelas, karena warganegara Indonesia yang baik hanya bisa diukur dengan nilai, kaidah dan norma-norma yang berlaku di Indonesia dan tentunya tidak bertentangan dengan kaidah-kaidah serta nilai-nilai universal atau hukum internasional. Jadi, kedaulatan sebuah negara baik ke dalam negeri maupun ke luar negeri adalah kedaulatan yang terbatas. Ke dalam negeri kekuasaan pemerintah dibatasi oleh undang-undang (hukum nasional:

seperti UUD 1945, UU, PP dan lain-lain) dan ke luar negeri kekuasaan Negara dibatasi hukum internasional (Traktat, Konvensi, Protokoldll).

B. Jenis Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan dapat dibagi atas dua golongan besar yaitu Pendidikan Kewarganegaraan untuk sekolah (Civic Education for School) dan Pendidikan Kewarganegaraan untuk masyarakat (Civic Education for Society). Kedua golongan pendidikan kewarganegaraan ini mempunyai tujuan yang sama yaitu mendidik warganegara yang baik yaitu warganegara yang berpengetahuan, bersikap, cerdas dan terampil dalam kehidupannya sebagai warga Negara secara local, nasional dan global. Berikut ini akan dijelaskan tentang kedua golongan pendidikan kewarganegaraan dimaksud.

1. Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Sekolah (Civics Education For School).

Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) untuk sekolah adalah pendidikan kewarganegaraan yang wajib dilakukan disekolah-sekolah baik sekolah negeri maupun sekolah swasta mulai dari jenjang Pendidikan Usia Dini (PAUD), Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Menengah Pertama (SMTP), Sekolah Menengah Tingkat Atas (SMTA) maupun Perguruan Tinggi (PT). Hal ini sesuai dengan amanat undang-undang sistem pendidikan nasional (UU NO.20/2003) yang menegaskan bahwa kurikulum sekolah harus memuat pendidikan agama, Bahasa Indonesia dan Pendidikan Kewarganegaraan.

Pemerintahan Republik Indonesia dalam hal ini Departemen Pendidikan Nasional beserta perangkat-prangkatnya telah membuat pedoman penulisan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) melalui permen No.22/2006, 23/2006 dan 24/2006 tentang standar isi(SI), standar kompetensi lulusan (SKL) dan pedoman pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP). Dengan demikian pendidikan kewarganegaraan untuk sekolah telah berjalan walaupun masih ada kekurangan-kekuarangan dalam pelaksanaannya.

Kurikulum perguruan tinggi mencantumkan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan Pendidikan Pancasila dalam kurikulumnya. PKn dan Pendidikan Pancasila adalah termasuk ke dalam mata kuliah pembentukan kepribadian dengan beban studi 2 Sks untuk masing-masingnya (UU No 12/2012). Bahkan undang-undang perguruan tinggi tahun 2012

mencantumkan kembali Pendidikan Pancasila sebagai mata kuliah wajib di perguruan tinggi.

2 Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Masyarakat (Civics Education For Society).

Pendidikan Kewarganegaraan untuk masyarakat ditujukan agar semua elemen anggota masyarakat secara individu dapat mengetahui, mengerti, memahami dan melaksanakan tatakrama, tertib dan bertindak sesuai dengan norma kaidah hukum yang berlaku dalam masyarakat bagi warganegara yang sudah menamatkan sekolah formal. Seseorang individu dalam masyarakat kalau tidak mengetahui dan mengerti tentang aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam kehidupan publiknya tidaklah tergolong kepada warganegara yang cerdas. Membuang sampah pada tempatnya dan tidak ke dalam sungai, mematuhi peraturan lalulintas, tertib di jalan raya, membiasakan antri adalah contoh perilaku terpuji yang harus dididik kepada masyarakat agar masyarakat hidup tertib dan damai. Pendidikan kewarganegaraan tidak boleh berhenti hanya pada masa sekolah saja, ketika seseorang sudah berkerja bahkan sampai tua masih memerlukan pendidikan kewarganegaraan secara berkesinambungan. Hal ini disebabkan karena kehidupan kenegaraan atau kehidupan publik berkembang secara terus menerus. Betapa banyaknya perkembangan ketatanegaraan yang meliputi kebijakan, pendirian lembaga-lembaga negara baru, pembentukan undang-undang baru dan berbagai kebijakan reformasi birokrasi lainnya yang perlu diketahui dan dipahami oleh semua warganegara dalam hidup dan kehidupannya. Inilah yang mengharuskan dilakukannya pendidikan kewarganegaraan untuk masyarakat (civic education for society).

Sejak lahirnya era reformasi, pendidikan kewarganegaraan untuk masyarakat (civic education for society) sepertinya menjadi "daerah tak bertuan" Tidak ada satu instansi pun yang memperhatikan dan bertanggungjawab bagaimana mendidik warganegara agar menjadi warganegara yang baik setelah menyelesaikan pendidikan formal. Warganegara yang berprofesi sebagai pegawai negeri sipil, anggota ABRI/POLRI, pegawai BUMN/Swasta, anggota DPR/DPRD, pejabat sipil militer dan lain-lain, harus senantiasa dididik menjadi warganegara yang agar bisa hidup di lingkungannya secara baik. Hal ini didasari oleh asumsi bahwa tidak ada jaminan seorang pejabat publik atau pegawai negeri sipil otomatis menjadi warganegara yang baik dilingkungan tempat tinggalnya. Apalagi

saudara-saudara kita yang berprofesi sebagai sopir angkot, sebagai sopir bis kota, nelayan, pedagang, pedagang kaki lima, pedagang asongan, tukang becak, tukang ojek, petani yang dalam kehidupan sehari-hari tidak lagi dinisiasikan bagaimana menjadi warganegara yang baik. Mereka harus selalu dididik bagaimana hidup secara baik dalam kehidupan bersama dalam masyarakat, berbangsa dan bernegara sesuai dengan proporsi kedudukan dan fungsi warganegara tersebut dalam masyarakat. Seorang warganegara tidak bisa disalahkan seandainya berperilaku tidak sesuai dengan norma-norma kenegaraan karena mereka tidak mendapatkan pendidikan kewarganegaraan secara berkesinambungan.

Pendidikan kewarganegaraan untuk masyarakat hendaknya segera dihidupkan kembali, hal ini ditujukan agar warganegara yang telah menyelesaikan pendidikan formal tetap mendapatkan pendidikan kewarganegaraan dengan baik. Agar warganegara selalu memiliki pengetahuan dan informasi terbaru tentang ketatanegaraan dan undang-undang dan kebijakan publik yang baru.

C. Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan di Negara Republik Indonesia.

Pendidikan kewarganegaraan sangat penting diberikan kepada seluruh warganegara Indonesia baik sedang duduk dibangku sekolah (mulai dari PAUD sampai perguruan tinggi) maupun yang sudah tamat sekolah (Pegawai Negeri, Pengusaha, Sopir Angkot/Bus Kota, Anggota Parlemen nasional, kabupaten/kota, Pemimpin informal dan lapisan masyarakat lainnya).

Bagi warganegara yang duduk dibangku sekolah Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) sangat penting dalam rangka pembentukan keperibadian mereka yang memuat nilai-nilai kebangsaan guna membentuk warganegara yang baik. Warganegara yang baik adalah warganegara yang mencintai tanah airnya, memiliki jiwa patriotisme yang diwujudkan dengan disiplin diri, jujur, menghormati simbol-simbol negara, memahami dan memiliki bahwa negara dan bangsa Indonesia adalah tanah air dimana dia hidup dan dibesarkan. Inilah yang disebut dengan Civic Education For School (Pendidikan Kewarganegaraan untuk masyarakat sekolah). Untuk itu, kurikulum pendidikan mulai dari PAUD sampai perguruan tinggi memuat mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (Pkn).

Bagi warganegara yang sudah menamatkan pendidikan formal maupun yang putus sekolah, juga harus mendapatkan pendidikan kewarganegaraan. Melalui program pendidikan kewarganegaraan inilah

warganegara dapat mengetahui dan memahami perkembangan dan dinamika kehidupan bersama sebagai satu negara dan satu bangsa. Melalui pendidikan inilah mereka mengetahui adanya undang-undang baru baik berupa Undang-undang, peraturan pemerintah, peraturan presiden, peraturan menteri, peraturan daerah, peraturan gubernur, perda kabupaten/kota maupun peraturan bupati/wali kota. Mereka harus diberikan juga pendidikan nilai-nilai kebangsaan seperti kejujuran, anti korupsi, taat hukum, tidak main hakim sendiri, toleransi dalam hidup beragama, menghormati perbedaan-perbedaan yang ada dalam kehidupan bersama sebagai satu Negara dan satu bangsa. Inilah yang disebut dengan Pendidikan Kewarganegaraan untuk masyarakat (Civic Education for Society).

Menarik untuk dicermati bahwa sejak Era Reformasi 1998, pemerintahan reformasi membuabarkan suatu lembaga yang bertugas melakukan pendidikan untuk masyarakat yaitu Badan Pembantu Presiden dalam Pemasyarakatan Pedoman penghayatan dan Pengamalan Pancasila (dsingkat BP7). BP7 inilah pada zaman Pemerintahan Orde Baru yang bertugas melakukan pendidikan kewarganegaraan untuk masyarakat melalui penataran-penataran bagi warganegara Indonesia seperti pegawai negeri sipil, para pejabat negara, para pemimpin informal, para sopir angkot/Bus Kota, para tokoh agama/ ustadz dan segenap lapisan masyarakat lainnya, tetapi sejak BP7 dibubarkan, sejak itu pulalah pendidikan kewarganegaraan bagi masyarakat (Civic Education for Society) tidak ada lagi dan sampai waktu buku ini ditulis belum ada satu lembaga/instansipun yang melakukan atau ditugaskan melakukan hal ini.

D. Esensi dan Subtansi Materi Ajar Pendidikan Keawarganegaraan Yang Harus Ada Untuk Negara demokrasi.

Negara demokrasi mendidik warganegara melalui PKn agar memiliki pengetahuan (knowledge), nilai-nilai (values/disposition) dan ketearampilan (skills). Ketiga hal ini akan bersinergi dan akan melahirkan warganegara yang berkompeten, berkomitmen dan konfiden sebagai warganegara, dan tentu saja diharapkan mampu mengambil keputusan dalam hal memecahkan masalah-masalah yang berkaitan kehidupan warganegara secara cerdas.

Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia berfungsi sebagai institusi untuk mengengkulturasikan pengetahuan, nilai-nilai dan sikap agar seorang warganegara dapat hidup dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia. Materi

ajar yang harus ada dan tercakup dalam PKn dalam Negara demokrasi adalah sebagai berikut:

a. Aspek pengetahuan.

Dalam aspek atau ranah pengetahuan pendidikan kewarganegaraan hendaklah mencakup: struktur pemerintahan, undang-undang, hak dan kewajiban, perpajakan, kekuasaan pemerintahan Negara, sistem politik, hak azazi manusia, multikulturalisme dan anti kekerasan

b. Aspek Nilai dan Sikap

Dalam domain sikap pendidikan kewarganegaraan di Indonesia hendaknya memmuat:

kesadaran kebangsaan/nasionalisme, menghormati symbol kenegaraan, kejujuran, patuh pada hukum, disiplin, toleransi, menghormati harkat dan martabat manusia, menghargai pendapat orang lain, antim kekerasan, multikulturalisme, tidak membedakan manusia berdasarkan atas suku, agama,ras, warna kulit dll

c. Aspek Keterampilan

Kemudian dalam aspek keterampilan hidup dalam bernegara, materi PKn hendaknya mencakup: ketampilan mendengarkan pendapat orang lain, keterampilan menyalurkan pendapat, keterampilan mengkritisi kebijakan public, berkomunikasi, bertanggungjawab, memtauhi peraturan, membiasakan antri, memnbaca informasi, menulis, berfikir, memimpin sidang/rapat dan keterampilan menulis surat/petisi/keputusan.

Kemudian Butts (1980) juga mengusulkan 10 (sepuluh) konsep dasar yang harus dimuat dalam kurikulum PKn yaitu meliputi: justice, freedom, equality, diversity, authority, privacy, due to process, participation, personal obligation and public good, international human rights

Melengkapi materi ajar PKN dimaksud USAID (1994) juga mengusulkan konsep dasar dan materi ajar yang harus tercakup dalam PKn yaitu:

a. Knowledge.

Dalam aspek mencakup: knowledge based, history, geography (Culture and economic), economic System, political system, social system and institution, world reality, humanities, moral education, alternative social

arrangement, differences (ethnic, cultural, racial, political), human rights, element of true democratic (rights, solidarity, tolerances, respect), country constitution, country government dan multiculturalism.

b. Values.

Dalam aspek values USAID mengatakan materi PKN hendaknya mencakup: respect (self and other), principle of democratic life, respect and defend human rights, care about other, sovereignty of people, justice, freedom, equality, authority, diversity, privacy, due to process, participation, responsibility (personal, Civics, social), rule of law, civility, truth, tolerance, assistance of others dan civic sense.

c. Skills

Kemudian dalam aspek skill USAID merekomendasikan kurikulum PKN hendaknya memuat: critical thinking, independent thinking, problem solving, literacy, communication/dialog, decision making, assessment of political situation, cooperation, protection and promotion of ones interests and values, productive participation in work force, political, social, civics participation, community service, personal and social responsibility, dealing with differences dan leadership.

Kemudian John Patrick (1999) seorang pakar dan pemerhati Pendidikan kewarganegaraan di Amerika Serikat, mengemukakan konsep-konsep dasar yang harus termuat dalam PKN disekolah-sekolah di Negara-negara demokrasi. Materi pokok dimaksud antara lain:

a. Minimal Democracy

1. popular sovereignty
2. representation and accountability government
3. free, fair and competitive election of representation of the government
4. comprehensive eligibility to participate freely as voters in election
5. intensive access to participate freely to promote personal or common interests
6. majority rule of people for the common good

b. Constitutionalism

1. rule of law in the government, society and economy
2. limited and empowered government to secure rights of the people
3. separation, sharing and distribution of power in government
4. independent judiciary with power of judicial or constitutional review

c. Rights

1. human rights/constitutional rights
2. political rights and personal/private rights
3. economic, social, cultural environmental rights
4. negative rights and positive rights

d. Civil Society

1. Voluntarily membership in non governmental organization
2. freedom of association, assembly and social choice
3. pluralism/multiple and overlapping group memberships and identities
4. social regulation (rule of law, customs, traditions and virtues)

e. Citizenship

1. membership in a people based on legal qualification of citizenship
2. rights, responsibilities and roles of citizenship
3. civic identity and other types identity (ethnic, racial ,religious)
4. rights and individual citizens and rights of group citizen

f. Market economy (free and open economic system)

1. freedom of exchange and economic choices
2. economic regulation (rule of law, customs, traditions and virtues).

g. Ongoing tension in a constitutional liberal democracy

1. majority and minority rights (limit on majorities and minorities/individuals)
2. liberty and equality (combining negative and positive rights to achieve justice)
3. liberty and order (limit on power and liberty to achieve security for rights)
4. individual interests and common good (latitude and limits of personal choice).

Dengan mempelajari materi-materi yang bersifat esensi dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di negara-negara demokrasi, maka diharapkan seorang warganegara akan dapat hidup sebagai warganegara secara cerdas, kompeten dan demokratis karena materi-materi tersebut memuat pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilan yang diperlukan sebagai bekal hidup pada sebuah Negara demokrasi.

E. Ilmu Kewarganegaraan (Civics)

Ilmu adalah pengetahuan yang tersusun secara sistematis tentang suatu objek. Dikatakan sistematis, karena ilmu memiliki objek kajian yang jelas (ontology), memiliki metode pengkajian (epistemology) dan memiliki kegunaan (axiology). Ilmu kewarganegaraan (civics dengan huruf S) adalah suatu disiplin ilmu yang memiliki objek kajian, metode dan kegunaan yang jelas. Objek kajian dari ilmu kewarganegaraan adalah kehidupan publik (public life) warganegara. Pengkajian kehidupan publik warganegara secara mendalam dan terus-menerus diharapkan ilmu ini berkembang secara pesat, karena pemerhati ilmu kewarganegaraan dapat melakukan penelitian-penelitian tentang objek kajian ini lebih fokus.

Secara epistemology ilmu kewarganegaraan (IKn) memiliki metode kajian yang terkenal dengan interdisiplin. Metode interdisiplin (interdisciplinary approach) adalah pengembangan sebuah kajian dengan meminjam teori-teori ilmu sosial lain dalam mengembangkan disiplin ilmu kewarganegaraan ini. Adapun dalam mengembangkan dirinya ilmu kewarganegaraan memerlukan dukungan teori dari berbagai disiplin ilmu lain. Disiplin ilmu yang mendukung perkembangan ilmu Ikn adalah Ilmu Politik, Ilmu Hukum, Ilmu Sejarah, Ilmu Sosiologi, Ilmu Antropologi, Ilmu Geografi, Ilmu Ekonomi, Ilmu Hubungan Internasional dan disiplin ilmu lain yang relevan.

Aspek axiology, Ilmu kewarganegaraan (IKn) dikembangkan dengan tujuan agar seorang warganegara dapat hidup secara baik di dalam satu komunitas politik yang disebut Negara-bangsa (nation-state), karena ilmu kewarganegaraan akan membekali peserta didik dengan ilmu dan kompetensi yang diperlukan sebagai seorang warganegara yang baik (good citizenship). Artinya ilmu kewarganegaraan dikembangkan untuk tujuan kemaslahatan umat manusia.

Abdul Aziz Wahab & Sapriya (2011) dalam buku "Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan" menguraikan secara mendalam bahwa civics

berasal dari kata *civicus* yang artinya warganegara. Penulis buku tersebut juga menguraikan pentingnya pendidikan kewarganegaraan dalam kehidupan bernegara yaitu agar warganegara dapat bertindak secara cerdas, terampil dan demokratis dalam hidup dan kehidupannya. Pendidikan kewarganegaraan memuat tiga aspek penting yaitu aspek materi yang mendidik warganegara menjadi warganegara yang cerdas (*civic intelligent*), materi yang mendidik warganegara yang bertanggungjawab (*civic responsibility*) dan aspek mendidik warganegara menjadi warganegara yang partisipatif (*civic action*).

F. Karakteristik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Dalam Sejarah Pendidikan Indonesia sudah ada berbagai nama untuk menyebut mata pelajaran ini. Kurikulum 1968 dinamakan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Dalam kurikulum 1975 dinamakan Pendidikan Moral Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan (PMP/Kn). Kemudian pada kurikulum 1984 nama pelajaran ini adalah Pendidikan Moral Pancasila (PMP). Kurikulum 1994 berubah lagi dengan nama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pada kurikulum suplemen tahun 1999 berubah lagi menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Nama PKn berlanjut sampai lahirnya kurikulum nasional tahun 2006. Kemudian dalam kurikulum 2013 kembali lagi memakai nama Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan.

Pergantian nama mata pelajaran untuk menyebut pendidikan kewarganegaraan bukanlah terjadi tanpa alasan. Alasan utamanya adalah perkembangan politik kebangsaan dan kebijaksanaan pemerintah negara yang begitu dinamis. Hal ini ini bisa dilihat dari senarai sejarah bangsa Indonesia yang terus berkembang. Berkembangnya sejarah kehidupan kebangsaan kita tentu saja disebabkan oleh dinamika politik kebangsaan dalam negeri dan perkembangan politik global luar negeri seperti terjadinya globalisasi yang menjadikan dunia semakain “kecil” dan pergerakan orang, barang dan jasa yang begitu cepat.

Pada tahun 1968, Indonesia baru saja melewati suatu periode sejarah yang begitu dramatis yaitu dengan berakhirnya rezim Orde Lama dan berganti dengan Orde baru. Untuk itu perlu pembenahan kurikulum Nasional. Salah satu mata pelajaran adalah Pendidikan Kewarganegaraan yang ditujukan untuk mendidik warganegara yang baik, memahami Pancasila sebagai dasar negara dan membangun rasa kebangsaan yang kuat (*Nation Character Building*). Pada tahun 1975, pemerintah Orde Baru semakin memantapkan

diri sebagai orde yang disadarkan pada pemerintahan yang mengamalkan Pancasila dan UUD 45 secara benar dan konsekuen. Untuk itu lahirlah mata pelajaran Pendidikan Moral Pancasila/Kewarganegaraan.

Kemudian tahun 1978 lahirlah Ketetapan MPR No.II/1978 tentang Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila. Ketetapan MPR ini berisikan tiga puluh enam (36) butir penjabaran nilai-nilai Pancasila yang harus diamalkan oleh seluruh rakyat Indonesia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Sebagai perwujudannya di sekolah lahirlah kurikulum 1984. Dalam kurikulum 1984, mata pelajaran ini bernama Pendidikan Moral Pancasila (PMP). Hal ini berlangsung sampai terjadinya reformasi pada tahun 1997/1998 yang mengakibatkan bergantinya rezim pemerintahan Orde Baru ke Orde Reformasi.

Orde Reformasi yang dimulai sejak tahun 1998, mengakibatkan terjadinya perubahan besar-besaran dalam politik nasional Indonesia, termasuk pendidikan. Dalam bidang pendidikan lahirlah kurikulum 2004 (Kurikulum Berbasis Kompetensi/KBK) yang dikukuhkan secara nasional dengan nama Kurikulum 2006 atau lebih terkenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau KTSP. Mata pelajaran Pendidikan Moral Pancasila (PMP) dalam Kurikulum 1984 berganti nama menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Salah satu kelemahan kurikulum 2006/KTSP adalah tidak lagi mencantumkan Pancasila dan UUD45 secara eksplisit dalam materi ajar, sehingga pada waktu itu Penulis yang ikut merumuskan Kurikulum PKn 2006 sangat mengkhawatirkan akan terjadi pendangkalan nilai-nilai Pancasila pada anak didik yang juga hal yang sama akan terjadi dalam masyarakat satu atau dua dekade yang akan datang.

Kenyataannya, baru sekitar lima tahun Kurikulum 2006 berjalan, semua komponen bangsa sudah merasakan bahwa telah terjadi pendangkalan nilai-nilai Pancasila dan rasa kebangsaan. Generasi muda Indonesia, tidak hafal lagi lima butir Pancasila, terjadi perkelahian antar sekaolah, antar kampus bahkan antar kampung. Semua pemerhati pendidikan Pancasila menyesalkan dan memberi analisa yang berbeda-beda. Akhirnya pada tahun 2013 lahirlah Kurikulum 2013 yang kembali merubah nama mata pelajaran PKn dalam kurikulum 2006 menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Berdasarkan uraian di atas bisa dilihat secara substansi bahwa terjadi perubahan nama disebabkan oleh berubahnya penekanan (stressing) dalam pendidikan kewarganegaraan. Namun secara hakekat substansinya tidak jauh

berubah yaitu tetap bertujuan mendidik warganegara yang baik dan bertanggungjawab. Untuk lebih jelasnya dapat disimpulkan bahwa karakteristik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dari beberapa sumber.

Menurut Direktorat Tenaga Kependidikan, Dirjen Peningkatan Mutu Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Depdiknas 2008, menjelaskan bahwa karakteristik Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah sebagai berikut:

1. PPKn merupakan bidang kajian kewarganegaraan yang ditopang oleh berbagai bidang ilmu yang relevam seperti: Ilmu sejarah, Ilmu Politik, Ilmu Hukum, Sosiologi, Antropologi, Psikologi dan disiplin ilmu lainnya. PPKn menggunakan berbagai disiplin ilmu tersebut sebagai landasan untuk melakukan kajian-kajian terhadap proses pengemabangan konsep, nilai dan prilaku demokrasi warganegara. Hal ini berarti bahwa berbagai disiplin ilmu tersebut membantu PKn dalam melakukan kajian-kajian tetang pengetahuan, sikap dn nilai-nilai kewarganegaraan atau *Civics Knowlegde, Civic Disposition dan Civic Skills*. Dengan demikian PPKn adalah kajian yang bersifat **Interdisiplin**.
2. PPKn Mengembangkan daya nalar (State of Mind) bagi par peserta didik. Pengembangan karakter bangsa merupakan proses pengembangan warganegara yag cerdas dn berdaya nlar tinggi. PPKn tetap memusatkan perhatiannya pada pada pengembangan kecerdasan (Civic Inteligence), Tanggungjawab wargenegara (Civic reponsibility) dan partisipasi warganegara (civic participation). Hal ini memberi landasan dalam pengembangan nilai, sikap dan prilaku demokrasi.
3. PPKn memakai pendekatan untuk ketiga ranah kemampuan manusia, yaitu ranah kognitif, afektif dan psychomotor. Artinya karakteristik PPKn tidak saja memperhatikan aspek pengetahuan dn ketrampilan tetapi yang paling utama adalah aspek pembentukan sikap atau aspek afektif. Jadi PPKn sangat peduli dengan pembenukan nilai moral dan etika guna melahirkan prilaku yang baik dalam masyarakat.
4. PPKn sebagai laboratorium demokrasi. Melalui PPKn peserta didik dienkulturasikan nilai-nilai Demokrasi Pancasila. Enkulturasikan nilai-

nilai demokrasi Pancasila ditujukan untuk mengembangkan perilaku demokratis dan dapat mempraktekkan dalam kehidupan nyata. Artinya PPKn bukan hanya “mengajar demokrasi” (teaching democracy) tetapi juga bagaimana “melakukan demokrasi” (doing democracy) dalam kehidupan sehari-hari.

5. PPKn memuat Ideologi Kebangsaan Pancasila. Salah satu yang membedakan PPKn dengan pendidikan IPS adalah bahwa PPKn memuat tugas utama menanamkan ideologi kebangsaan Pancasila kepada semua peserta didik mulai dari PAUD sampai perguruan tinggi (PT). Ini berarti PPKn memuat misi yang sangat berat yaitu bagaimana semua anak bangsa bisa mengetahui, memahami, menghayati dan mengamalkan ideologi kebangsaan Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dengan demikian diharapkan PPKn dapat menruskan dan menanamkan nilai-nilai ideologi Pancasila kepada generasi demi generasi demi kelangsungan kehidupan Bangsa Indonesia.

Menurut Idris Apandi, LPMP Jawa Barat, menjelaskan bahwa Salah satu langkah dalam penyusunan kurikulum 2013 adalah penataan ulang Pkn menjadi PPKn, dengan rincian sebagai berikut:

1. Mengubah nama mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).
2. Menempatkan mata pelajaran PPKn sebagai bagian utuh dari kelompok mata pelajaran yang memiliki misi pengokohan kebangsaan
3. Mengorganisasikan SK-KD dan indikator PPKn secara nasional dengan memperkuat nilai dan moral Pancasila; nilai dan norma UUD NRI Tahun 1945; nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika; serta wawasan dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.
4. Memantapkan pengembangan peserta didik dalam dimensi: (1) pengetahuan kewarganegaraan; (2) sikap kewarganegaraan; (3) keterampilan kewarganegaraan; (4) keteguhan kewarganegaraan; (5) komitmen kewarganegaraan; dan (6) kompetensi kewarganegaraan.
5. Mengembangkan dan menerapkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik PPKn yang berorientasi pada pengembangan karakter peserta didik sebagai warganegara yang cerdas dan baik secara utuh.

6. Mengembangkan dan menerapkan berbagai model penilaian proses pembelajaran dan hasil belajar PPKn.

Dengan demikian hakikat dari PPKn adalah: Kesadaran sebagai warga negara (civic literacy), Komunikasi sosial kultural kewarganegaraan (civic engagement), Kemampuan berpartisipasi sebagai warga negara (civic skill and participation), Penalaran kewarganegaraan (civic knowledge), Partisipasi kewarganegaraan secara bertanggung jawab (civic participation and civic responsibility).

Dari dua pendapat yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah menekan pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan secara simultan. Artinya adalah bahwa penciri PPKn adalah pembentukan sikap (aspek Afektif) dari warganegara agar memiliki pengetahuan, sikap dan ketrampilan tentang empat pilar kebangsaan yaitu Pancasila, UUD 45, Bhineka Tunggal Ika dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Memantapkan pengembangan peserta didik dalam dimensi: (1) pengetahuan kewarganegaraan; (2) sikap kewarganegaraan; (3) keterampilan kewarganegaraan; (4) keteguhan kewarganegaraan; (5) komitmen kewarganegaraan; dan (6) kompetensi kewarganegaraan.

BAB IV .

ARAH PELAKSANAAN PROGRAM PENDIDIKAN NASIONAL :

TINJAUAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH DI INDONESIA

A. Tujuan Pendidikan Nasional

Secara program perencanaan (*by designed*) pendidikan nasional sangat baik, menjanjikan dan memberi pengharapan yang sangat besar bagi Bangsa Indonesia dalam proses pendidikan dan pembudayaan anak bangsa agar menjadi manusia Indonesia seutuhnya. Manusia Indonesia seutuhnya adalah manusia paripurna dimana intelektual, emosional-spiritualnya dan keterampilannya berkembang secara optimal dan seimbang. Manusia seutuhnya tentu harus mampu hidup secara baik dan cerdas pada tingkat diri sendiri, keluarga, masyarakat, berbangsa dan bernegara serta alam global.

Ide cemerlang program pendidikan nasional ini dimulai oleh pemikiran mendalam dan filosofis dari pendiri negara Republik Indonesia atau yang terkenal dengan *the Founding Father of Indonesia*. Pemikiran dimaksud tertuang dan tertulis dalam naskah Pembukaan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 yang disahkan oleh Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia pada tanggal 18 Agustus 1945. Adapun tujuan negara Indonesia adalah:

1. Melindungi segenap bangsa dan tumpah darah Indonesia.
2. Memajukan kesejahteraan Umum
3. Mencerdaskan kehidupan bangsa
4. Ikut melaksanakan ketertiban dunia berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial.

Ide cemerlang yang tercantum dalam pembukaan UUD45 tersebut dijabarkan lebih lanjut ke dalam tujuan program pendidikan nasional yang diatur dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (USPN) yaitu UU. No. 20 tahun 2003. Tujuan program pendidikan nasional tersebut dicantumkan dan ditulis secara jelas dalam pasal 3 UU No.20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi:

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 pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Ide dan substansi pasal 3 UU No.20/2003 sebagaimana tersebut di atas, kemudian dijabarkan lebih lanjut kedalam kurikulum nasional berdasarkan Peraturan Mendiknas No.22, 23, 24 tahun 2006 tentang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) berupa Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, mata pelajaran wajib mulai tingkat SD, SMP dan SMA atau sederajat. Kemudian KTSP diubah dengan menjadi kurikulum baru yaitu Kurikulum 2013 (Kurtilas).

Kurikulum nasional menggariskan betapa besar harapan yang diusung oleh program pendidikan nasional dengan penekanan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik secara selaras dan seimbang. Diharapkan dengan program pendidikan seperti itu anak bangsa dapat berkembang secara intelektual, sosial, emosional dan spiritual secara optimal.

Namun, pelaksanaan program pendidikan tidak se-prestisius yang tercantum dalam peraturan perundang-undangan yang telah digariskan. Pendidikan di Indonesia sejak dua dasawarsa terakhir terimbas oleh standar pendidikan negara-negara OECD (Organization for Economic Cooperation and Development: Amerika Serikat, Inggris, Australia, Jerman, Perancis, Jepang dan negara maju lainnya) yang menekankan pada penguasaan Bahasa Inggris, Matematika, Fisika, Kimia, Biologi dan melupakan aspek atau mata pelajaran yang berperan dalam pembentukan karakter dan peradaban bangsa. Setidak-tidaknya mata pelajaran Agama, PKN, Sejarah, Geografi, dan Ekonomi tidak mendapat perhatian yang seimbang dengan mata pelajaran yang menjadi standar mutu pendidikan di negara-negara OECD.

Sebagai bangsa timur, para perancang program pendidikan telah melupakan pembentukan karakter dan peradaban bangsa. Pada hal, pendidikan Indonesia harus selalu membina nilai-nilai seperti nilai tenggang rasa, toleransi, nasionalisme, patriotisme, patuh pada aturan dan nilai-nilai lainnya. Kebijakan tidak meng-UN-kan mata pelajaran Agama, PKN, Sejarah adalah suatu kebijakan yang tidak tepat.

Buah dari terlantarnya aspek pembentukan karakter dan peradaban bangsa adalah terjadinya erosi nilai-nilai dalam kehidupan manusia Indonesia. Nilai-nilai dimaksud adalah nilai saling menghargai, toleransi, menyelesaikan masalah dengan musyawarah dan setumpuk nilai-nilai lainnya. Dalam menyelesaikan masalah, sebagai contoh, betapa Bangsa Indonesia tidak lagi menekankan nilai-nilai dan kearifan seperti bermusyawarah, berdialog, mediasi akan tetapi sudah menempuh cara-cara kekerasan (*violences*) yang tidak sejalan dengan budaya dan peradaban bangsa kita. Kita tercengang dan terkejut melihat bangsa Indonesia main bakar, main lempar, main pukul, demonstrasi yang anarkhis. Semua ini adalah buah dari pendidikan Bangsa Indonesia yang melupakan aspek pembentukan karakter dan peradaban bangsa dalam pembelajarannya.

Kemudian setelah beberapa tahun berjalan dilakukan evaluasi, akhirnya keluarlah beberapa kebijakan dan dengan penuh kesadaran para pengambil keputusan kembali memutuskan bahwa pembentukan karakter dan pembangunan rasa kebangsaan merupakan hal yang sangat esensial dalam program pendidikan nasional. Maka keluarlah kebijakan yang berisikan bahwa Nilai-nilai Pancasila dan pembentukan karakter perlu diajarkan kembali setelah kurikulum tahun 2006 hanya mengajarkan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang minus nilai-nilai Ideologi Pancasila. Maka kebijakan baru mewajibkan mata pelajaran Pancasila dan nilai-nilai karakter diajarkan mulai dari PAUD sampai ke Perguruan Tinggi.

Demikian pula dalam kurikulum 2013, yang ditetapkan antara lain dengan Permendiknas No. 54 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Pendidikan dasar dan Pendidikan menengah. Dalam kurikulum 2013 ini menekankan kembali pentingnya mengajarkan nilai-nilai Pancasila dan pembentukan karakter mulai dari PAUD sampai ke Perguruan Tinggi. Dengan demikian arah kebijakan pendidikan nasional sampai buku ini di tulis masih berada dalam arah yang benar dan ditujukan untuk pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berilmu pengetahuan dan teknologi, terampil, cerdas dan berkarakter berdasarkan nilai-nilai Pancasila.

B. Mozaik Bangsa Indonesia

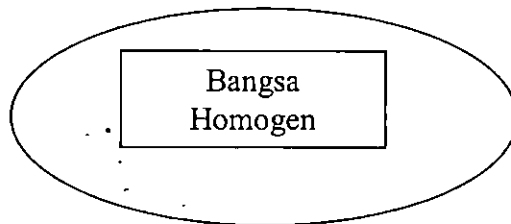
Dalam mengembangkan program dan perencanaan jangka panjang pendidikan satu negara, salah satu faktor yang harus diperhatikan adalah bagaimana keadaan anatomi atau mozaik sebuah bangsa. Hal ini penting guna memberikan informasi kepada perencana dan pengelola agar dapat

mendesain pendidikan yang sesuai dengan bangsa tersebut dalam hal nilai-nilai kebangsaan yang harus diekulturasikan agar sebuah bangsa tetap aman, tenteram dan sejahtera. Kalau perencana dan pelaksana pendidikan melakukan kesalahan dalam mendesain pendidikan bukan tidak mungkin sebuah bangsa akan mengalami kehancuran dalam perejalananya.

Mozaik sebuah bangsa adalah susunan dan struktur posisi etnik-etnik yang ada dalam masyarakat sebuah bangsa. Mozaik sebuah bangsa harus mendapat perhatian serius tatkala bangsa tertentu merancang dan merekonstruksi pendidikan yang akan diberlakukan pada bangsa itu. Pola pendidikan yang sangat berhasil di sebuah negara tertentu, namun gagal di negara lain. Hal ini mungkin salah satunya disebabkan kealpaan para perancang pendidikan terhadap mozaik bangsa itu sendiri. Ada tiga jenis mozaik bangsa-bangsa yang ada di dunia ini. Untuk itu marilah kita lihat ketiga mozaik itu dan dikaitkan dengan pembentukan karakter peradaban sebuah bangsa.

1. Bangsa dengan Masyarakat Homogen.

Bangsa homogen adalah bangsa yang terdiri dari satu etnik yang relatif sama asal usul dan budayanya. Contoh : Jepang, Korea, China, Taiwan dan lain-lain. Bangsa homogen tidak memiliki masalah dalam pembentukan karakter dan peradaban karena bangsa tersebut memiliki orientasi nilai yang jelas dalam kehidupan, karena nilai yang hidup dan dianut adalah sama. Semua bersumber dari satu keyakinan dan keyakinan itu mewarnai semua elemen kehidupan bangsa. Jepang dengan agama Shinto; China dan Taiwan dengan Kong Hu Chu; Korea dengan Budhanya.

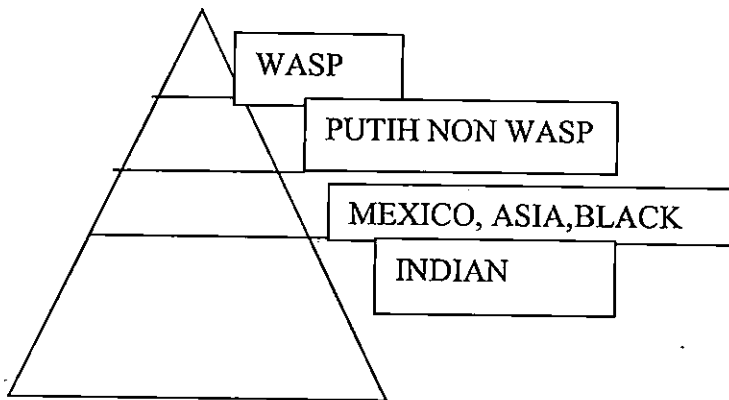


Bangsa homogen tidak memiliki masalah dengan nilai-nilai mana yang harus diwarisi. Pendidikan karakter dan peradaban mereka berlangsung secara otomatis, karena sistem nilai yang hidup ditengah masyarakat adalah sama. Proses enkulturasi nilai-nilai dan pembentukan peradaban akan berlangsung dengan baik, karena tidak ada nilai yang berbeda diantara

mereka. Setidak-tidaknya apa yang diajarkan di sekolah tidak memiliki disparitas yang tinggi dengan kenyataan dalam masyarakat.

2. Bangsa dengan Masyarakat Heterogen

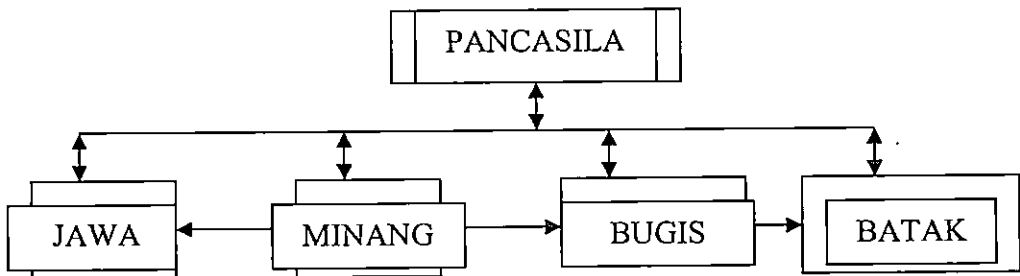
Bangsa dengan mozaik heterogen adalah susunan masyarakat yang berlapis dimana orientasi nilai adalah kepada nilai mayoritas dalam arti historis, kuantitatif atau spritual. Etnik yang menjadi orientasi nilai atau diacu biasanya berada pada lapisan paling atas. Etnik yang ada dalam masyarakat tersebut mengacu pada nilai-nilai yang dianut oleh suku bangsa mayoritas. Amerika Serikat adalah contoh masyarakat heterogen. Gambarnya adalah sebagai berikut:



Struktur masyarakat Amerika Serikat, di puncak piramid adalah etnik apa yang terkenal dengan WASP (White Anglo-Saxon Protestan). Pada masa awal lahirnya bangsa Amerika WASP adalah dianggap sebagai pemilik Amerika Serikat. Etnik atau suku bangsa yang datang ke Amerika Serikat selalu mengidentifikasi diri/orientasi nilai kepada nilai-nilai WASP. Maka orang China, Mexico, Kuba, Afrika (kulit hitam) sekalipun berasal dari daerah asal yang berbeda, mereka pasti merasa orang Amerika Serikat tulen juga. Masyarakat heterogen juga sangat stabil, peradaban dan pembangunan karakter mereka jelas dan tidak mencari-cari nilai-nilai yang lain. Pendidikan pembentukan karakter dan peradaban juga berlangsung secara otomatis, karena mempunyai orientasi nilai dan identifikasi diri yang jelas.

3. Bangsa dengan Masyarakat Majemuk (Plural)

Bangsa dengan masyarakat majemuk adalah bangsa yang setiap etniknya merasa sejajar dan umumnya tidak punya orientasi nilai nasional. Masing-masing suku bangsa merasa lebih pintar dan merasa lebih pantas dicontoh oleh etnik lain. Bangsa majemuk/plural ini adalah Bangsa Indonesia. Bangsa Indonesia tidak memiliki orientasi nilai secara nasional yang bisa diacu oleh semua suku bangsa. Nilai dan Filosofi Pancasila adalah hasil kesepakatan nasional yang dijadikan sumber nilai bagi pembentukan karakter dan peradaban bangsa Indonesia. Oleh sebab itu perlu upaya-upaya melalui pendidikan yang lebih serius agar bangsa Indonesia memiliki karakter dan beradab sesuai dengan nilai-nilai yang disepakati. Gambar mozaik masyarakat majemuk (plural) adalah sebagai berikut:



Adalah sangat tidak masuk akal Pendidikan di Indonesia hanya mengejar standar nasional yang dipakai oleh negara-negara OECD (penguasaan Bahasa Inggris, Matematika, Fisika, Kimia dan Biologi, Teknik) saja dengan melupakan pendidikan pembentukan karakter dan peradaban yang dimediasi oleh mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan Agama, pendidikan IPS (Sejarah, Geografi dan Ekonomi serta Sosiologi). Hal ini haruslah kita sadari dan menjadi perhatian kita, bahwa ketiga mozaik masyarakat bangsa-bangsa di dunia, membutuhkan pola pendidikan yang berbeda dan tentunya beban belajar juga akan berbeda.

C. Pentingnya Pendidikan Pembentukan Karakter dan Peradaban Bangsa (*Nation, Character Building and Civilization*).

Agar Bangsa Indonesia tumbuh menjadi bangsa yang berkarakter dan beradab, maka pendidikan yang dilaksanakan di Indonesia haruslah pendidikan yang seimbang antara pendidikan pengembangan intelektual, emosional, spiritual dan keterampilan atau menurut Taxonomy Bloom

meliputi pendidikan guna pengembangan intelektual, affektif dan psychomotor. Dengan pendidikan seperti itu akan melahirkan anak bangsa yang cerdas secara intelektual, cerdas secara emosional dan spiritual serta terampil dalam bekerja.

Berkaitan dengan hal ini, perlu ditinjau sepintas tentang Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Dalam khazanah pendidikan nasional Indonesia, Pendidikan Agama, IPS dan PKn ditugaskan melakukan pendidikan nilai-nilai guna pembentukan karakter dan peradaban sebagai bangsa Indonesia. Pendidikan IPS bertujuan membentuk warganegara yang baik agar mampu hidup dan berperan masyarakat tempat tinggal, kota/kabupaten, nasional dan global (Bank, 1985). Begitu juga dengan PKn yang bertujuan mendidik warganegara yang baik dan mampu hidup sebagai warga yang baik dalam sebuah *political society*. Untuk itu setiap orang harus memiliki *civics knowledges, civics dispositions dan civics skills*. Dengan demikian diharapkan setiap warganegara akan dapat melaksanakan hak dan kewajiban dan stetumpuk nilai-nilai untuk hidup bersama sebagai sebuah bangsa.

Kalau kita lihat arah program pendidikan dasar dan menengah yang ada sekarang ini, arahnya hanya menekankan pada aspek penguasaan ilmu pengetahuan (*Math, Sciences dan Technology*) yang dilaksanakan secara baik dan sangat berhasil dalam program pendidikan dalam masyarakat dengan mozaik homogen dan heterogen. Bagi mereka (masyarakat homogen dan heterogen) pendidikan nilai-nilai guna pembentukan karakter dan peradaban tidak begitu penting karena bangsa tersebut *by designed* telah memiliki nilai-nilai yang stabil dan kuat. Pendidikan di Negara Jepang, USA, Australia tidak memerlukan *Civic Education dan History dan religion* dalam porsi besar yang merupakan pendidikan nilai-nilai dan sikap. Nilai-nilai mereka sebagai sebuah bangsa sudah permanen dan selalu dipancarkan dan terwariskan oleh simbol-simbol yang sangat kuat antara lain: White House dan Capitol Hill di USA, Istana Raja Backingham di UK dan Australia, Istana Raja Jepang .

Ketika pendidikan negara-negara OECD tersebut dibawa ke Indonesia, yang mozaik masyarakatnya adalah masyarakat majemuk (plural) kiranya kurang tepat. Bangsa Indonesia sangat membutuhkan pendidikan dengan muatan nilai-nilai yang berguna bagi pembentukan karakter dan peradaban sebagai sebuah bangsa. Mata pelajaran Agama, PKn, IPS (Sejarah, Geografi, Ekonomi, Sosiologi) harus menjadi mata pelajaran penting dan mungkin lebih penting dari Matematika, Fisika, Kimia, Biologi. Karena misi yang dibawa oleh

mata pelajaran-pelajaran tersebut adalah masalah pembinaan generasi muda guna kelanjutan Republik Indonesia dimasa depan, nilai-nilai perekat bangsa, hidup ber-Bhineka Tunggal Ika atau konsep hidup multi kultur pada masa kini.

Kebijakan pendidikan pada pendidikan dasar dan menengah yang tidak lagi mensyaratkan lulus pendidikan Agama (Islam), Pkn, Bahasa Indonesia untuk naik kelas akan berbuah malapetaka bagi bangsa pada masa yang akan datang. Hal ini akan berujung pada pendangkalan nilai-nilai hidup bersama sebagai sebagai sebuah bangsa. Jadi, karena Bangsa Indonesia tidak sama dengan USA, Jepang, RR China, Korea yang hanya mensyaratkan *Math, Sciences, English* sebagai standar mutu pendidikan dan sebagai syarat naik kelas pada sistem persekolahan, sistem seperti itu jelas tidak bisa diterapkan di Indonesia. Paling tidak, porsi pendidikan Agama, PKn, IPS dan IPA serta teknologi dapat dilaksanakan secara proporsional dan seimbang.

Pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah di Indonesia harus memperhatikan mozaik bangsa yang majemuk atau plural. Bangsa dengan mozaik plural sangat membutuhkan pendidikan nilai-nilai guna pembentukan karakter dan peradaban bangsa. Pendidikan karakter dan peradaban sangat penting guna mewariskan nilai-nilai yang berspektrum nasional guna keberlangsungan atau existensi bangsa Indonesia di dunia global. Oleh sebab itu, program pendidikan negara-negara OECD yang hanya menkankan pada *Math, Sciences and Technology* kurang tepat bagi bangsa Indonesia, karena bangsa Indonesia yang majemuk sangat memerlukan program pendidikan pembentuk karakter dan peradaban dengan porsi yang agak besar.

Oleh sebab itu kebijakan pendidikan nasional haruslah diambil sesuai dengan tujuan dan fungsi pendidikan nasional sesuai UU No.20/2003. Tidak bijaksana kalau kebijakan yang dibuat oleh pengelola pendidikan hanya mementingkan pelajaran matematika, sains dan bahasa inggris saja sebab itu hanya mennyentuh aspek kognitif dalam kehidupan manusia. Peserta didik harus diberikan pendidikan karakter, humaniora, keagamaan, hidup berbangsa dan bernegara melalui pendidikan PKn, Agama, IPS, sejarah, ekonomi, sosiologi dan mata pelajaran lain yang mendukung terciptanya manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang inteletulnya berkembang seimbang dengan rohaninya.

Agar Bangsa Indonesia tumbuh menjadi bangsa yang berkarakter dan beradab, maka pendidikan yang dilaksanakan di Indonesia haruslah

pendidikan yang seimbang antara pendidikan pengembangan intelektual, emosional, spiritual dan keterampilan atau menurut Taxonomy Bloom meliputi pendidikan guna pengembangan intelektual, affektif dan psychomotor. Dengan pendidikan seperti itu akan melahirkan anak bangsa yang cerdas secara intelektual, cerdas secara emosional dan spiritual serta terampil dalam bekerja.

Kalau kita lihat arah program pendidikan dasar dan menengah di Indonesia pada dua dasawarsa terakhir, dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain:

1. Pendidikan Dasar dan Menengah Terlalu Menekankan pada Aspek Penguasaan Ilmu Pengetahuan Tehnologi (*Math, Sciences dan Technology*).

Program pendidikan yang menekankan pada penguasaan ilmu pengetahuan dan tehnologi ini dapat dilaksanakan secara baik dan sangat berhasil dalam program pendidikan dalam masyarakat dengan mozaik homogen dan heterogen. Bagi mereka (masyarakat homogen dan heterogen) pendidikan nilai-nilai guna pembentukan karakter dan peradaban tidak begitu penting karena bangsa tersebut *by designed* telah memiliki nilai-nilai yang stabil dan kuat. Pendidikan di Negara Jepang, USA, Australia tidak memerlukan *Civic Education* dan *History dan religion* dalam porsi besar yang merupakan pendidikan nilai-nilai dan sikap. Nilai-nilai mereka sebagai sebuah bangsa sudah permanen dan selalu dipancarkan dan terwariskan oleh simbol-simbol yang sangat kuat antara lain: White House dan Capitol Hill di USA, Istana Raja Backingham di UK dan Australia, Istana Raja Jepang.

Ketika pendidikan negara-negara OECD tersebut dibawa ke Indonesia, yang mozaik masyarakatnya adalah masyarakat majemuk (plural) kiranya kurang tepat. Bangsa Indonesia sangat membutuhkan pendidikan dengan muatan nilai-nilai yang berguna bagi pembentukan karakter dan peradaban sebagai sebuah bangsa. Mata pelajaran Agama, PKn, IPS (Sejarah, Geografi, Ekonomi, Sosiologi) harus menjadi mata pelajaran penting dan mungkin lebih penting dari Matematika, Fisika, Kimia, Biologi, karena misi yang dibawa oleh mata pelajaran tersebut adalah masalah pembinaan generasi muda guna kelanjutan Republik Indonesia dimasa depan, nilai-nilai perekat bangsa, hidup ber-Bhineka Tunggal Ika atau konsep hidup multikultur pada masa kini. Oleh sebab itu, program pendidikan negara-negara OECD yang hanya menkankan pada *Math, Sciences and technology* kurang tepat bagi bangsa Indonesia,

karena bangsa Indonesia yang majemuk sangat memerlukan program pendidikan pembentuk karakter dan peradaban dengan porsi yang agak besar.

2. Kebijakan Tentang Ketentuan Kenaikan Kelas yang Tidak Lagi Memperhatikan Pendidikan Karakter.

Kebijakan pendidikan pada pendidikan dasar dan menengah yang tidak lagi mensyaratkan lulus pendidikan Agama (Islam), Pkn, Bahasa Indonesia untuk naik kelas akan berbuah malapetaka bagi bangsa pada masa yang akan datang. Hal ini akan berujung pada pendangkalan nilai-nilai hidup bersama sebagai sebagai sebuah bangsa. Jadi, karena Bangsa Indonesia tidak sama dengan USA, Jepang, RR China, Korea yang hanya mensyaratkan *Math, Sciences, English* sebagai standar mutu pendidikan dan sebagai syarat naik kelas pada sistem persekolahan, sistem seperti itu jelas tidak bisa diterapkan di Indonesia. Paling tidak, porsi pendidikan Agama, PKn, IPS dan IPA serta teknologi dapat dilaksanakan secara proporsional dan seimbang.

3. Kebijakan Otonomi Pengembangan Kurikulum

Pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah di Indonesia harus memperhatikan mozaik bangsa yang majemuk atau plural. Bangsa dengan mozaik plural sangat membutuhkan pendidikan nilai-nilai yang standar guna pembentukan karakter dan peradaban bangsa. Pendidikan karakter dan peradaban sangat penting guna mewariskan nilai-nilai yang berspektrum nasional guna keberlangsungan atau existensi bangsa Indonesia di dunia global. Oleh sebab itu, mata pelajaran Pendidikan Agama, Pendidikan (Pancasila) dan Kewarganegaraan dan Bahasa Indonesia harus memiliki kurikulum secara nasional. Hal bertujuan agar pendidikan karakter bangsa dapat berlangsung dengan standar minimal yang sama di seluruh Indonesia.

4. Tidak Semua Mata Pelajaran yang Menjadi Mata Ujian Nasional (UN).

Kita pernah memiliki pengalman bahwa tdak semua mata pelajaran diujikan dalam ujian nasional. Hal ini berakibat peserta didik tidak serius dalam mempelajari mata pelajaran yang tidak di-UN-kan. Mata pelajaran agama, PKn, sejarah, sosiologi dll tidak masuk pada pelajaran yang di-UN-Kan. Pada hal mata pelajaran tersebut sangat penting dalam pembentukan karakter. Bertolak dari analisis di atas, maka kebijakan yang dibuat dalam

mengelola pendidikan dasar dan menengah tidak tepat dengan mencontoh dari Negara maju (Negara OECD) karena karakteristik bangsa dan Negara Indonesia tidak sama dengan Negara-negara OECD.

D. Rekonstruksi Pendidikan Nasional Indonesia yang Sesuai dengan Cita-cita dan Tujuan Nasional.

Program Pendidikan Indonesia untuk memajukan Bangsa Indonesia, hendaknya kembali berpedoman kepada tujuan dan cita-cita Negara Republik Indonesia. Untuk itu para perencana dan pelaksana pendidikan Nasional Indonesia perlu mempelajari dan mencermati kembali nilai-nilai dan cita-cita Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan UUD Negara Republik Indonesia tahun 1945 karena cita-cita dan tujuan nasional tersebut telah termaktu dalam kedua dokumen dasar negara yaitu **Proklamasi dan UUD RI 1945**.

Proklamasi tanggal 17 Agustus 1945 adalah suatu peristiwa penting baik secara historis, politis dan yuridis. Secara hoistoris proklamasi tanggal 17 Agustus 1945 membentangkan sejarah perjalanan bangsa Indonesia mulai dari zaman pra-sejarah sampai zaman kemerdekaan. Berbagai pristiwa yang dianalisis secara sinkronis dan diakronis, mencatat pengalaman baik yang baik maupun pengalaman buruk. Dari segi pendidikan, betapa dizaman penjajahan bangsa Indonesia mengalami diskriminasi dalam hal memperoleh pendidikan. Pendidikan yang diterima berbeda antara orang kulit putih (penjajah), timur asing (Cina, India,dll) dan bumi putra. Kaum bumi putra, terutama kaum rakyat banyak tidak mempunyai akses kepada pendidikan yang baik. Bahasa yang dipakai, materi ajar yang diterima juga berbeda. Hal ini patut menjadi perhatian bagi perancang dan pelaksana pendidikan. Banyak lagi aspek historis yang harus jadi perhatian.

Secara politis, proklamasi mengubah status negara Indonesia dari sebuah negara jajahan menjadi negara merdeka. Negara merdeka yang mempunyai hak yang sama dengan negara lain dalam membangun jati diri, bentuk negara, ideologi, negara dan aspek lain. Dalam hal ini pendiri negara telah menetapkan Pancasila dan UUD45 sebagai kaidah poko sendi negara. Maka selayaknya hal menjadi perhatian bagi perancang dan pelaksana pendidikan di Indonesia.

Demikian juga aspek yuridis, Indonesia telah ditetpkan sebagai negara demokrasi dan negara hukum. Artinya Indonesia memabangun sistem sendiri yang akan dipedomi dalam merencanakan dan melaksanakan pendidikan di Indonesia. Produk hukum pendidikan zaman penjajahan yang tidak

memihak kepada bangsa Indonesia dan rakyat Indonesia harusnya tidak dibuat lagi. Maka peraturan dalam bidang pendidikan hendaknya memihak pada bangsa Indonesia dan keberlanjutan Bangsa Indonesia.

Lebih dari itu, cita-cita dan nilai-nilai luhur proklamasi tanggal 17 Agustus 1945, telah dijabarkan dalam Pembukaan dan pasal-pasal UUD45. Maka dalam merencanakan dan melaksanakan pendidikan di Indonesia haruslah senantiasa memperhatikan dan mempedomani ketentuan yang telah diatur oleh UUD45.

BAB.V.

FAKTOR-FAKTOR YANG DIPERTIMBANGKAN DALAM PEMILIHAN STRATEGI PEMBELAJARAN

A. Sekilas Tentang Tujuan Pendidikan

Tujuan Pendidikan adalah mengembangkan potensi diri seorang manusia secara optimal, baik fisik maupun mental spiritual. Dengan demikian seorang manusia diharapkan menjadi manusia dewasa yang mampu mengurus diri sendiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri, keluarga, masyarakat, negara dan bangsa dan berpartisipasi dalam urusan internasional global. Maka seorang anak manusia selama hidupnya akan melalui tiga lingkungan pendidikan sekaligus yaitu pendidikan informal, formal dan pendidikan nonformal.

Sebelum mendalami faktor-faktor yang dipertimbangkan dalam memilih strategi/metode pembelajaran, maka ada baiknya kita lihat dinamika perubahan sebutan dari tujuan pendidikan didalam kurikulum. Tujuan pendidikan dan pembelajaran ini sudah mengalami transformasi penggantian istilah sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, termasuk perkembangan ilmu pendidikan itu sendiri.

Perumusan atau penentuan Tujuan pendidikan nasional diturunkan dari Tujuan Nasional Negara Republik Indonesia (TNNRI). TNNRI adalah 1). Melindungi segenap bangsa dan tumpah darah Indonesia; 2). Memajukan kesejahteraan umum; 3).Mencerdaskan kehidupan bangsa;dan 4). Ikut serta menciptakan perdamaian dunia berdasarkan kemerdekaan dan perdamaian abadi. TNNRI ini dijabarkan menjadi Tujuan Pendidikan Nasional Republik Indonesia (TPNRI). TPNRI tertuang dalam Undang-undang no.20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Indonesia. TPNRI sebagaimana telah dirumuskan dalam Undang-undang Nomer 20 Tahun 2003 adalah 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.

Kemudian untuk mewujudkan TPNRI maka lahirlah Tujuan Institusional (TI) yaitu tujuan yang akan dicapai oleh setiap lembaga pendidikan. Maka lahirlah tujuan dari sekolah PAUD, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, Sekolah Kejuruan, Universitas, Institut, Akademi dan institusi pendidikan lainnya. Dalam rangka mewujudkan TI yang ada pada setiap institusi pendidikan maka dijabarkan menjadi Tujuan Kurikuler (TK) yaitu tujuan yang harus dicapai oleh setiap mata pelajaran. Maka setiap mata pelajaran mempunyai tujuan yang harus di capainya, seperti tujuan pendidikan agama, tujuan PPKn, tujuan bahasa indonesia, tujuan matematika, tujuan fisika dan lain-lain. Untuk merealisasikan TK maka dirumuskanlah Tujuan Instruksional (TIN). TIN adalah tujuan yang akan dicapai setiap kali pendidik melakukan kegiatan pembelajaran.

TIN inilah yang sudah mengalami beberapa kali istilah penamaanya. Dalam kurikulum 1975, kurikulum 1984, kurikulum 1994 Tin disebut dengan Tujuan Instruksional Umum (TIU) dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK). TIU adalah tujuan pokok bahasan materi dan TIK adalah tujuan dari setiap materi yang penting dari pokok bahasan ini. Istilah TIU dan TIK diganti dengan nama Kompetensi dalam kurikulum 2006 sampai kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2006 ada tiga istilah yaitu Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). Keduanya ini dijabarkan menjadi Indikator dalam proses pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 sebutan SK-KD juga berganti menjadi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang kemudian dijabarkan menjadi Indikator Pembelajaran (IP).

Jadi dapat disimpulkan bahwa sebutan atau istilah untuk menamakan tujuan pembelajaran sudah mengalami berbagai istilah yaitu TPNRI-TI-TK-TIU-TIK (1975s/d1994) sekarang menjadi TPNRI-TI-SK-KD-IP (2006) terakhir menjadi TPNRI-TI-KI-KD-IP (2013). Akan tetapi perlu ditegaskan bahwa maksudnya adalah sama yaitu Tujuan yang akan dicapai atau kompetensi yang wajib dimiliki oleh peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran melalui kegiatan tatap muka (TM), tatap layar (TM), penugasan, praktek, studi lapangan dan kegiatan pembelajarn lainnya pada setiap jenis dan jenjang pendidikan mulai dari PAUD sampai ke Perguruan Tinggi.

B. Faktor-faktor yang Dipertimbangkan Dalam Pemilihan Strategi Pembelajaran

Dalam memilih dan menetapkan strategi pembelajaran yang akan dipakai dalam suatu proses pembelajaran, pendidik/guru perlu memperhatikan beberapa faktor. Faktor dimaksud adalah faktor yang berasal dari materi pembelajaran, lingkungan, sarana yang tersedia dan faktor peserta didik sendiri. Berikut ini diuraikan faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih dan menetapkan strategi atau metode yang akan dipakai oleh guru/pendidik dalam proses pembelajaran.

1. Faktor Tujuan Pembelajaran.

Tujuan pembelajaran yang akan dicapai menentukan strategi apa yang akan dipakai atau diterapkan dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran dimaksud adalah Tujuan Instruksional Umum (TIU) dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK) dalam kurikulum 1975/1984/1994; atau Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pembelajaran (IP) dalam kurikulum 2006; atau Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator dalam kurikulum 2013. Untuk mudahnya dalam tulisan ini disebut tujuan pembelajaran.

Tujuan Pembelajaran dalam PPKn tentulah diambil berdasarkan kurikulum PPKn yang sedang berlaku. Sebagai contoh kita kutip kurikulum 2013 dalam mata pelajaran PPKn kelas XII dengan materi "Dinamika peran Indonesia dalam perdamaian dunia sesuai Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945". Tujuan atau kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran ini adalah masalah dalam penguasaan peserta didik terhadap politik luar negeri Indonesia, diplomasi, propaganda dan peran serta Indonesia dalam menciptakan perdamaian dunia. Kalau materi ini dianalisis secara mendalam maka akan kelihatan bahwa materi ini akan memuat aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan secara proporsional. Bisa saja aspek pengetahuan tingkat tinggi 50%; aspek sikap 30%; dan aspek keterampilan 20%. Ini adalah analisis perkiraan Penulis saja.

Berdasarkan analisis materi seperti tersebut diatas, maka guru memilih metode pembelajaran yang menekankan pembelajaran tingkat tinggi seperti strategi pembelajaran ceramah, Inkuiri, analisis kasus dan pemutaran video pendek. Perteimbangannya adalah bahwa ranah kognitif, afektif dan psychomotor bisa disentuh oleh strategi/metode pembelajaran yang dipilih.

Sebagai contoh lain kita ambil materi ajar dalam Kurikulum PPKn tahun 2013 dengan materi “ Kasus-kasus pelanggaran hak azasi manusia”. Kalau materi ini kita analisis tentang tujuan yang ingin dicapai tentu lebih menekankan lebih banyak pada aspek sikap/nilai/values yang akan dicapai dibandingkan dengan aspek pengetahuan dan keterampilan. Maka strategi yang cocok dipilih adalah VCT dengan menilai naskah tulisan/kasus, Inkuiri dan ceramah sebagai pelengkap.

Dengan dua contoh yang telah diuraikan, jelas bagi kita bahwa tujuan pembelajaran yang akan dicapai atau kompetensi belajar apa yang akan dicapai menjadi salah satu faktor yang dipertimbangkan dalam memilih strategi atau metode pembelajaran.

2. Faktor Aktifitas dan Pola Interaksi Pembelajaran yang Diinginkan

Dalam menganalisis materi ajar dalam suatu pembelajaran, maka guru/pendidik akan memutuskan apa pola interaksi yang diinginkan oleh pendidik/guru. Aktifitas dan pola interaksi maksudnya adalah kegiatan apa yang diskenariokan oleh guru/pendidik dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Aktifitas dan pola interaksi yang diinginkan umpamanya pola interaksi satu arah antara guru/pendidik dan siswa, pola interaksi dua arah antara siswa dan guru/pendidik, pola dan aktifitas menemukan sesuatu, pola interaksi kelompok kecil, pola interaksi diskusi berpasangan (in pair) dan banyak lagi aktifitas yang bisa terjadi dalam proses pembelajaran.

Ketika guru/pendidik menginginkan aktifitas/pola interaksi yang terjadi adalah penemuan atau menemukan sesuatu melalui telaah mendalam tentang topik yang sedang dipelajari maka strategi yang dipakai adalah metode inkuiri (Inquiry). Metode inkuiri menuntun siswa menemukan sesuatu bisa secara sendiri, berpasangan atau kelompok kecil. Apabila guru/pendidik ingin aktifitas dan pola interaksi yang terjadi adalah memecahkan masalah yang ada dalam materi ajar, maka strategi dan metode yang dipilih adalah metode Pemecahan Masalah (problem solving based learning).

Perlu diperhatikan bahwa dalam memutuskan aktifitas dan pola interaksi yang diinginkan ini, hendaklah dipertimbangkan bahwa sebuah kegiatan pembelajaran hendaknya:

a. Interaktif: Proses pembelajaran merupakan proses interaksi aktif antara guru dengan siswa; siswa dengan guru; siswa dengan siswa; siswa dengan media audio, visual atau audio visual; siswa dengan lingkungan dan

siswa dengan sumber belajar. Melalui multi inetraksi ini diharapkan siswa dapat menguasai materi baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan atau dengan istilah lain menguasai kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran. Dengan demikian akan terjadi pengembangan diri peserta didik secara optimal.

b. Inspiratif: Proses pembelajaran harus inspiratif artinya proses pembelajaran itu tidak mematikan inspirasi siswa untuk berfikir, bernalar dan berimajinasi. Biarlan siswa berfikir dan bernalar sesuai dengan dirinya sendiri. Dengan demikian diharapkan peserta didik itu siswa dapat belajar secara mendalam dan menguasai kompetensi yang sudah ditetapkan oleh kurikulum.

c. Menyenangkan: Proses pembelajaran menyenangkan artinya siswa/peserta didik tidak tertekan atau tidak takut dalam proses pembelajaran. Ketertekanan atau ketakutan akan mematikan minat belajar siswa. Oleh sebab itu proses pembelajaran harus menyenangkan dalam arti siswa dengan gembira dan bermotivasi tinggi untuk mempelajari materi yang sedang dipelajari.

d. Manantang. Proses pembelajaran hendaknya menantang artinya proses pembelajaran mendorong dan menantang siswa untuk belajar dan mengembangkan kemampuan berfikirnya, kemampuan dirinya melalui rasa ingin tahu yang tinggi guna mempelajari secara mendalam materi ajar yang sedang dipelajari. Maka proses pembelajaran hendaknya memberi peluang siswa untuk mencoba, befikir intuitif dan kritis atau mengeksplorasi sesuatu dengan baik.

e. Motivasi. Proses pembelajaran hendaknya mendorong siswa untuk memiliki motivasi yang mendalam (intrinsik dan ekstrinsik) untuk mempelajari sesuatu. Dengan demikian belajar bukan hanya kewajiban untuk mendapatkan nilai tapi juga untuk kehidupannya di dalam masyarakat.

Jadi aktifitas dan pola interaksi yang diinginkan oleh guru menentukan strategi atau metode apa yang akan dipilih dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran.

3. Alokasi Waktu yang tersedia

Salah satu faktor yang dipertimbangkan oleh guru/pendidik dalam memilih strategi/metode pembelajaran adalah waktu yang tersedia. Kalau waktunya 90 menit dalam satu kali pertemuan, maka bandingkan dengan materi yang harus dipelajari oleh siswa. Kalujau materinya banyak

dibandingkan waktu yang tersedia, maka pilih metode yang tepat. Jangan sampai terjadi waktu tidak cukup atau sebaliknya waktunya masih banyak materi sudah habis. Maka guru/pendidik hendaknya membuat skenario pembelajaran yang tepat mulai dari pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Gunakan waktu yang tersedia sebaik-baiknya agar kompetensi yang telah ditetapkan dapat dikuasai oleh siswa/peserta didik sebaik-baiknya.

4. Faktor Siswa/Peserta Didik.

Faktor siswa/peserta didik adalah faktor yang sangat penting juga untuk dipertimbangkan dalam memilih strategi/metode yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Dari aspek siswa ada beberapa faktor yang harus dipertimbangkan antara lain:

a. Jumlah siswa/peserta didik dalam kelas. Jumlah siswa dalam kelas juga menentukan strategi/metode yang akan dipilih. Apabila siswanya sampai 50/60 orang dalam sebuah kelas, maka strategi/metode yang dipakai tentulah yang bisa menjangkau semua siswa. Mungkin metode ceramah atau metode expositori lebih tepat dengan bantuan peneras suara. Akan lebih sulit untuk meminta siswa berdiskusi kelompok atau memakai metode memecahkan masalah, karena siswa yang banyak akan sulit diatur didalam kelas.

Tetapi apa bila jumlah siswa 20/30 orang, maka pilihan metode yang akan dipilih akan lebih banyak karena siswa yang sedikit akan lebih mudah membuat skenario pembelajaran yang beragam. Metode kerja kelompok, diskusi kelompok kecil, metode inkuiri, metode *discveri* akan bisa diterapkan. Demikian juga metode kerjasama (*cooperatif learning*) akan lebih mudah diterapkan dalam siswa dengan jumlah yang lebih kecil. Artinya makin kecil jumlah siswa dalam satu kelas akan lebih baik.

b. Pengetahuan Awal Siswa. Pengetahuan awal siswa tentang materi juga dipertimbangkan. Kalau siswa telah mengetahui materi itu lebih banyak maka bisa diterapkan metode *Jurisprdensi Inquiry*, sehingga proses pembelajaran disamping menuntut kompetensi yang sedang dipelajari juga dapat dilakukakan kegiatan pengayaan guna memperkaya pengetahuan, siskap dan keterampilan siswa tentang materi yang sedang dipelajari. Jadi kebiasaan guru untuk melakukan pretest adalah perilaku dan kebiasaan guru yang baik guna mengetahui penguasaan siswa/peserta didik tentang pengetahuan yang akan/sedang dipelajari.

c. Tingkat Kecerdasan Siswa. Tingkat kecerdasan siswa adalah kualitas intake yang masuk kesekolah tertentu. Kalau kecerdasannya normal

(90-100), atau cerdas atau genius ($IQ \geq 120$), metode/strategi yang dipakai akan berbeda. Anak cerdas akan mudah mempelajari sesuatu secara cepat atau sebaliknya anak normal akan belajar lebih lambat dari anak cerdas. Maka strategi pembelajaran yang dipilih hendaknya sesuai dengan tingkat kecerdasan siswa (tergantung pada ukuran yang dipakai bisa NEM, nilai UN atau hasil test masuk).

Apabila siswa menurut tingkat kecerdasannya homogen (normal semua atau cerdas semua) ini tidak akan menjadi masalah didalam kelas. Guru cukup memilih strategi/metode pembelajaran yang sesuai. Tapi kalau siswa heterogen atau beragam dalam sebuah kelas, maka guru harus bisa mempertimbangkan bagaimana seluruh siswa/peserta didik mendapat pelayanan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya. Maka guru harus memilih multi metode untuk mengatasinya. Dengan demikian anak yang cepat bisa belajar dan anak yang lambat juga bisa belajar.

5. Sarana dan Prasarana yang Tersedia.

Sarana dan prasarana yang tersedia juga menentukan pemilihan metode/strategi pembelajaran, karena hal ini sangat penting dalam mendukung terjadinya proses pembelajaran secara optimal. Sarana prasarana adalah berupa gedung/ruangan kelas, papan tulis, alat tulis, listrik, koneksi internet, perpustakaan, laboratorium dan lain-lain. Ketika guru memutuskan memakai metode inquiry dengan keharusan siswa untuk mencari bahan melalui internet, kalau internet tidak tersedia, maka metode inquiry tidak bisa dilaksanakan. Demikian juga kalau guru memutuskan memakai metode Advance Organizer umpamanya, kalau listrik untuk menhidupkan laptop tidak tersedia, maka metode Advance Organizer tidak bisa dilaksanakan.

Sarana dan Prasarana yang tersedia juga menentukan strategi pembelajaran yang akan dipilih. Kalau pembelajaran berlangsung diluar jaringan (tatap muka), maka yang perlu adalah ruangan yang representatif, nyaman dan aman untuk belajar. Dalam ruangan itu ada papan tulis, tempat duduk guru dan siswa yang nyaman, slide proyektor, listrik yang menyala, ada alat pendingin ruangan, ada koneksi internet LAN dan WAN. Kemudian dalam hal pembelajaran daring, maka harus ada komputer yang konek dengan internet, ada LMS yang bisa digunakan dan sarana lain yang diperlukan agar proses pembelajaran berjalan dengan optimal dan efektif.

6. Status Sosial Ekonomi Masyarakat/Siswa.

Para ahli Sosiologi Pendidikan membuat kategori terhadap siswa didalam kelas yaitu kelas bawah, menengah dan atas. Hal ini terkait dengan status dukungan modal sosial siswa untuk belajar disekolah. Anak berasal dari kelas atas biasanya akan lebih memiliki modal sosial untuk belajar dibandingkan yang laian. Demikan juga dari kelas bawah, mungkin akan memilki modal sosial yang lebih sedikit untuk mempelajari sesuatu. Sumber belajar yan tersedia dirumah seperti bacaan yang tersedia, koneksi internet, buku sumber belajar yang tersedia akan mempegaruhi kemampuan belajar siswa disekolah. Apalagi era sekarang era bimbingan belajar baik secara langsung atau melalui internet. Semua ini akan mempengaruhi metode yang akan dipilih oleh guru disekolah.

C. Strategi/Metode Pembelajaran dan Ranah/Domain Kognitif, Afektif dan Psychomotor Dalam PPKn

Strategi pembelajaran ranah/domain kognitif, afektif dan psychomotor tidak dipisahkan secara tegas, sebab ketiga domain tersebut saling berkaitan satu sama lain.

Untuk bisa bersikap tentu seseorang harus tahu terlebih dahulu, untuk terampil juga seseorang harus thu terlebih dahulu. Oleh sebab itu strategi pembelajaran hanya bisa kita berikan penekanan atau ranah/domain mana yang yan lebih dominan yang bisa dicapai melalui penggunaan metode tersebut. Contoh, untuk mencapai tujuan pembelajaran berfikir tingkat tinggi maka strategi yang dipakai adalah menggunakan problem based learning seperti projek based learnung (PjBL) atau pemecahan masalah, pemecahan kasus (PBL). Metode ceramah adalah lebih besar ditujukan untuk mencapai ranah/domain kognitif dibanding afektif dan psychomotor. Demikian juga metode demonstrasi mungkin lebih besar untuk mencapai ranah/domain keterampilan dibandingkan dibandingkan dengan domain yang lain.

Untuk melihat ranah/domain mana yang lebih besar dicapai oleh metode tertentu, berikut ini ditampilkan ragam metode pembelajaran yang sesuai untuk domain/ranah tertentu:

1.Strategi dan Metode untuk domain Kognitif:

- a.Metode Ceramah
- b. Metode Advance Organizer
- b. Metode diskusi

- c. Metode Expositori/Pameran
- d. metode Inquiry
- e. metode Problem solving (Pemecahan Masalah)
- f. Metode Proyek
- g. Metode belajar bersama (Cooperative Learning)
- h. metode Jarak Jauh (internet=interconnection networking).

2. Strategi dan metode pembelajaran domain Afektif:

- a. Metode VCT (Value Clarification technique)
- b. metode Permainan (games)
- c. Metode Role Playing
- d. Metode Inquiry nilai
- e. metode tanya jawab terarah
- f. Metode analisis cerita/dilemma moral
- g. metode Insert.

3. Strategi Pembelajaran ranah/domain psicomotorik

- a. metode Role Playing
- b. metode Simulasi
- c. metode Studi Proyek
- d. metode Permainan/games
- e. metode Demonstrasi
- f. metode Latihan/Training

Demikianlah beberapa strategi/metode pembelajaran yang bisa dipakai dalam pembelajaran PPKn. Dalam prakteknya pendidik/guru bisa bahkan dianjurkan untuk memakai banyak metode/multi metode dalam setiap proses pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran akan berlangsung tidak monoton akan tetapi akan bervariasi dan suasana kelas akan lebih hidup, inspiratif, menantang dan menyenangkan.

BAB.VI.

STRATEGI PEMBELAJARAN DOMAN KOGNISI DAN DOMAIN PSYCHOMOTORIK DALAM PPKN

Pada bagian berikut ini akan diuraikan dan dibahas berbagai strategi pembelajaran PPKn yang lebih menekankan kepada ranah/domain kognitif domain psychomotor dalam pembelajaran PPKn.

I. Metode Ceramah (Lecturing)

A. Pengertian

Metode Ceramah (lecturing) adalah metode pembelajaran melalui penyampaian informasi melalui penuturan secara lisan oleh guru/pendidik kepada peserta didik/siswa. Penyampaian materi secara lisan maksudnya adalah guru melalui ceramah menyampaikan materi ajar melalui bahasa lisan di hadapan pembelajar atau peserta didik dan peserta didik mendengar secara langsung melalui telinga masing-masing.

Metode ini adalah metode pembelajaran tradisonal, mudah dilaksanakan oleh semua guru atau pendidik. Metode ini dianggap tradisonal karena dapat dilaksanakan dengan mudah dan tidak memerlukan alat bantu yang rumit. Metode ceramah pada masa kini banyak dikritik oleh para ahli karena dipandang hanya menghasilkan pengetahuan tingkat rendah (menghafal), interaksi kelas satu arah sehingga pembelajar hanya pasif saja, monoton dan kritik lainnya.

Akan tetapi sebenarnya metode ceramah adalah metode yang sangat penting dalam pembelajaran, karena banyak hal yang harus disampaikan secara lisan kepada semua peserta didik proses pembelajaran dimulai. Setidaknya metode ceramah dipakai untuk menyampaikan informasi awal, perintah, uraian tugas yang akan dikerjakan dan lain sebagainya. Mungkin untuk masa kini, ceramah tidak lagi direkomendasikan sebagai metode utama tetapi sebagai pendukung sebuah metode yang akan digunakan seperti PjBL, PBL dan lain-lain.

B. Langkah-langkah metode ceramah

Langkah-langkah penggunaan metode ceramah di bawah ini:

1. Pendahuluan. Sebelum memulai pembelajaran dengan metode ceramah ada beberapa hal yang harus dijelaskan kepada peserta didik. Hal itu adalah sebagai berikut:

a. Menjelaskan tujuan lebih dulu kepada peserta didik dengan maksud agar peserta didik mengetahui arah kegiatannya dalam belajar, bahkan tujuan itu dapat membangkitkan motivasi belajar jika bertalian dengan kebutuhan mereka.

b. Setelah itu baru dikemukakan pokok-pokok materi yang akan dibahas. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat melihat luasnya atau ruang lingkup bahan pelajaran yang akan dipelajarinya.

c. Memancing pengalaman peserta didik yang cocok dengan materi yang akan dipelajarinya. Caranya ialah dengan pertanyaan-pertanyaan yang menarik perhatian mereka, melalui kuiz atau melaksanakan pretest.

2. Menyajikan bahan ajar baru. Penyajian bahan ajar baru maksudnya adalah penyampaian materi ajar pokok/inti kepada siswa/peserta didik dengan memperhatikan faktor-faktor sebagai berikut:

- a. Pusat perhatian peserta didik dari awal sampai akhir pelajaran harus tetap terpelihara. Semangat mengajar memberi bantuan sepenuhnya dalam memelihara perhatian peserta didik kepada pelajarannya.
- b. Menyajikan pelajaran secara sistematis, tidak berbelit-belit dan tidak meloncat-loncat.
- c. Kegiatan pembelajaran atau interaksi belajar-mengajar diciptakan secara variatif, jangan membiarkan peserta didik hanya duduk dan mendengarkan, tetapi berilah kesempatan untuk berpikir dan berbuat. Misalnya pelatihan mengerjakan tugas, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, atau melihat peragaan.
- d. Memberi ulangan materi pelajaran kepada *response*, jawaban yang salah dan benar perlu ditanggapi sebaik-baiknya.
- e. Membangkitkan motivasi belajar secara terus menerus selama perjalanan berlangsung. Motivasi belajar akan selalu tumbuh jika sesuatu belajar menyenangkan.
- f. Menggunakan media pelajaran yang variatif, yang sesuai dengan tujuan pelajaran. Media bisa berupa media audio, visual atau audio visual secara bervariasi.

3. Menutup pelajaran pada akhir pelajaran.

Dalam kegiatan menutup pelajaran dengan menggunakan metode ceramah setidaknya minimal guru/pendidik dapat melakukan aktifitas sebagai berikut:

- a. Mengambil kesimpulan dari semua materi ajar yang telah diberikan, dilakukan oleh peserta didik di bawah bimbingan guru.
- b. Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menanggapi materi pelajaran yang telah diberikan terutama mengenai hubungan dengan pelajaran lain.
- c. Melaksanakan penilaian secara *komprensif* untuk mengukur perubahan tingkah laku melalui post test secara tertulis dan/atau secara lisan.

Dalam memberikan suatu ceramah seharusnya menggunakan gaya percakapan yang antusias, dan ceramah juga harus disampaikan dengan suara yang cukup nyaring, jelas dan mudah dimengerti (*easy to understand*). Banyak guru yang berbicara terlalu lemah, tidak jelas, kosakata yang dipakai susah dimengerti sehingga kelas itu ribut dan tidak dapat mengikuti materi ajar dengan baik. Hal ini dapat menimbulkan frustrasi pada siswa yang tidak pandai menangkap arti kata-kata yang diucapkan oleh guru. Hal ini sering terjadi dalam sebuah ceramah yang dilakukan guru dalam kelas. Kadang-kadang kegagalan pembelajaran disebabkan oleh egoisme guru yang hanya untuk menunjukkan bahwa guru itu cerdas, berpendidikan tinggi. Padahal sebenarnya sebagian besar dari siswa atau peserta didik tidak memahami materi ajar yang disampaikan oleh guru tersebut.

C. Kebaikan atau Kelebihan Metode Ceramah.

Metode ceramah walaupun dianggap sebuah metode tradisional, kuno dan tidak bersifat inquiry, namun metode ini memiliki kelebihan sebagai berikut.

- a. Dapat mentransfer ide dengan jelas
- b. Dengan ceramah guru dapat menyesuaikan diri dengan situasi.
- c. Sangat tepat untuk penyampaian informasi
- d. d.Tepat digunakan apabila guru dan siswa tidak seimbang maksudnya pada ukuran kelas besar sehingga tidak meungkikan melakukan metode lain.
- e. Dapat segera mengetahui segera daya serap dari anak didik
- f. Bla terjadi kekeliruan dan kesalahan atas bahan ajar yang disampaikan dapat segera diperbaiki

- g. Sangat mudah dilaksanakan dan cepat dilaksanakan.

D. Keburukan atau kelemahan metode ceramah.

Metode ceramah memiliki keburukan dan kelemahan sebagai berikut:

- a. Bersifat satu arah (one way communication/Tranfering).
- b. Mono tehnik, sehingga mematikan kerja indra yang lain selain telinga, sehingga daya serap terhadap materi ajar menurun
- c. Guru sentris
- d. d.Bila persiapannya buruk, bahannya tidak sistematis serta urutan konsep tidak diperhatikan, cara membawakan ceramah jelek, akan menyulitkan siswa dalam belajar,
- e. Sering membosankan (borring).

E. Cara mengefektifkan penggunaan metode ceramah.

Untuk mengurangi kelemahan atau keburukan metode ceramah, maka ada beberapa yang dapat dilakukan guna mengurangi atau meminimalisir kekurangan metode ceramah, antara lain:

- a. Siswa diberi tahu tentang materi yang akan diceramahkan dan memberi apersepsi.
- b. Memberi ceramah dengan pertanyaan yang efektif.
- c. Menggunakan media yang cukup berupa media pembelajaran audio, visual dan audio visual.
- d. Mengaitkan materi ajar dengan masalah real sehari-hari melalui memberikan contoh-contoh yang terjadi dalam masalah kehidupan nyata.
- e. Melakukan ceramah jangan terlalu panjang tapi penggalah ceramah setiap 15 menit.
- f. Guru/pendidik harus memandang kepada siswa/ peserta didik dengan mimik muka yang antusias, meyakinkan dan memberi motivasi.
- g. Guru harus memiliki suara yang langtang, jelas dan enak didengar.

F. Petunjuk penyajian ceramah dengan dengan baik.

Agar metode ceramah berjalan dengan baik dan mencapai tujuan, maka ada beberapa petunjuk harus diperhatikan sebagai berikut:

- a. Menyajikan bahan ceramah dengan jelas dan logis
- b. Guru harus menguasai bahan yang akan diceramahkan
- c. Isi ceramah harus dapat didengar dengan jelas

- d. Dapat mengatur kecepatan atau tempo penyajian dengan baik
- e. Menghubungkan materi ceramah dengan kejadian praktis
- f. Menghindari penyajian sekedar pengisi waktu saja.
- g. Mendorong siswa berfikir secara bebas.
- h. Guna menarik perhatian ada baiknya diselingi dengan humor, pertanyaan dan tanggapan audien.

II. Metode Advance Organizer

A. Pengertian.

Metode Advance Organizer berasal dari dua kata: *Advance* artinya terlebih dahulu atau sebelum. Dalam Bahasa Inggris ada kalimat "Please pay in advance" artinya bayar terlebih dulu baru diambil atau dimakan. Kemudian *Organizer* artinya mengorganisasikan; mengerangkakan atau dibuat kerangkanya. Jadi metode *advance organizer* adalah penyajian pembelajaran melalui penyampaian informasi (ceramah/lecturing) yang kerangkanya dibuat dan disampaikan ke peserta didik/siswa terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Dengan demikian siswa akan memiliki gambaran/kerangka dalam pemikirannya tentang apa yang akan dipelajari sehingga membantu siswa/peserta didik lebih mudah untuk belajar secara teratur dan berurutan. Hal ini akan memudahkan peserta didik membangun sebuah skema dalam pikiran masing-masing tentang materi yang sedang dipelajari.

B. Langkah-langkah Advance Organizer

Metode pembelajaran advance organizer memiliki tiga langkah utama dalam pelaksanaannya. Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaan metode Advance Organizer:

1). Penyajian Kerangka Advance Organizer

a. Penjelasan Tujuan Advance organizer. Tujuan pembelajaran hendaknya disampaikan kepada siswa/peserta didik agar mereka mengetahui tujuan/kompetensi yang harus dikuasai setelah selesai proses pembelajaran. Tujuan ini sangat penting disampaikan agar mereka mengetahui apa materi pokok atau poin penting mana yang harus dipahami oleh mereka dengan baik.

b. Menyajikan kerangka organizer. Maksudnya adalah guru menyampaikan kerangka/sistematika materi yang akan dipelajari. Dengan demikian siswa akan mengetahui langkah atau urutan materi dalam

penyajianya. Perlu diperhatikan bahwa dalam rangkan merekonstruksi sistematika materi ini hendaknya logis, sequence-nya atau urutan materi tersebut harus masuk akal dan mudah dipahami.

c. Membangkitkan kesadaran pengetahuan dan pengalaman siswa yang relevan. Hal ini penting karena materi yang akan disajikan sudah terbiasa dengan siswa sehingga siswa dapat merecall kembali materi yang telah pernah dipelajari berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Hal ini akan membantu siswa dalam melaksanakan *transfer of training positive* dalam dirinya dalam menunjang proses pembelajaran yang akan dilalui.

2). Penyajian materi Ajar.

Dalam penyajian materi dapat dilakukan dengan menyampaikan secara lisan (ceramah), berdiskusi secara terarah, dengan video/film pendek atau cara lain yang memungkinkan materi tersebut sampai kepada siswa/peserta didik dengan baik dan efektif. Adapun yang perlu diperhatikan oleh guru dalam penyajian ini adalah antara lain memotivasi siswa, menjaga perhatian tetap terpusat dan memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan guru, siswa dengan siswa dengan baik. Diharapkan terbangun schemata baru setelah proses pembelajaran selesai.

Hal penting yang harus diperhatikan dan selalu diingat adalah penyajian materi ajar dalam pembelajaran harus sesuai atau mengikuti struktur atau organisasi yang telah diasampaikan kepada siswa sebelum proses pembelajaran dimulai di awal tadi.

3). Penguatan organisasi kognitif siswa.

Dalam penguatan organisasi kognitif siswa ini, guru harus melakukan penguatan atau membuktikan bahwa materi yang telah diajarkan atau disampaikan adalah benar secara ilmiah. Hal berarti guru harus berusaha menguatkan organisasi kognitif yang dibangun siswa bahwa ilmu pengetahuan yang didapat selama pembelajaran adalah benar dan tidak keliru. Dengan penguatan ini siswa yakin bahwa ilmu yang dipelajari adalah benar secara ilmiah dan tidak keliru secara ilmiah atau keliru dalam penafsiran.

C. Tipe Advance Organizer.

Menurut Joyce and Weil (2006) dalam bukunya Model of Teaching halaman 272, mengemukakan ada dua tipe advance organizer. Berikut diuraikan secara ringkas kedua tipe dimaksud:

1). Tipe Expository Organizer.

Tipe ini digunakan jika akan menjelaskan suatu gagasan umum yang memiliki beberapa bagian yang saling berhubungan. Tipe ini menggambarkan tingkat intelektualitas dimana siswa akan menemukan informasi baru. Expository organizer akan mempresentasikan skema intelektual dimana informasi baru akan disusun secara terorganisasi. Tipe ini bagus digunakan untuk menyampaikan konsep tingkat tinggi dalam pembelajaran.

2). Tipe Comparative Organizer.

Tipe ini dirancang untuk mengintegrasikan konsep baru dan konsep lama yang telah dimiliki oleh siswa sebelumnya. Materi digunakan untuk membuat komparasi antara materi lama dan materi ajar baru agar lebih jelas.

Untuk memperjelas langkah dari metode advance organizer, berikut ini disajikan Sintaks/langkah rinci dari metode advance organizer.

Selanjutnya agar lebih jelas tentang langkah-langkah metode Advance Organizer, dibawah ini dicantumkan tabel yang berisi langkah-langkah dimaksud serta tugas guru yang harus dilakukan dalam sebuah advance organizer.

Table 1. Sintaks Implementasi Advance Organizer

Tahap	Komponen	Tugas Guru
1.Penyajian Advance Organizer	<ul style="list-style-type: none">■Mengidentifikasi atribut pendefinisian■Memberi contoh■Memeberi konteks■Mengulangi	<ul style="list-style-type: none">■Menyampaikan tujuan pembelajaran■Menyajikan advance organizer■Menumbuhkan kesadaran pengetahuan dan pengalaman siswa yang relevan
2.Penyajian bahan ajar	<ul style="list-style-type: none">■Mempresentasikan materi■Menggunakan diferensiasi progresif■Mempertahankan perhatian■Mengekplisitkan	<ul style="list-style-type: none">■Memberikan"Scffoldiang ideasional" yakni mengelompokkan dan mengaitkan hal yang bersama-sama sehingga masuk akal■Memecahkan konsep dari atas ke bawah

	urutan logis dari materi ajar	<ul style="list-style-type: none"> ■Membuat urutan bahan ajar secara logis dan jelas ■Menunjukkan pada siswa bahwa materi ajar sesuai dengan struktur kognitif mereka ■Menyajikan bahan ajar
3.Penguatan organisasi kognitif	<ul style="list-style-type: none"> ■Mengaitkan materi ajar baru dengan struktur kognitif siswa yang telah ada ■Menggunakan rekonsiliasi integratif ■Mendorong belajar penerimaan aktif ■Mengklarifikasi materi yang sedang dipelajari siswa 	<ul style="list-style-type: none"> ■Mengaitkan ide baru dengan gambaran yang lebih besar ■Mengingatkan siswa mengenai ide-ide (gambaran yang lebih besar) ■Meminta rangkuman dari materi ajar ■Menglagi definisi secara cepat ■Menanyakan perbedaan antara aspek-aspek materi. Meinta siswa mendeskripdikan materi ajar yang mendukung konsep atau preposisi yang sedang digunakan sebagai organizer ■Meminta siswa mendeskripsikan materi baru berkaitan dengan organizer. Meminta contoh-contoh lain dari konsep atau preposisi dalam meteri ajar. ■Meminta sisea menganalisa konsep sescara kritis. ■Memastikan bahwa kaitan-kaitan telah dibentuk di dalam struktur kognitif siswa. ■Mengklarifiaksi organizer dari materi ajar.

Sumber : disarikan dari Buku Joyce&Weil, 2006

III. Metode Pembelajaran Diskusi

A. Pengertian Diskusi

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, diskusi di artikan sebagai suatu pertemuan ilmiah untuk bertukar pikiran mengenai suatu masalah. Diskusi biasanya membahas suatu topik yang menjadi perhatian umum dimana masing-masing anggota kelompok mempunyai kesempatan yang sama untuk bertanya dan memberikan pendapat,

Metode pembelajaran diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana guru memberi kesempatan kepada para siswa (kelompok-kelompok siswa) untuk mengadakan pembicaraan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan, atau menyusun berbagai alternatif pemecahan suatu masalah. Dengan demikian metode pembelajaran diskusi dapat dikatakan sebagai metode partisipatif dan juga termasuk metode kooperatif. Menurut Moh. Surya (1975:107) diskusi kelompok merupakan suatu proses bimbingan dimana siswa atau murid akan mendapat suatu kesempatan untuk menyumbangkan pemikiran masing-masing dalam memecahkan masalah bersama. Dan menurut Moh. Uzer Usman (2005:94) menyatakan bahwa diskusi kelompok merupakan suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka yang informal, bertukar pikiran, memecahkan masalah dan mengambil kesimpulan secara bersama-sama.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa Metode Pembelajaran diskusi adalah metode dimana sekelompok siswa/murid berinteraksi tatap muka, semua anggota kelompok mendapatkan kesempatan yang sama dalam menyumbangkan pemikiran, pendapat, berbagi pengalaman, berbagi informasi dalam memecahkan suatu masalah atau dalam mengambil keputusan secara bersama secara musyawarah dan mufakat.

Proses pembelajaran akan terjadi dalam diri masing-masing anggota kelompok ketika terjadi interaksi tatap muka dimana diantara anggota kelompok menyumbangkan pemikiran, pendapat, berbagi pengalaman, berbagi informasi dalam membicarakan suatu topik materi ajar yang sedang dipelajari. Maka dalam sebuah diskusi diharapkan semua anggota kelompok **mengalami proses pembelajaran** dengan indikator aktif mendengar, berpendapat, menyumbangkan pemikiran, berbagi informasi, mencatat atau merekam pembicaraan sehingga pada waktu diskusi berakhir anggota

kelompok memahami materi ajar dengan baik serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

B. Jenis-jenis Diskusi

Metode pembelajaran diskusi dalam pelaksanaannya mengenal beberapa jenis diskusi. Hal ini penting dipahami oleh calon guru dan guru karena jenis metode diskusi yang dipilih tentu disesuaikan dengan tujuan, materi, suasana, karakteristik murid/siswa yang akan berdiskusi. Berikut ini adalah beberapa jenis metode diskusi menurut para ahli.

a. Whole group (lecture discussion)

Adalah diskusi kelompok utuh dimana kelas di modifikasi menjadi satu kelompok dengan posisi guru berada di hadapan suatu kelas dan memberi informasi serta pertanyaan kepada para siswa dan siswa juga mengambil bagian dengan menjawab pertanyaan. Kelas whole group lebih ideal apabila jumlah anggotanya tidak lebih dari 15 orang.

b. Buzz group

Suatu kelompok besar dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, terdiri atas 4-5 siswa. Tempat di atur agar siswa dapat berhadapan muka dan bertukar pikiran dengan mudah. Diskusi dilakukan di tengah atau di akhir proses pembelajaran dengan maksud menajamkan bahan pelajaran atau menjawab pertanyaan-pertanyaan.

c. Panel (round table discussion)

Suatu kelompok kecil, biasanya 3-6 siswa. Mendiskusikan satu objek tertentu, duduk dalam susunan semi melingkar, dipimpin oleh satu moderator. Dalam panel discussion ini beberapa kelompok tampil secara berurutan, kemudian semua anggota boleh bertanya, menanggapi atau minta penjelasan kepada kelompok tertentu dalam sebuah panel.

Biasanya diskusi panel ini menarik, karena masalah yang sama mungkin masing-masing kelompok memiliki pendapat yang berbeda. Di sinilah saatnya akan terjadi diskusi yang menarik, berdebat atau saling memberi penjelasan dengan alasan-lasana yang masuk akal dan ilmiah.

d. Syndicate group

Suatu kelompok kecil yang terdiri dari 3-6 siswa. Masing-masing kelompok kecil melakukan tugas-tugas tertentu. Guru menjelaskan garis besar suatu masalah. Kemudian tiap-tiap kelompok diberi tugas untuk mempelajari suatu aspek tertentu. Dalam hal ini guru menyediakan referensi dan informasi.

Dengan demikian setiap kelompok dapat dapat memecahkan masalah atau berpendapat sesuai dengan referensi atau informasi yang tersedia.

Perlu dicatat, bahwa untuk zaman big cloud data (Semua data di awan), dengan bantuan smart phone atau perangkat komputer yang terkoneksi dengan internet, setiap siswa dapat menggunakan mesin pencari informasi yang sudah tersedia dalam mencari data, informasi dan referensi yang dibutuhkan. Jadi diskusi model syndicate pasti sangat menarik untuk dilakukan.

e. Brain Storming Group

Brainstorming (berasal dari kata Brain= otak, Storm=badai/gelombang). Jadi Brainstorming adalah suatu diskusi dimana dalam diskusi tersebut terjadi proses pemikiran-pemikiran bebas (badai pendapat atau pemikiran) dari semua anggota dalam membahas suatu masalah atau topik. Biasanya sebuah Brainstorming akan melahirkan ide-ide yang brilian dalam memecahkan suatu masalah.

Dalam Brainstorming ini akan terjadi proses pembelajaran yang mendalam mendalam (deep learning) karena sebuah masalah akan dibahas secara mendalam dan tuntas, sehingga masing-masing anggota kelompok akan memahami materi ajar secara mendalam bahkan melebihi dari tujuan pembelajaran yang dirumuskan oleh guru atau dosen. Brain storming sangat baik dilakukan dalam sebuah pembelajaran, banyak keterampilan-keterampilan juga akan dilatih melalui brain storming, antara lain keberanian berbicara, cara berbicara, cara mengemukakan pendapat, pengendalian emosi dan lain-lain.

f. Symposium

Symposium juga sebuah diskusi yang sangat baik. Biasanya beberapa ahli atau siswa yang dianggap punya kemampuan akademik lebih diminta membahas suatu topik atau masalah secara mendalam dan tuntas, kemudian masing-masing nara sumber tadi membacakan pendapatnya dimuka forum atau kelas selama 15-20 menit. Kemudian anggota atau peserta symposium dipersilahkan bertanya, memberikan ulasan atau pendapat, membantah dengan data yang ada dan sebagainya, sehingga terjadi diskusi yang menarik, melibatkan semua anggota dan mendalam.

Synposium adalah sebuah diskusi yang sering dilakukan dalam forum-forum resmi, pertemuan para ahli dan lain-lain. Akan tetapi juga dapat dilakukan sebagai metode pembelajaran yang menarik dan melibatkan semua siswa.

g. Colloquium

Colloquium adalah sebuah diskusi dimana dihadirkan seorang narasumber yang dianggap ahli atau telah melakukan kajian mendalam/meneliti terhadap masalah tersebut. Narasumber tersebut diminta menyampaikan pendapat, temuan atau hasil kajiannya, kemudian anggota atau para audien diminta bertanya, mengulas atau membantah temuan tersebut. Colloquium ini biasanya sering dilakukan dalam forum-forum ilmiah atau forum ekonomi atau forum lain.

h. Informal debate atau debat

Debat adalah sebuah diskusi dalam membahas sebuah masalah yang terdapat pro dan kontra terhadap masalah itu. Maka dalam hal ini sebuah kelompok akan berada pada kelompok Pro dan kelompok lain pada kelompok kontra. Masing-masing kelompok akan mencari rasional, alasan dan argumen guna mempertahankan posisinya. Diskusi akan terjadi sangat menarik dibawah pimpinan moderator yang cakap.

Proses pembelajaran akan terjadi dalam debat ketika masing-masing kelompok mengemukakan pendapat, rasional, usulan, sanggahan terhadap pendapat kelompok lain. Pada waktu ini tentu semua anggota kelompok debat akan berfikir secara mendalam.

Dalam proses pembelajaran alangkah baiknya masing-masing siswa diizinkan untuk berimigrasi dari kelompok pro atau sebaliknya. Sehingga akan terjadi debat yang sengit-rasional guna mempertahankan posisi masing-masing. Bagusnya tidak ada kalah menang dalam debat pembelajaran, karena ditujukan untuk memecahkan masalah atau mencari kebenaran. Catatan penting adalah jangan terjadi debat kusir atau debat yang melibatkan emosional, suara keras pada hal pendapatnya tidak rasional dan ilmiah.

i. Fish bowl

Siswa di bagi menjadi beberapa kelompok, yang disebut sebagai (kelompok dalam) mendiskusikan suatu masalah tertentu, dan kelompok lainnya (kelompok luar) sebagai pendengar.

C. Kelebihan Metode Diskusi

- 1) Melatih siswa belajar untuk mengemukakan pemikiran dan pendapat.
- 2) Memberikan kesempatan siswa untuk memperoleh penjelasan-penjelasan dari berbagai sumber.
- 3) Member kesempatan siswa dapat menyelesaikan problem bersama-sama.

- 4) Melatih siswa untuk berdiskusi di bawah asuhan guru.
- 5) Merangsang siswa untuk ikut mengemukakan pendapat sendiri menyetujui atau menentang pendapat teman-teman.
- 6) Mengembangkan rasa solidaritas/toleransi terhadap pendapat yang bervariasi.
- 7) Melatih siswa untuk dapat berfikir secara matang-matang sebelum berbicara.
- 8) Melatih siswa berbicara secara sistematis.
- 9) Menambah wawasan siswa terhadap problem yang di bahas.

D. Kekurangan Metode Diskusi

- 1) Tidak semua topik atau materi ajar dapat dijadikan topik diskusi hanya hal-hal yang bersifat problematic saja yang dapat didiskusikan.
- 2) Diskusi yang mendalam memerlukan banyak waktu.
- 3) Sulit menuntukan batas luas atau kedalaman suatu uraian diskusi.
- 4) Biasanya tidak semua siswa berani menyatakan pendapat.
- 5) Pembicaraan di dalam diskusi lebih di dominasi oleh siswa yang berani dan telah terbiasa bicara.
- 6) Memungkinkan munculnya rasa permusuhan antar kelompok dan menganggap kelompoknyalah yang paling benar.

IV. Metode Pembelajaran Expositori

A. Pengertian Metode Expositori/Pameran

Kata expository berasal dari kata Expose. Expose dalam Bahasa Inggris diartikan: menjelaskan atau menerangkan. Expository adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam menjelaskan atau menerangkan sebuah objek yang terpampang dihadapan forum atau audien mengenai sesuatu. Contoh objek yang biasanya dilakukan expository oleh petugas dalam sebuah kegiatan atau proyek pembangunan atau sebuah obyek yang mendapat perhatian khusus. Contoh expository yang sering masa kini adalah ekspos proses peneluran Covid19 (Peta polanya terpampang dihadapan forum), penjelasan mengenai kemajuan sebuah pengerjaan proyek jalan Tol Padang-Pekan Baru (Peta progresnya dipampangkan dihadapan forum). Dan banyak objek lain yang dilakukan expose oleh petugas tertentu.

Metode Pembelajaran Expositori adalah metode pembelajaran dengan penyampaian penjelasan/keterangan atau informasi/materi ajar dengan menggunakan alat peraga/media berupa poster, gambar, photo, sketsa dan

lain-lain, dimana media/alat peraga dimaksud memuat sebuah proses atau pesan-pesan khusus atau materi yang membutuhkan penjelasan dari guru. Jadi metode pembelajaran expositori bukan metode penyampaian informasi secara lisan saja, tetapi guru menjelaskan atau mengulas sebuah objek yang berisi sebuah proses atau pesan atau konten yang membutuhkan penjelasan guna menghindari salah tafsir dari siswa atau murid.

Dalam Pembelajaran PPKn banyak sekali materi ajar yang dapat menggunakan expository. Contoh

1. Dengan menampilkan data sejarah pelanggaran HAM dalam sebuah grafik atau poster, guru dapat melakukan expose terhadap pelanggaran HAM di Indonesia.
2. Dengan menampilkan poster atau diagram atau peta tentang sejarah demokrasi, guru dapat dengan mudah menjelaskan sejarah demokrasi di dunia mulai dari awal sampai akhir.
3. dengan menampilkan poster konflik Israel-Palestina, guru dapat melakukan ekspose terhadap kasus perselisihan Israel-Palestina dan Perang Timur Tengah.

Banyak materi ajar yang bisa disampaikan melalui ekpositori seperti proses demokrasi, proses pemungutan suara dalam pemilu atau pilkada, rangkaian sidang disebuah peradilan, skema rekayasa lalu lintas, visualiasi perkembangan jumlah penduduk melalui animasi dan materi ajar bisa disampaikan melalui ekspositori.

2. Langkah-langkah Expositori/Pameran

Langkah-langkah metode pembelajaran expository adalah sebagai berikut:

1) Fase Persiapan guru.

Pada fase ini guru menyiapkan alat peraga/media yang akan dipakai dan mengonisir sedemikian rupa sehingga merupakan suatu rangkaian pembelajaran yang baik. Alat peraga/media harus berupa media cetak yang berbentuk poster, skema, sketsa, gambar, photo dan lain-lain yang berisi proses, rangkaian sejalan, rangkaian peristiwa atau rangkaian kejadian.

2) Fase Expositori 1.

Pada fase ini guru menuliskan judul/topik dan menjelaskan tujuan/kompetensi pembelajaran yang akan dicapai kepada siswa.

3) Fase Expositori 2: Pada fase ini ada beberapa kegiatan antara lain:

- guru/dibantu siswa memasang alat peraga/media yang sudah dibuat pada papan tulis atau pada tempat khusus yang sudah disediakan.
- Siswa mulai menduga-duga/menerka atau berimajinasi tentang isi peragaan tersebut.
- guru memberikan ulasan singkat tentang materi ajar yang sesuai dengan alat peragaan yang sudah dipasang/dipamerkan.
- Siswa menanggapi, bertanya, atau mengajukan pendapat tentang materi ajar yang sedang dipelajari. Dialog ini berlangsung terus sampai guru menyatakan masuk pada fase kegiatan berikutnya.

4) Fase Expositori 3.

Pada fase ini adalah fase diskusi/tanya jawab/memberi saran/memberikan pendapat bahkan siswa diberi ruang untuk menyampaikan pendapat yang bertentangan sekalipun dengan apa yang diperagakan/dipamerkan. Seandainya tidak terjadi diskusi guru hendaknya memberikan stimulus dengan memberikan pertanyaan pancingan atau pertanyaan mengarahkan.

5) Fase Penutup. Pada fase ini adalah fase pengambilan kesimpulan oleh guru atau oleh siswa. Pada tahap ini guru memberikan rangkuman materi ajar sehingga guru tujuan/kompetensi belajar yang akan dicapai telah terwujud.

6) Fase tindak lanjut (follow up). Pada fase ini guru mungkin memberi remedial, pengayaan atau test kecil sehingga guru merasa puas dengan proses pembelajaran yang telah dilakukan.

C. Kelebihan metode expositori/pameran

1. Dengan metode ekspositori guru dapat mengontrol urutan dan keluasan pembelajaran, dengan demikian ia dapat mengetahui sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang disampaikan.
2. Metode pembelajaran ekspositori dianggap sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai siswa cukup luas, sementara itu waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas.

3. Melalui Strategi pembelajaran ekspositori selain siswa dapat mendengar melalui penuturan tentang suatu materi pelajaran, juga sekaligus siswa bisa melihat atau mengobservasi (melalui pelaksanaan Demonstrasi).
4. Metode Pembelajaran ini bisa digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran kelas yang besar.

D. Kelemahan Metode Ekspositori

1. Metode pembelajaran ini hanya mungkin dapat dilakukan terhadap siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan menyimak secara baik.
2. Metode ini tidak mungkin dapat melayani perbedaan setiap individu baik perbedaan kemampuan, pengetahuan, minat, dan bakat, serta perbedaan gaya belajar siswa.
3. Metode ini sulit mengembangkan kemampuan siswa dalam hal kemampuan sosialisasi, hubungan interpersonal, serta kemampuan berpikir kritis.
4. Keberhasilan metode pembelajaran ekspositori sangat tergantung kepada apa yang dimiliki guru, seperti persiapan, pengetahuan, rasa percaya diri, semangat, antusiasme, motivasi, dan kemampuan mengelola kelas. Tanpa itu sudah dipastikan pembelajaran tidak mungkin berhasil.

V. Metode Inkuiri (Inquiry Method).

A. Pengertian Metode Inkuiri.

Istilah inkuiri berasal dari kata *inquiry (english)* yang artinya penyelidikan, penelitian, pemeriksaan dan kajian. Jadi kata inquiry menunjuk kepada serangkaian kegiatan ilmiah atau saintifik dengan langkah-langkah tertentu dan sistematis guna menemukan, memecahkan masalah atau mencari sesuatu yang baru. Jadi metode pembelajaran inquiry adalah metode pembelajaran yang mengutamakan keaktifan pembelajar atau siswa dalam melakukan penyelidikan secara aktif untuk menemukan atau memecahkan suatu masalah. Jadi Inquiry Based Learning adalah pola pembelajaran aktif, kreatif dan analitis dalam memahami materi ajar yang sedang dipelajari atau dibahas.

Metode Inkuiri adalah metode pembelajaran dengan melakukan penyelidikan, penelitian secara analisis terhadap satu masalah guna mencari sesuatu atau memecahkan masalah secara kritis-analitis-argumental-ilmiah melalui langkah-langkah tertentu menuju suatu kesimpulan yang meyakinkan dan didukung oleh data/argumen serta sesuai dengan kenyataan (empiris dan ilmiah).

B. Tujuan Manfaat Inkuiri

Metode inkuiri mempunyai manfaat banyak terutama dalam pembelajaran, diantaranya adalah:

- 1). Mengembangkan kemampuan berfikir siswa
- 2). Melatih siswa berfikir ilmiah
- 3). Menumbuh kembangkan inisiatif dan kreatifitas siswa.
- 4). Melatih siswa percaya diri, mandiri dan tidak selalu tidak selalu tergantung pada orang lain.
- 5). Mengembangkan rasa ingin tahu siswa dan cara berfikir ilmiah, kritis dan analitis secara lebih baik.
- 6). Membina hidup bekerjasama dengan orang lain kalau inkuiri diadakan dalam kelompok.

C. Penciptaan Iklim Inkuiri

Keberhasilan metode inkuiri sangat ditentukan oleh iklim dalam pembelajaran. Oleh sebab itu guru harus mampu menciptakan suasana belajar inkuiri didalam kelas. Untuk itu ada beberapa langkah yang dapat dilakukan guru guna menciptakan proses inkuiri, antara lain.

- 1). Kelas diarahkan kepada pokok permasalahan yang telah jelas rumusannya, patokan inkuiri serta arah tujuannya.
- 2). Agar guru mengajukan pertanyaan yang membangun rasa ingin tahu siswa sehingga mendukung iklim inkuiri. Pertanyaan yang diajukan haruslah pertanyaan tingkat tinggi (HOTS).
- 3). Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat, bertanya maupun menjawab.
- 4). Hormati dan hargailah setiap pendapat atau argumen yang dikemukakan oleh siswa.
- 5). Usahakan guru tidak menjawab sendiri pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dan usahakan jawaban bersifat merata dan komparatif.

D. Langkah-langkah Metode Inkuiri

Secara umum langkah-langkah Inkuiri adalah sama dengan langkah – langkah penelitian atau penyelidikan secara umum. Namun, kadang-kadang dapat juga berbeda tergantung pada materi dan tujuan/kompetensi yang akan dicapai. Ananda, Hasan, Lanin (2010) mengemukakan, secara umum langkah-langkah inkuiri adalah sebagai berikut:

- 1). Pendefinisian masalah
- 2). Pengajuan hipotesis
- 3). Pengumpulan data
- 4). Mengevaluasi bukti
- 5). Membuat kesimpulan

Untuk melengkapi langkah-langkah metode inkuiri supaya lebih rinci, berikut dituliskan langkah-langkah inkuiri menurut Djahiri (1979):

- 1) Menentukan/merumuskan masalah serta pertanyaan-pertanyaan
- 2) Pengumpulan srta membuat ikhtisar data yang diperlukan
- 3) Membuat perbandingan-perbandingan
- 4) Merumuskan hipotesa
- 5) Menggunakan kepercayaan untuk menguji kebaikan hipotesa
- 6) Membuat perencanaan bagaimana masalah tersebut akan dipelajari
- 7) Mencari data dari berbagai sumber: artikel-jurnal, buku, laporan penelitian, dokumen, internet, wawancara dengan ahli dan lain-lain sebagainya.
- 8) Menerka atau memperkirakan hasil yang akan didapatkan
- 9) Menentukan kebenaran hasil studi tersebut
- 10) Menentukan kebenaran pilihan yang paling tepat.

E. Pelaksanaan Inkuiri

Metode pembelajaran inkuiri dilaksanakan biasanya dalam kelompok kecil. Besarnya kelompok antara 4/5 orang. Kelompok tidak boleh terlalu kecil atau terlalu besar. Hal ini bertujuan untuk mendorong dan memungkinkan terjadinya diskusi, bertukar pendapat dan semua anggota kelompok harus aktif dalam melakukan curah pendapat. Jangan sampai terjadi diskusi atau jalannya inkuiri didominasi oleh satu orang saja dalam kelompok.

Dalam pelaksanaan inkuiri guru betul-betul harus memahami dan menguasai topik yang akan di-Inkuiri-kan. Hal ini bertujuan agar guru bisa mengarahkan atau memfasilitasi terjadinya sebuah proses inkuiri. Ingat guru tidak boleh menunjukkan atau menyebutkan kesimpulan sebelum siswa atau peserta didik menemukan apa yang sedang di-inkuirikan. Kalau hal hal itu terjadi maka proses inkuiri akan gagal dilaksanakan atau setidaknya-tidaknya siswa tidak akan mengalami (learning experineces) yang bernama inkuiri.

F. Kelebihan metode inkuiri sebagai berikut :

1. Siswa aktif dalam kegiatan belajar.
2. Membangkitkan motivasi belajar siswa.
3. Siswa memahami benar bahan pelajaran dengan baik.
4. Menimbulkan rasa puas bagi siswa dan menambah kepercayaan pada diri sendiri menjadi penemu.
5. Siswa akan dapat mentransfer pengetahuannya dalam berbagai konteks.
6. Melatih siswa belajar mandiri.

G. Kelemahan metode inkuiri sebagai berikut :

1. Menyita waktu banyak.
2. Cara belajar ini diperlukan adanya kesiapan mental.
3. Tidak semua siswa dapat melakukan penemuan.
4. Tidak berlaku untuk semua topic.
5. Metode ini kurang berhasil untuk mengajar kelas yang besar, karena sangat merepotkan guru.

VI. Metode Problem Solving (Pemecahan Masalah) (PBL).

A. Pengertian Metode Problem Solving (Pemecahan Masalah)

Metode Problem solving adalah metode pembelajaran siswa dihadapkan pada suatu masalah dan siswa diminta untuk memecahkan masalah tersebut secara individu atau secara berkelompok. Senada dengan pendapat di atas Sanjaya (2006:214) menyatakan pada metode pemecahan masalah, sumber materi pelajaran tidak terbatas pada buku saja tetapi juga bersumber dari peristiwa – peristiwa tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Model Pembelajaran Problem Solving merupakan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan melatih siswa menghadapi berbagai masalah, baik masalah pribadi, masalah kelompok, masalah sekolah, masalah, politik, ekonomi, pendidikan, kemanusiaan baik dalam skala lokal, regional maupun internasional global serta memecahkan masalah tersebut secara mandiri atau secara bersama-sama. Orientasi pembelajarannya adalah investigasi, penyelidikan untuk menemukan sesuatu atau memecahkan masalah dengan baik secara ilmiah dan rasional (Hamdani, 2011:84).

B. Langkah – langkah Metode Problem Solving

Secara umum langkah-langkah metode pembelajaran problem solving adalah hampir serupa dengan metode inkuiri. Hal ini disebabkan metode problem solving juga berangkat dari pola pemikiran bahwa siswa dituntut menemukan sesuatu dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah metode problem solving adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan masalah

Kemampuan yang diperlukan adalah : mengetahui dan merumuskan masalah secara jelas.

2. Menelaah masalah

Kemampuan yang diperlukan adalah : menggunakan pengetahuan untuk memperinci, menganalisis masalah dari berbagai sudut.

3. Merumuskan hipotesis

Kemampuan yang diperlukan adalah : berimajinasi dan menghayati ruang lingkup, sebab akibat dan alternatif penyelesaian.

4. Mengumpulkan dan mengelompokkan data sebagai bahan pembuktian hipotesis

Kemampuan yang diperlukan adalah : kecakapan mencari dan menyusun data. Menyajikan data dalam bentuk diagram, gambar atau tabel.

5. Pembuktian hipotesis

Kemampuan yang diperlukan adalah : kecakapan menelaah dan membahas data, kecakapan menghubungkan-hubungkan dan menghitung, serta keterampilan mengambil keputusan dan kesimpulan.

6. Menentukan Pilihan Penyelesaian.

Kemampuan yang diperlukan adalah : kecakapan membuat alternatif penyelesaian, kecakapan menilai pilihan dengan memperhitungkan akibat yang akan terjadi pada setiap pilihan.

C. Kelebihan model pembelajaran problem solving.

1. Mendidik siswa untuk berpikir secara sistematis.
2. Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan.
3. Berpikir dan bertindak kreatif.
4. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis
5. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
6. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
7. Merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
8. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja
9. Mampu mencari berbagai jalan keluar dari suatu kesulitan yang dihadapi.
10. Belajar menganalisis suatu masalah dari berbagai aspek.
11. Mendidik siswa percaya diri sendiri.

D. Kelemahan model pembelajaran problem solving.

1. Memerlukan cukup banyak waktu.
2. Melibatkan lebih banyak orang.
3. Tidak semua materi pelajaran mengandung masalah.
4. Memerlukan perencanaan yang teratur dan matang.
5. Tidak efektif jika terdapat beberapa siswa yang pasif.

VII. Metode Proyek (Project Based Learning) Atau PjBL

A. Pengertian Metode Proyek atau PjBL

Metode Proyek adalah proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan merancang, melaksanakan dan melakukan investigasi sampai tercapainya sebuah hasil berupa model, desain, atau kerangka pemikiran dari pemecahan sebuah masalah yang dijadikan proyek pembelajaran. Contoh siswa bersama guru diminta bagaimana merancang sebuah pilkada yang bebas KKN, merancang bagaimana kerangkaan pemikiran dalam memecahkan masalah kemiskinan, bagaimana konsep dan langkah-langkah pendidikan anti radikisme, bagaimana langkah-langkah memecahkan masalah kejahatan dan lain-lain. Proses pembelajaran terjadi dalam mendesain, melaksanakan dan melaporkan proyek yang dinut tersebut.

Proyek tersebut adalah suatu tugas yang didasarkan pada pertanyaan yang menantang atau yang merupakan masalah yang dihadapi oleh

masyarakat atau berbagai lingkungan kehidupan; seperti masalah di lingkungan pengusaha, masalah di lingkungan politik, masalah di lingkungan pendidikan, masalah di lingkungan pertanian, masalah di lingkungan pasar atau masalah lain yang perlu pemecahan secara ilmiah.

Dalam pelaksanaan proyek dimaksud siswa dilibatkan mulai dari merancang, memecahkan, mengambil keputusan dan dalam melakukan investigasi. Proyek memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja dan belajar secara independen dalam waktu yang cukup panjang. Biasanya sebuah proyek akan memakan waktu yang cukup lama dalam penyelesaiannya.

Diaz-Rico (2008) mengidentifikasi ada empat prinsip dasar proyek based learning jika digunakan dalam kelas yaitu:

- 1) siswa diarahkan oleh pertanyaan pemandu yang berhubungan dengan dengan situasi nyata yang diaplikasikan mencakup beberapa disiplin keilmuan atau lingkup materi pembelajaran.
- 2) Siswa melakukan penelitian secara aktif yang melibatkan mereka dalam mempelajari konsep, menganalisis data dan mempresesntasikan temuannya.
- 3) Terjadinya kerjasama atau kolaborasi antar siswa, guru dan pihak-pihak lain yang terkait dengan proyek yang sedang dibuat dalam masyarakat atau pemerintahan.
- 4) Menggunakan berbagai alat yang berhubungan dengan pengembangan kognitif yang mendukung presentasi siswa seperti komputer, hiper-media dan teknologi informasi. Siswa terlibat dalam proses pembelajaran kolaborasi dimana mereka mengidentifikasi apa yang perlu mereka ketahui, mengevaluasi apa yang telah dan belum mereka ketahui, mengumpulkan data atau informasi, mengevaluasi kemungkinan hasil yang akan didapat dan melaksanakan berbagai aktifitas.

B. Langkah-Langkah Metode Proyek (Project Based Learning).

Langkah-langkah metode proyek (Project Based Learning) adalah sebagai diuraikan berikut ini:

1). Merencanakan dan Memulai Sebuah Proyek Dalam Pembelajaran

Sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan metode proyek, maka langkah pertama adalah merencanakan dan memulai sebuah proyek. Dalam merencanakan sebuah proyek hendaknya diperhatikan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. mengembangkan ide tentang proyek yang hendak dilaksanakan.
- b. tentukan ruang lingkup dan kedalaman sebuah proyek
- c. memilih dan menetapkan kompetensi yang ingin dicapai dengan proyek
- d. ciptakan lingkungan belajar yang optimal
- e. rancang sebuah proyek dimana siswa akan mendapat pengalaman belajar yang optimal.

2). Menyiapkan Pertanyaan Pemandu tentang Proyek akan dikerjakan.

Pertanyaan pemandu dimaksudkan agar siswa dalam merancang, melaksanakan, dan melaporkan proyek mengerti dan mendapat arahan yang jelas tentang proyek akan dilaksanakan. Diantaranya pertanyaan harus bersifat provokatif, terbuka, mengacu pada disiplin ilmu topik yang dibahas, menantang dan memandu siswa dalam melaksanakan proyek.

3). Mempersiapkan Perangkat Penilaian Hasil Belajar.

Pembelajaran dengan metode proyek adalah proses pembelajaran yang menekankan pada aspek kognitif, afektif dan psychomotor secara simultan. Oleh sebab itu penilaian yang dilakukan adalah mencakup ketiga ranah ini. Untuk itu alat penilaian yang dikembangkan juga harus mencakup ketiga ranah penilaian tersebut.

Penilaian rubrik adalah penilaian yang tepat digunakan dalam melakukan penilaian untuk pembelajarn dengan menggunakan metode proyek.

4). Memetakan Proyek.

Memetakan proyek yang akan dikerjakan adalah kegiatan diskusi mendalam mengenai aspek-aspek proyek dan langkah-langkah untuk menegrjakan proyek dimaksud. Dengan demikian seluruh siswa mendapat gambaran tentang proyek yang akan dikerjakan secara utuh. Adapun kegiatan yang dilakukan guru adalah sebagai berikut:

- a. Susun dan atur tugas yang akan dilakukan siswa.
- b. Tetntukan bagaimana memulai proyek
- c. Tentukan sumber belajar yan dapat dipakai untuk menemukan informasi
- d. Buatlah skema tentang pelaksanaan proyek mulai minggu pertama samapai minggu terakhir proyek selesai. Dengan adanya skema proyek ini akan menuntun siswa belajar secar teratur dan terencana dalam melaksanakan sebuah proyek.

5. Mengelola Proyek.

Mengelola proyek adalah kegiatan manajemen dalam mengelola sebuah proyek pembelajaran mulai dari awal sampai akhir. Kegiatan ini antara lain: Diskusikan tujuan yang akan dicapai, gunakan pendekatan permasalahan yang tepat, sediakan tahap-tahap untuk mengecek kemajuan belajar siswa, rencanakan untuk mengadakan kegiatan refleksi diakhir kegiatan.

6). Menyusun laporan dan presentasi proyek.

Kegiatan ini adalah tahap siswa belajar dengan sesungguhnya, karena dalam menulis laporan presentasi ini siswa akan terlibat dan merefleksikan belajar tentang materi yang tercantum dalam pembelajaran melalui proyek secara mendalam dan holistik.

C. Kelebihan Metode Proyek

1. Model ini sifatnya terpadu dengan kurikulum menjadikan tidak membutuhkan tambahan apapun dalam menjalankannya.
2. Siswa terlibat dalam aktivitas dunia nyata dan mempraktikkan strategi otentik secara disiplin
3. Siswa bekerja dengan berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah yang penting untuk mereka
4. Teknologi terintegrasi sebagai alat untuk penemuan, kolaborasi dan komunikasi dalam meraih tujuan pembelajaran penting dalam cara-cara baru
5. Peningkatan kerja sama guru dalam merancang dan melakukan implementasi proyek-proyek yang melintasi batas-batas geografis atau bahkan melompati zona waktu.

D. Kelemahan Metode Proyek

- a. Membutuhkan waktu dan juga biaya yang banyak
- b. Membutuhkan banyak media dan sumber belajar
- c. Membutuhkan guru dan siswa yang sama-sama siap belajar dan berkembang
- d. Adanya kekhawatiran siswa hanya akan menguasai satu topik tertentu yang dikerjakannya.

VIII. Metode Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) atau CTL

A. Pengertian Metode Pembelajaran Kontekstual.

Metode pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu siswa mengaitkan antara materi yang sedang dipelajari dengan dunia nyata. Dengan demikian akan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran kontekstual bukanlah pembelajaran yang bersifat pengetahuan teoritis hafalan akan tetapi setiap materi akan dikaitkan dengan dunia nyata. Contoh konsep demokrasi. Demokrasi secara konseptual adalah sama di seluruh dunia. Akan tetapi secara kontekstual penerapannya akan berbeda pada setiap negara karena dipengaruhi oleh nilai-nilai dan budaya setempat. Maka secara kontekstual terdapat perbedaan penerapan demokrasi di berbagai negara-negara dunia.

B. Langkah-langkah Metode Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual ditandai oleh tujuh komponen utama yaitu:

1. constructivisme
2. inquiry
3. questioning
4. learning community
5. modelling
6. reflection
7. authentic assessment.

C. Langkah-Langkah CTL

Berdasarkan tujuh ciri kontekstual tersebut, maka langkah-langkah pembelajaran

kontekstual adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar sendiri dan bermakna bagi dirinya dan siswa merekonstruksi pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam dirinya. Hal ini guru harus menyediakan media berupa photo, videp pendek, naskah tulisan, kasus yang bertujuan mentrigger siswa untuk belajar mandiri dan kontesktual.
- 2) Melakukan kegiatan inkuiri dalam kegiatan belajar

- 3) Mengembangkan sikap ingin tahu siswa dengan memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong siswa untuk berdiskusi dan menjawabnya.
- 4) Menciptakan masyarakat belajar melalui diskusi, debat, tanya-jawab dan sebagainya.
- 5) Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran baik melalui ilustrasi, cerita atau model yang sebenarnya.
- 6) melakukan refleksi dari setiap langkah pembelajaran
- 7) Melakukan penilaian objektif pada setiap langkah pembelajaran

C. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kontekstual

1. Adanya prinsip Saling ketergantungan antar siswa dalam proses pembelajaran
2. Prinsip diferensiasi artinya karena saling berbeda maka memerlukan kerjasama.
3. Prinsip pengaturan diri. Guru mendorong siswa menggunakan kemampuannya secara optimal, sehingga terjadi pembelajaran secara baik. Siswa didorong menggunakan kemampuannya sehingga siswa melibatkan diri secara mental dan fisik dalam proses pembelajaran.

D. Kelebihan dan Kelemahan Metode Kontekstual

1). Kelebihan Metode Kontekstual

- a. Peserta didik mampu menghubungkan teori dengan kondisi di lapangan yang sebenarnya.
- b. Peserta didik dilatih agar tidak tergantung pada menghafal materi
- c. Melatih peserta didik untuk berpikir kritis dalam menghadapi suatu permasalahan
- d. Melatih peserta didik untuk berani menyampaikan argumen, bertanya, serta menyampaikan hasil pemikiran
- e. Melatih kecakapan interpersonal untuk berhubungan dengan orang lain.

2). Kelemahan Metode Kontekstual

- a. Memerlukan guru yang berpengalaman dan matang dalam pembelajaran.
- b. Membutuhkan waktu lama dalam pelaksanaannya Membutuhkan banyak biaya

IX. Metode Pembelajaran Kerjasama atau Belajar Bersama (Cooperative Learning).

A. Pengertian Metode Pembelajaran Kerjasama (Cooperative Learning).

Cooperative Learning. Cooperative= kerjasama/kerja bersama; Learning= belajar. Jadi cooperative learning artinya belajar bersama atau belajar melalui kerjasama antar siswa.

Jadi metode cooperative learning adalah metode pembelajaran melalui adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4/5 orang. Kelompok kecil itu melakukan pembelajaran melalui kegiatan diskusi, tanya jawab, mencari, menemukan, tanya-jawab, mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari. Melalui pembelajaran kooperatif terjadi proses pembelajaran teman sebaya (coaching) guna menuntaskan penguasaan kompetensi berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

B. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Ada lima prinsip Pembelajaran Kooperatif, yang diuraikan sebagai berikut.

1. Saling ketergantungan positif, yaitu siswa saling berkaitan dengan siswa lain dalam kelompoknya untuk mencapai suatu tujuan. Pencapaian tujuan dicapai melalui upaya bersama berdasarkan prinsip "saya memerlukan kamu dan kamu memerlukan saya untuk bisa mencapai tujuan". Siswa berbagi peran dan tugas, satu sama lain saling bergantung, dan keberhasilan seseorang akan menentukan keberhasilan siswa lainnya.
2. Akuntabilitas individual, yaitu siswa belajar bersama, tetapi setiap individu dituntut untuk mempertanggungjawabkan hasil belajarnya. Ini berarti satu upaya dari seorang siswa akan mempengaruhi upaya siswa lain. Setiap tujuan pembelajaran harus jelas dan dapat dipahami siswa serta ada keyakinan bahwa siswa akan mampu melakukannya. Ketika siswa berhasil mencapai tujuan secara berkelompok, siswa juga berhasil secara individual.
3. Interaksi promotif di antara sesama siswa, yaitu kegiatan kognitif dan interpersonal siswa secara dinamis terjadi karena setiap siswa mendorong siswa lainnya untuk belajar. Contoh kegiatan tersebut adalah penjelasan bagaimana memecahkan masalah, mendiskusikannya, dan menghubungkan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang baru didapat. Ini terjadi bilamana interaksi promotif sesama siswa

terbangun dan dijadikan komitmen untuk meraih pencapaian tujuan bersama.

4. 4. Keterampilan kolaboratif adalah keterampilan siswa dalam mendengar siswa lain, memecahkan konflik, mendukung dan memotivasi siswa lain, mengambil inisiatif, menunjukkan ekspresi senang manakala siswa lain berhasil, dan mampu mengkritisi ide gagasan siswa lain (bukan mengkritisi orangnya). Keterampilan seperti ini perlu ditunjukkan oleh siswa secara kolaboratif. Guru perlu membuat pernyataan verbal secara jelas, menjadi model, dan mengecek pemahaman siswa melalui berbagai pertanyaan.
5. 5. Dinamika kelompok merupakan tingkah laku sebagai bentuk interaksi antar anggota kelompok, pemimpin kelompok, dan antar kelompok satu dengan yang lain. Kekuatan yang muncul dari dinamika kelompok adalah membentuk kerjasama yang saling menguntungkan dalam mengatasi permasalahan hidup, menciptakan iklim demokratis dalam kehidupan masyarakat dengan memungkinkan setiap individu memberikan masukan, berinteraksi, dan memiliki peran yang sama dalam masyarakat.

C. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

1. Meningkatkan Prestasi Akademik.

Proses pembelajaran dalam kooperatif learning dapat meningkatkan prestasi akademik karena dalam kelompok kecil terjadi proses berbagi dan saling memberi serta menerima antar anggota kelompok. Siswa yang cerdas akan berbagi dengan siswa yang kurang cerdas, sebaliknya siswa yang kurang cerdas akan bertanya kepada siswa yang cerdas. Hal ini bukan berarti komunikasi keilmuan satu arah, akan tetapi multi arah, karena topik tertentu akan dikuasai materinya oleh siswa tertentu. Disinilah proses berbagi ilmu akan terjadi. Dengan demikian prestasi akademik semua siswa akan meningkat secara bersama-sama.

b. Toleransi dan Penerimaan Terhadap Keberagaman

Melalui pembelajaran kooperatif akan terbina toleransi dan penerimaan keberagaman dalam belajar bersama. Siswa yang beragam dari agama, ras, suku, budaya, latar belakang, kemampuan akademik, akan saling berbagi dan menimbulkan saling ketergantungan yang positif. Melalui metode kooperatif learning siswa akan saling belajar, saling bertanya dan saling

memberi informasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian akan terbina toleransi dan penerimaan terhadap keberagaman.

c. Keterampilan Sosial

Salah satu keterampilan sosial yang paling penting dan bisa diwujudkan melalui pembelajaran kooperatif learning adalah keterampilan kerjasama. Kerjasama adalah satu keterampilan sosial yang sangat dibutuhkan dalam hidup dalam abad ke-21 yaitu working in team (bekerjasama dalam kelompok). Dalam metode ini siswa dilatih bagaimana hidup berkelompok, bertukar pendapat, berkomunikasi dengan baik dan sebagainya.

D. Jenis-jenis Keterampilan Sosial yang Dapat Dilatihkan melalui Cooperative Learning

Ada beragam jenis keterampilan sosial yang bisa dilatihkan melalui pembelajaran kooperatif antara lain:

- 1). Keterampilan kooperatif tingkat awal
 - Menggunakan kesepakatan
 - Menghargai kontribusi
 - Menggunakan suara pelan
 - Mengambil giliran dan berbagi tugas
 - Berada dalam kelompok
 - Berada dalam tugas
 - Mendorong partisipasi
 - Mengundang orang lain untuk berbicara
 - Menyelesaikan tugas tepat pada waktunya
 - Menyebut nama dan memandang pembicara
 - Menghormati perbedaan individu
- 2). Keterampilan kooperatif tingkat menengah
 - Menunjukkan penghargaan dan simpati
 - Mengungkapkan ketidaksetujuan dengan cara yang dapat diterima
 - Mendengarkan dengan aktif
 - Bertanya
 - Mengatur dan mengorganisir
 - Menerima tanggung jawab
 - Tetap tenang/mengurangi ketegangan
- 3). Keterampilan kooperatif tingkat mahir
 - Memeriksa dengan cermat
 - Menanyakan kebenaran

- Menetapkan tujuan
- Berkompromi

E. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif.

Langkah-langkah pembelajaran Kooperatif harus sesuai dengan tipe pembelajaran kooperatif yang dipilih. Namun langkah-langkah pembelajaran kooperatif secara umum dapat dikemukakan sebagai berikut:

1). Membentuk kelompok yang besarnya 4/5 orang.

Kelompok harus heterogen menurut jenis kelamin, kemampuan akademik siswa, suku, agama, ras atau perbedaan lainnya. Hal ini bertujuan agar terjagi proses pembelajaran secara akademik dan non akademik seperti toleransi, saling menghargai, saling menerima dan saling menghargai.

2). Memberi tugas secara jelas tentang apa yang akan dipelajari.

Bahan hendaknya jelas dan tegas batas-batasnya yang akan dipelajari dan dibahas.

3). Melakukan proses pembelajaran. Proses pembelajaran berlangsung melalui diskusi, debat, eksplorasi bahan, menemukan, menyimpulkan, bertanya dan menjelaskan. Dengan demikian akan terjadi proses pembelajaran yang mendalam dan tuntas.

4). Membuat laporan diskusi. Laporan diskusi bisa berupa laporan kerja, ringkasan, makalah singkat atau bahan presentasi.

5). Presentasi hasil kerja kelompok. Kelompok diminta mempresenasikan hasilkerjanya dengan baik sehingga kelompok lain bisa belajar melalui diskusi atau tanya jawab antar kelompok.

6). Evaluasi. Biasanya guru akan melakukan evaluasi sumatif pembelajaran setelah satu topik pembelajaran selesai.

F. Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif (coperative Learning).

Ada berbagai tipe pembelajaran kooperatif yang saat ini berkembang dalam dunia pendidikan. Tipe-tipe tersebut tentu mempunyai tujuan, kelebihan, kekurangan masing-masing. Guru juga dituntut melakukan persiapan yang matang guna melakukan atau mempraktekan tipe-tipe tertentu. Berikut ini akan dibahas tipe-tipe pembelajaran kooperatif secara ringkas.

1). Tipe Student teams achievement division (STAD)

Langkah-langkah:

- a) Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang.
- b) Guru menyajikan materi pelajaran.
- c) Guru memberi tugas untuk dikerjakan, anggota kelompok yang mengetahui jawabannya memberikan penjelasan kepada anggota kelompok.
- d) Guru memberikan pertanyaan/kuis dan siswa menjawab pertanyaan/kuis dengan tidak saling membantu.
- e) Pembahasan kuis
- f) Kesimpulan.

2. Tipe Jigsaw (model tim ahli)

Langkah-langkah:

- a) Siswa dikelompokkan dengan anggota 4 orang
- b) Tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda
- c) Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli)
- d) Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali kekelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai
- e) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi
- f) Pembahasan
- g) Penutup

3. Tipe Group Investivigation and Go a Round

Langkah-langkah:

- a) Membagi siswa kedalam kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa
- b) Memberikan pertanyaan terbuka yang bersifat analitis
- c) Mengajak setiap siswa untuk berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan kelompoknya secara bergiliran searah jarum jam dalam kurun waktu yang disepakati.

4. Tipe Think Pair and Share

Langkah-langkah:

- a) Guru menyampaikan inti materi

- b) Siswa berdiskusi dengan teman sebelahnya tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru
- c) Guru memimpin pleno dan tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya
- d) Atas dasar hasil diskusi, guru mengarahkan pembicaraan pada materi/permasalahan yang belum diungkap siswa
- e) Kesimpulan

5. Tipe Make a Match (membuat pasangan)

Langkah-langkah:

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)
- b) Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- c) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban)
- d) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- e) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
- f) Kesimpulan.

6. Tipe Mencari Pasangan

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa topik atau review materi (tepat ketika menjelang tes).
- b) Setiap siswa mendapat kartu.
- c) Setiap siswa mencari kartu yang cocok dengan pasangannya. Misalnya "LIMA" maka pasangannya "PERU". "JAKARTA" -- "INDONESIA" dst.

7. Tipe Bertukar Pasangan

- a) Setiap siswa mendapatkan satu pasang.
- b) Guru memberikan tugas dan siswa mengerjakan tugas dengan pasangannya.

- c) Setelah selesai, setiap pasangan bergabung dengan pasangan yang lain.
- d) Kedua pasangan tersebut bertukar. Masing-masing pasangan yang baru akan bertukar informasi.
- e) Temuan baru yang didapatkan dari pertukaran pasangan kemudian dibagikan kepada pasangan semula.

8. Tipe Kepala Bernomor

- a) Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.
- b) Guru memberikan tugas masing-masing kelompok mengerjakannya.
- c) Kelompok memutuskan jawaban yang dianggap benar dan memastikan setiap anggota kelompok mengetahui jawaban ini.
- d) Guru memanggil salah satu nomor. Siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerja sama mereka.

9. Tipe Dua Tinggal Dua Tamu.

- a) Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat
- b) Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya untuk bergabung ke kelompok yang lain.
- c) Dua orang yang tinggal mempunyai tugas untuk memberi informasi kepada tamu.
- d) Tamu akan kembali ke tempat semula untuk melaporkan hasil kunjungannya.
- e) Kelompok akan membahasnya.

10). Tipe Tipe Talking Chips

Talking adalah sebuah kata yang diambil dari bahasa Inggris yang berarti berbicara, sedangkan chips yang berarti kartu. Jadi arti talking chips adalah kartu untuk berbicara. Sedangkan talking chips dalam pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang, masing-masing anggota kelompok membawa sejumlah kartu yang berfungsi untuk menandai apabila mereka telah berpendapat dengan memasukkan kartu tersebut ke atas meja. Model pembelajaran talking chips atau kancing gemerincing merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif.

Langkah penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe Talking Chip.

- a) siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil sekitar 4-6 orang perkelompok.
- b) kelompoknya para siswa diminta untuk mendiskusikan suatu masalah atau materi pelajaran.
- c) Setiap kelompok diberi 4-5 kartu yang digunakan untuk siswa berbicara.
- d) Setelah siswa mengemukakan pendapatnya, maka kartu disimpan di atas meja kelompoknya.
- e) Proses dilanjutkan sampai seluruh siswa dapat menggunakan kartunya untuk berbicara.

G. Kelebihan dan Kelemahan Metode Kooperatif Learning

1. Kelebihan Metode Kooperatif Learning.

- a) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep sendiri dan cara memecahkan masalah,
- b) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan kreatifitas dalam melakukan komunikasi dengan teman sekelompoknya,
- c) membiasakan siswa untuk bersikap terbuka namun tegas,
- d) meningkatkan motivasi belajar siswa,
- e) membantu guru dalam pencapaian tujuan pembelajar. Karena langkah-langkah pembelajaran kooperatif mudah diterapkan di sekolah,
- f) mendorong motivasi guru untuk menciptakan media pengajaran, karena media begitu penting dalam pembelajaran kooperatif.

2. Kelemahan Metode Kooperatif Learning

- a) Membutuhkan waktu yang banyak untuk berdiskusi, berdebat, bertanya dsb.
- b) Ada siswa yang tidak bisa menyatu dalam kelompok belajarnya.
- c) Jika tidak ada bimbingan dari teman dan guru maka ada kalanya siswa yang selalu "pasrah".

- d) Jika tidak ada mekanisme yang baik dalam proses akan ada sikap ketergantungan siswa.

X. Metode Pembelajaran Jarak Jauh (Online Learning).

A. Pengertian Metode Pembelajaran Jarak Jauh (online Learning).

Pembelajaran jarak jauh memiliki beberapa istilah yang sering dipakai oleh dunia ilmiah. Diantara istilah dimaksud yaitu online learning; pembelajaran dalam jaringan (daring), pembelajaran melalui internet.

Jadi metode Pembelajaran jarak jauh adalah (online Learning) adalah metode pembelajaran dimana antara pendidik dan peserta didik melakukan interaksi pembelajaran dengan menggunakan seperangkat komputer yang terhubung ke internet dengan jarak jauh. Artinya antara pendidik dan peserta didik tidak melakukan tatap muka secara langsung di dalam kelas konvensional tetapi melakukan interaksi/pertemuan melalui media komputer yang terhubung dengan internet. Istilah populer sekarang adalah pembelajaran daring (dalam jaringan) bukan luring (luar jaringan). Materi ajar disampaikan dengan direkonstruksi sedemikian rupa baik berupa modul, buku ajar atau bahan ajar yang lain dan bahan ajar tersebut diletakkan di dalam aplikasi online learning yang dipakai.

B. Jenis Interaksi Dalam PJJ atau Online Learning atau Daring

Dalam melakukan interaksi pembelajaran antara guru/pendidik dengan pembelajaran dapat dilakukan melalui dua jenis interaksi pembelajaran, yaitu:

1. Interaksi Synchronous.

Interaksi synchronous adalah interaksi pembelajaran jarak jauh atau daring dimana guru/dosen melakukan interaksi tatap muka melalui media internet yang memungkinkan antara guru/dosen dengan siswa/mahasiswa berkomunikasi secara langsung seperti tatap muka biasa. Media interaksi internet yang bisa dipakai umpamanya Zoom Meeting, Google Classroom atau aplikasi internet lain yang bisa digunakan untuk itu.

2. Interaksi Asynchronous.

Interaksi asynchronous adalah sebaliknya dari synchronous, yaitu interaksi antara pendidik dan anak didik berlangsung secara tertulis melalui internet. Dalam pendekatan interaksi ini peserta didik bisa atau dapat belajar dimanapun saja, kapan saja, sedang apa saja tanpa

terikat pada ruang dan waktu. Jadi konten materi ajar diletakkan pada Learning Manajemen System (LMS) milik sendiri atau menyewa dari orang lain.

C. Beberapa istilah yang perlu dipahami dalam Belajar jarak Jauh (online learning).

Untuk membantu kita memahami metode Pembelajaran jarak jauh (online learning) ada beberapa istilah yang perlu dipahami. Hastria Effendi (2020) mengemukakan istilah-istilah dimaksud sebagai berikut:

1. Internet (*interconnection-networking*) adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaidah ini dinamakan *internetworking* ("antarjaringan").
2. *Web* atau *website* juga disebut *site*, situs, situs *web*, atau portal, adalah sekumpulan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet tanpa terbatas ruang dan waktu. *Web* terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga menjadi media informasi yang menarik untuk dikunjungi oleh orang lain.
3. *E-learning* yaitu suatu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi, khususnya Internet. Huruf "e" pada e-learning merupakan kependekan dari "*electronic*" (Sohn, 2005).
4. *Computer-based learning*, Pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.
5. *Web-based learning* adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis *web* atau yang dikenal juga dengan "*web based learning*" merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*).
6. *Virtual classroom* adalah kelas yang diadakan tanpa tatap muka secara langsung antara pengajar dan yang menerima bahan ajar. Kelas virtual

berhubungan langsung dengan internet. Di mana pengajar menyediakan sebuah forum kepada para penerima bahan ajar dan melakukan diskusi seperti kegiatan belajar mengajar di kelas.

D. Pembelajaran Berbasis Web.

Web adalah sebutan yang sangat populer untuk *world wide web* (www) yang berarti layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Web menyediakan begitu banyak informasi berupa teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait di mana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman bagi pemakai komputer yang terhubung ke internet (Alomyan, 2017; Chamberlin & Lehmann, 2009).

Pengguna internet dengan menggunakan atau mengetikkan kata atau beberapa kata kunci pada aplikasi pencari bisa mendapatkan informasi yang diperlukannya. Informasi dimaksud mungkin sangat sederhana, tidak berguna sama sekali, jorok, sampai kepada informasi yang serius, bermanfaat, bernilai; informasi yang gratisan sampai kepada informasi yang komersial. Jadi web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan melalui internet (Gregorio et al., 2020).

Teknologi internet memberikan kemudahan bagi siapa saja untuk mendapatkan informasi apa saja darimana saja dan kapan saja dengan mudah dan cepat. Informasi yang tersedia di berbagai pusat data di berbagai komputer di dunia. Selama komputer-komputer tersebut saling terhubung dalam jaringan internet, dapat kita akses dari mana saja. Kelebihan teknologi internet inilah yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran berbasis web (Norris et al., 2008).

Pembelajaran berbasis web (*web-based instruction*), terkadang disebut juga dengan *web-based education* dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam proses pembelajaran. Semua pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web. Pembelajaran berbasis web merupakan suatu pembelajaran yang bisa diakses melalui jaringan internet. Jadi semua pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web (Sun & Hsu, 2013).

Salah satu hal yang penting juga dalam menunjang pembelajaran berbasis *web* yaitu strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran (*instructional strategy*) mengacu kepada keseluruhan pendekatan pembelajaran yang dikombinasikan menjadi satu kesatuan dalam satu sistem yang mencakup bentuk kerja sama sistem, format, stimulus, respon, umpan baik, generalitas, contoh-contoh, tingkat kesukaran, bentuk informasi, pendekatan, organisasi penyampaian, urutan materi, ruang lingkup, ukuran, dan kecepatan yang digunakan dalam pembelajaran (AECT, 2004). Hal ini mencerminkan bahwa konsep strategi pembelajaran mencakup aspek yang cukup luas. Oleh sebab itu wajar kalau dijumpai berbagai batasan strategi pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli.

XI. Metode Role Playing

Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) banyak mengandung unsur keterampilan yang perlu dididikkan kepada peserta didik. Diantara keterampilan yang perlu ditanamkan melalui PPKn antara lain keterampilan berkomunikasi, keterampilan mengemukakan pendapat, menulis surat resmi kepada pemerintah/pejabat publik, keterampilan memimpin rapat, keterampilan mendengar, keterampilan berdebat dalam forum publik, keterampilan berdemokrasi, keterampilan berbicara/berkomunikasi dan keterampilan-keterampilan lain yang perlu dalam kehidupan personal, keluarga, bermasyarakat dan bernegara. Untuk melatih keterampilan tersebut tentu diperlukan metode pembelajaran yang menekankan perolehan keterampilan dalam PPKn. Berikut adalah beberapa metode pembelajaran yang dapat melatih keterampilan dalam mata Pelajaran PPKn.

I. Metode Pembelajaran Role Playing (bermain Peran).

A. Pengertian Metode Pembelajaran Role Playing (bermain peran)

Metode Pembelajaran Role Playing (bermain peran) adalah metode pembelajaran yang menekankan pada keterampilan tertentu dengan memerankan suatu peran dalam sebuah drama singkat didalam kelas. Dengan bermain peran peserta didik akan mengalami dan menghayati peran yang ditugaskan kepadanya sehingga melalui memainkan peran tertentu akan terlatih keterampilan berbicara, mendengar, berkomunikasi, menyampaikan pendapat, menulis surat resmi, dan keterampilan sosial lainnya yang mana

keterampilan dimaksud sangat penting dalam kehidupan personal, kehidupan keluarga dan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Metode ini sangat efektif pada peserta didik pada level pendidikan dasar dan menengah. Hal ini dapat dilakukan sebagai metode utama dalam pembelajaran maupun sebagai suplemen dalam satu proses pembelajaran. Banyak metode bermain peran yang bisa dilakukan dalam PPKn antara lain dalam membahas Pemilu, Pola hubungan antar lembaga pemerintah, penegakkan hukum, tata tertib lalu lintas dan lain-lain. Melalui bermain peran akan terlatih fisik dan psikis siswa untuk memerankan sesuatu.

2. Langkah-langkah Metode Role Playing (bermain peran).

1). Persiapan Metode Role Playing

Metode Role Playing perlu direncanakan dengan baik. Perencanaan meliputi analisis materi, penentuan kasus yang akan dimainkan, membuat skenario bermain peran, menunjuk siswa yang akan berperan, latihan dan persiapan lain yang perlu. Banyak hal yang harus disiapkan sehingga sebuah metode bermain peran bisa dialakukkan.

2). Pelaksanaan Role Playing.

Pelaksanaan adalah fase dimana sekelompok peserta didik dengan peran masing-masing akan memainkan peran dalam sebuah situasi tertentu dalam rangka pembelajaran. Siswa yang mendapat peran akan memainkan sebuah drama mini, sedang kan siswa yang lain adalah sebagai pengamat: melihat, mendengar, mencatat tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari. Dengan demikian pelaksanaan role playing akan benar-benar tertib.

3. Diskusidan tanya jawab/Refleksi.

Pada fase ini adalah fase pendalaman dimana seluruh siswa melakukan diskusi atau tanya jawab tentang apa yang terjadi yang terjadi dalam role playing yang sudah dimainkan. Melalui diskusi ini kan terjadi pembinaan kognisi, afeksi dan skil yang menjadi kompetensi yang kan dicapai dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode role palying.

4. Penutup

Fase ini adalah fase dimana guru memeberi penguatan atau penegasan tentang materi yang sedang dipelajari. Penguatan ini sangat penting, agar siswa memperoleh penegasan tentang materi ajar yang sedang dipelajari kalau ada siswa yang ragu-ragu atau ingin bertanya maka guru akan memberi penegasan yang diperlukan sehingga siswa merasa belajar dengan baik.

XII. Metode Inkuiri Yurisprudensi (Jurisprudential Inquiry)

A. Pengertian Metode Inkuiri Yurisprudensi (Jurisprudential Inquiry)

Metode Inkuiri Yurisprudensi (Jurisprudential Inquiry) adalah strategi pembelajaran yang mengajari siswa untuk menganalisis dan berfikir secara sistematis dan kritis terhadap isu-isu yang sedang hangat di masyarakat serta mampu memecahkan masalah kompleks dan kontroversial di dalam konteks aturan sosial yang produktif. Hal ini bertujuan agar pembelajar dapat mengerti dan menghayati berbagai isu-isu yang hangat dan sebuah kebijakan publik sedang populer di tengah masyarakat. Dengan demikian siswa akan dapat belajar aspek kognisi, afeksi dan skil melalui analisis yang dilakukan terhadap isu atau kebijakan publik yang sedang menjadi topik hangat di tengah masyarakat.

B. Langkah-langkah metode Inkuiri Yurisprudential

Strategi pembelajaran yang dipelopori oleh Donal Oliver dan James P. Shaver ini didasarkan atas pemahaman masyarakat dimana setiap orang berbeda pandangan dari prioritas satu sama lain, dan nilai-nilai sosialnya saling berkonfrontasi satu sama lain. Memecahkan masalah kompleks dan kontroversial di dalam konteks aturan sosial yang produktif membutuhkan warga negara yang mampu berbicara satu sama lain dan bernegosiasi tentang keberbedaan tersebut.

Made Wena (2009:132) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran Inkuiri Jurisprudensial meliputi:

1. orientasi terhadap kasus;
2. mengidentifikasi isu;
3. pengambilan posisi (sikap);
4. menggali argumentasi untuk mendukung posisi (sikap) yang telah diambil;
5. memperjelas ulang dan memperkuat posisi (sikap); dan
6. menguji asumsi tentang fakta, definisi, dan konsekuensi.

Untuk lebih memahami langkah-langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Orientasi Kasus/Permasalahan

Pada tahap ini guru mengajukan kasus dengan membacakan kasus yang terjadi, memperlihatkan film/video kasus, atau mendiskusikan suatu kasus yang sedang hangat di masyarakat atau kasus di sekolah. Langkah berikutnya adalah meninjau fakta-fakta dengan jalan melakukan analisis, siapa yang terlibat, mengapa bisa terjadi, dan sebagainya.

Guru memperkenalkan kepada siswa materi-materi kasus dengan cara membaca berita, menonton film yang menggambarkan konflik nilai, atau mendiskusikan kejadian-kejadian hangat dalam kehidupan sekitar, kehidupan sekolah atau suatu komunitas masyarakat. Langkah kedua yang termasuk ke dalam tahap orientasi adalah mengkaji ulang fakta-fakta dengan menggambarkan peristiwa dalam kasus, menganalisis siapa yang melakukan apa, dan mengapa terjadi seperti demikian.

2. Identifikasi Isu

Pada tahap ini siswa dibimbing untuk mensintesis fakta-fakta yang ada kedalam sebuah isu yang sedang dibahas, kaitannya dengan kebijakan publik, dan munculnya kontroversi di masyarakat, dan sebagainya, karakteristik nilai-nilai yang terkait (seperti kemerdekaan berbicara, perlindungan terhadap kesejahteraan umum, otonomi daerah/local, atau kesamaan memperoleh kesempatan), melakukan identifikasi konflik terhadap nilai-nilai yang ada. Dalam tahap ini siswa belum diminta untuk menentukan pendapatnya terhadap kasus yang dibahas.

Siswa mensintesis fakta, mengaitkannya dengan isu-isu umum dan mengidentifikasi nilai-nilai yang terlibat dalam kasus tersebut (misalnya, isu tersebut berkaitan dengan kebebasan mengemukakan pendapat, otonomi daerah, persamaan hak dan lain-lain). siswa belum diminta mengekspresikan pendapat terhadap kasus tersebut.

3. Penetapan Posisi /Pendapat

Dalam tahap ini siswa mengartikulasikan/mengambil posisi terhadap kasus yang ada. Siswa menyatakan posisinya terkait dengan nilai sosial atau konsekuensi dari keputusannya. Siswa diminta untuk mengambil posisi (sikap/pendapat) terhadap isu tersebut dan menyatakan sikapnya. Misalnya dalam kasus bayaran uang sekolah, siswa menyatakan sikapnya bahwa seharusnya pemerintah tidak menentukan besarnya biaya sekolah yang harus diberlakukan untuk tiap sekolah karena hal itu melanggar hak otonomi sekolah.

4. Menyelidiki Cara Berpendirian, Pola Argumentasi

Menetapkan keputusan pada bagian mana yang terjadi pelanggaran nilai-nilai secara faktual. Ajukan bukti-bukti yang diinginkan/tidak diinginkan (mendukung/tidak mendukung) sebagai konsekuensi dari pandangan/pendapat yang diajukan. Berikan klarifikasi terhadap nilai-nilai konflik dengan menggunakan analogi. Menetapkan prioritas dari satu nilai (keputusan) di antara keputusan/nilai-nilai lainnya dan mengevaluasi kekurangan-kekurangan dari nilai/keputusan yang lainnya.

5. Memperbaiki dan Mengkualifikasi Jelas Posisi

Siswa menyatakan posisinya dan alasannya terhadap masalah, dan menguji sejumlah situasi/kondisi yang mirip terhadap permasalahannya. Siswa mengkualifikasi (terhadap standar) posisinya. sikap (posisi/pendapat) siswa digali lebih dalam. Sikap (posisi) yang telah diambil siswa mungkin konsisten (tetap bertahan) atau berubah (tidak konsisten), tergantung dari hasil atau argumentasi yang terjadi pada tahap keempat. Jika argumen siswa kuat, mungkin konsisten. Jika tidak, mungkin siswa mengubah sikapnya (posisinya).

6. Melakukan Pengujian Asumsi-Asumsi Terhadap Posisinya

Siswa melakukan identifikasi asumsi-asumsi faktual dan melihat relevansinya, serta menentukan konsekuensi yang diperkirakan dan melakukan pengujian validitas faktualnya. pengujian asumsi faktual yang mendasari sikap yang diambil siswa. Dalam tahap ini guru mendiskusikan apakah argumentasi yang digunakan untuk mendukung pernyataan sikap tersebut relevan dan sah (valid).

C. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Inkuiri Jurisprudensial

1. Keunggulan Pembelajaran Inkuiri Jurisprudensial

Pembelajaran Inkuiri Jurisprudensial merupakan strategi pembelajaran yang banyak dianjurkan oleh karena strategi ini memiliki keunggulan diantaranya :

- a) Pembelajaran Inkuiri Jurisprudensial merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui strategi ini dianggap lebih bermakna.
- b) Pembelajaran Inkuiri Jurisprudensial dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.

- c) Pembelajaran Inkuiri Jurisprudensial merupakan strategi pembelajaran yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.
- d) Keunggulan lain dari pembelajaran Inkuiri Jurisprudensial adalah dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata, yang artinya siswa yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar.

2. Kelemahan Pembelajaran Inkuiri Jurisprudensial

Disamping memiliki keunggulan, Pembelajaran Inkuiri Jurisprudensial juga memiliki kelemahan diantaranya :

- a) Jika Pembelajaran Inkuiri Jurisprudensial digunakan sebagai strategi pembelajaran, maka akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
- b) Strategi ini sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- c) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.
- d) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran, maka pembelajaran Inkuiri Jurisprudensial akan sulit diimplementasikan oleh guru.

XIII. Metode Simulasi

A. Pengertian Metode Simulasi

Metode simulasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang memberikan penyajian berupa pembelajaran dengan menggunakan situasi maupun suatu proses yang nyata. Dalam metode jenis ini, siswa diminta untuk terlibat secara aktif dalam melakukan interaksi dengan situasi yang ada disekitar lingkungannya. Siswa diminta untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh atau yang telah dipelajari sebelumnya.

B. Langkah-langkah Metode Simulasi.

Menurut Suwarna, M.Pd Langkah-langkah yang perlu ditempuh dalam melaksanakan simulasi ialah:

- a. Menentukan topik serta tujuan yang ingin dicapai
- b. Memberikan gambaran tentang situasi yang akan disimulasikan
- c. Membentuk kelompok dan menentukan peran masing-masing
- d. Menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan simulasi
- e. Melaksanakan simulasi
- f. Melakukan penilaian

C. Jenis-Jenis Metode Simulasi

Ada beberapa jenis-jenis metode simulasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran PPKn antara lain yaitu:

1. Sosiodrama

Adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman siswa dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya suatu permasalahan.

2. Psikodrama

Adalah metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis. Psikodrama biasanya digunakan untuk terapi, yaitu agar mahasiswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dirinya, menemukan konsep diri, menyatakan reaksi terhadap tekanan-tekanan yang dialami mahasiswa

3. Role Playing atau Bermain Peran

Adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang. Topik yang dapat diangkat untuk role playing misalnya memainkan peran sebagai pasien dalam praktek keperawatan, memainkan peran dalam simulasi manajemen bencana. Selain itu, role playing seringkali dimasukkan dalam suatu bentuk aktivitas dimana siswa membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain.

4. Peer Teaching

Adalah metode latihan mengajar yang dilakukan oleh siswa kepada teman-teman. Setelah itu peer teaching merupakan kegiatan pembelajaran

yang dilakukan seorang siswa kepada siswa lainnya dan salah satu siswa itu lebih memahami materi-materi yang telah diberikan.

5. Simulasi Game

Adalah metode bermain peranan, para siswa berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan tertentu.

4. Kelebihan metode simulasi

- a. Terdapat beberapa kelebihan dengan menggunakan simulasi sebagai metode mengajar, diantaranya:
Dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak.
Dapat mengembangkan kreativitas siswa.
- b. Dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.
- c. Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
- d. Dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran

5. Kelemahan metode simulasi

Di samping memiliki kelebihan, simulasi juga mempunyai kelemahan, diantaranya:

- a. Pengalaman yang diperoleh tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.
- b. Pengelolaan yang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
- c. Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering memengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

Demikianlah beberapa strategi/metode pembelajaran yang bisa dipakai dalam pembelajaran PPKn untuk ranah kognitif dan psychomotoric. Dalam praktiknya pendidik/guru bisa bahkan dianjurkan untuk memakai banyak metode/multi metode dalam setiap proses pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran akan berlangsung tidak monoton akan tetapi akan bervariasi dan kelas akan lebih hidup.

BAB VII

STRATEGI PEMBELAJARAN NILAI DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER KEBANGSAAN

A. Pengertian Pembelajaran Nilai

Nilai (values) adalah suatu penetapan atau suatu kualitas sesuatu objek yang menyangkut suatu apresiasi atau minat (Noorsyam, 1986). Jadi, sesuatu itu bernilai kalau ada gunanya, ada manfaatnya berdasarkan kandungan suatu benda sendiri (nilai intrinsik) atau apakah suatu benda itu bermanfaat terhadap benda lain (nilai ekstrinsik). Demikian juga seorang manusia dalam kehidupannya apakah manusia itu bermanfaat karena kualitas dirinya (pribadi yang berkualitas) ataukah seorang manusia itu karena kualitas pribadinya bermanfaat bagi orang lain. Manusia dalam hidup dan kehidupannya selalu berinteraksi dengan manusia lainnya. Dalam interaksi inilah nilai-nilai diperlukan. Jadi semua benda dalam alam jagad raya ini, termasuk diri manusia, memiliki nilai-nilai bagi manusia dalam hidup dan kehidupannya.

Manusia dalam hidup dan kehidupannya selalau bertanya “saya ini dari mana dan hendak kemana?”. Berdasarkan pertanyaan mendasar itu sadarlah manusia bahwa manusia itu ada karena ada yang menciptakannya. Sang pencipta itulah tempat manusia itu menyembah, menghamba kepadaNya dan meminta kepadaNya. Hanya Dia-lah tempat lari dan tempat mengadu yang terakhir. Keyakinan atas keberadaan sang pencipta inilah sumber nilai dari hidup dan kehidupan manusia. Inilah yang disebut dengan nilai religius yaitu nilai keyakinan akan adanya Tuhan Sang Maha Pencipta atas manusia dan alam raya ini beserta isinya. Berdasarkan nilai religius ini pulalah berkembang berbagai macam nilai dan norma-norma yang diperlukan dalam hidup dan kehidupan manusia. Norma-norma dimaksud adalah norma moral, norma etika, norma sopan santun, norma adat istiadat dan norma hukum. Semua nilai-nilai yang diwujudkan kedalam berbagai macam norma ini diperlukan oleh manusia agar manusia itu hidup teratur dan tertib serta memiliki batas-batas dalam hidup dan kehidupannya. Dengan nilai-nilai dan norma ini pulalah hidup manusia ini akan indah dan bermakna, karena hidup ini bermakna dalam indahnya interaksi antar sesama manusia.

Nilai-nilai tersebut berkaitan dengan kehidupan masyarakat secara umum, agar hidup itu teratur, tertib dan aman, maka perlu menghormati nilai-nilai yang ada. Para filosof mengatakan, di mana ada masyarakat di sana ada nilai dan norma hukum. Hukum itu pada hakekatnya adalah kumpulan nilai-nilai yang dijabarkan ke dalam pasal-pasal suatu aturan atau undang-undang. Nilai-nilai seperti taqwa pada Tuhan Yang Mahaesa, hormat menghormati, toleransi, menghormati perbedaan antar suku, agama dan ras, tidak semena-mena terhadap orang lain dan nilai-nilai lainnya diwujudkan kedalam hukum baik hukum tertulis maupun hukum tidak tertulis. Agar manusia dapat hidup teratur dan tertib, maka semua nilai-nilai ini perlu dienkulturasikan kepada peserta didik sejak dini agar mereka memahami nilai-nilai dalam hidup dan kehidupannya.

Sebuah masyarakat (komunitas) adalah sekumpulan manusia yang hidup dalam satu wilayah dengan nilai dan norma yang dipatuhi oleh anggota komunitas dimaksud. Selama anggota komunitas itu memenuhi dan mematuhi norma-norma yang disepakati, maka masyarakat itu akan hidup rukun dan damai. Kalau ada anggota masyarakat yang tidak mematuhi norma atau aturan yang disepakati maka pasti akan menjadi masalah dalam komunitas tersebut. Sebagai contoh, sebuah masyarakat yang beradat, jelas aturan siapa boleh menikah siapa, bagaimana cara berpakaian, bagaimana cara bertutur sapa dengan orang yang lebih tua dan bebrbagai aturan lainnya. Ketika seorang anggota masyarakat menikahi orang yang terlarang secara norma, maka disitu terjadi penyimpangan sosial. Jadi, pelanggaran norma adalah pelanggaran aturan yang disepakati dalam sebuah komunitas. Agar semua anggota masyarakat mengerti, memahami dan melaksanakan norma-norma kehidupan yang disepakati dimaksud diperlukan sistem pewarisan nilai-nilai dan norma-norma melalui suatu institusi yang dinamakan pendidikan. Pendidikan akan mengenkulturasikan semua nilai dan norma kepada semua anggota masyarakat mulai sejak usia dini agar kelak bisa hidup normative dalam masyarakatnya.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan pengajaran, dan/atau latihan guna mempersiapkan peranannya dimasa yang akan datang. Oleh sebab, itu pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian

yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (UU. No.20/2003).

Pendidikan pada hakekatnya adalah memanusiaikan manusia (education is to civilized human being). Memanusiaikan manusia berarti membudayakan (civilized) manusia. Oleh sebab itu, pendidikan sangat berkaitan dengan kebudayaan. Bahkan banyak para ahli yang berpendapat bahwa pendidikan adalah proses peyampaian kebudayaan dari satu generasi ke generasi berikutnya (transmission of culture). Kebudayaan itu termasuk di dalamnya pengetahuan, sikap-sikap, nilai-nilai, keterampilan serta pola-pola tingkah laku (Manan,1988:7). Oleh sebab itu, dapat dikatakan isi dari pendidikan adalah kebudayaan di mana kebudayaan itulah yang disampaikan dari satu generasi kegenerasi berikutnya. Jadi kalau sistem pendidikan pada suatu masyarakat ataupun negara berjalan dengan baik, maka barang tentu semua nilai/norma yang ada dalam masyarakat akan dapat diwariskan kepada semua anggota masyarakat.

Salah satu unsur dari kebudayaan manusia adalah nilai-nilai, ide-ide dan norma-norma, dimana nilai-nilai, ide-ide atau norma-norma itu hidup di tengah masyarakat pendukungnya. Berbicara mengenai nilai ada dua jenis nilai yaitu nilai inti (solid core values) dan nilai-nilai baru (emergent values). Kedua jenis nilai ini selalu ada dalam setiap masyarakat sebab nilai-nilai itu bersifat dinamis dan selalu berkembang. Perkembangan itu terjadi akibat inovasi atau temuan baru atau mungkin juga akibat pertemuan antara satu nilai (kebudayaan) dengan nilai lain (kebudayaan lain) dari masyarakat yang berbeda. Amerika Serikat, sebagai contoh, memiliki nilai-nilai inti antara lain 1). Moralitas yang bersifat Puritan; 2). Etika sukses kerja; 3). Individualisme; 4). Orientasi keberhasilan (achievement orientation); 5). Berorientasi ke masa depan. Sedangkan nilai-nilai yang baru muncul (emergent values) dari Amerika Serikat adalah : 1). Mementingkan kebersamaan; 2). Moralitas yang relatif; 3). Mempertimbangkan orang lain; 4). Mengutamakan kesenangan fisik dan berorientasi pada masa sekarang; 5). Konformitas terhadap kelompok (Manan,1988:24).

Setiap masyarakat mempunyai kebudayaan, nilai-nilai, ide-ide atau norma-norma yang selalu hidup dan dihormati oleh setiap anggota masyarakat. Jadi, pendidikan pada hakekatnya adalah proses penyampaian kebudayaan, maka kebudayaan yang disampaikan adalah kebudayaan yang hidup dimana pendidikan itu dilaksanakan. Hal ini ditujukan agar anak didik tidak tercabut dari akar budayanya sendiri. Dalam hal itu tentu saja tidak

terlepas dari nilai-nilai yang berlaku secara universal atau nilai-nilai yang telah diakui oleh bangsa-bangsa yang baradab.

Aspek moral dan etika adalah salah satu aspek yang penting menjadi perhatian para pendidik agar para pendidik mengerti serta memahami bahwa moral dan etika (aspek efektif) adalah aspek sangat penting diperhatikan dalam proses memanusiakan manusia untuk melaksanakan proses pendidikan di sekolah. Pemerintah telah menggariskan bahwa dalam Permendiknas No.22/2006 bahwa aspek nilai, moral dan etika adalah aspek yang penting dalam proses pendidikan di sekolah mulai dari pendidikan dasar dan menengah dengan menggariskan standar isi dalam kurikulum pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Salah satu mata pelajaran yang diwajibkan di sekolah-sekolah di Indonesia adalah Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Mata pelajaran PKn dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia/kesadaran dan wawasan termasuk wawasan kebangsaan, jiwa nasionalisme dan patriotism, bela negara, penghargaan terhadap hak azazi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, sikap perilaku anti korupsi, kolusi dan nepotisme (Permendiknas No.22/2006). Selanjutnya, diuraikan bahwa mata pelajaran Pkn adalah mata pelajaran yang menfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi Warganegara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Permendiknas No.22/2006).

Berdasarkan uraian di atas, jelaslah bahwa mata pelajaran PKn memuat aspek Kognitif, Affektif dan Psychomotor sekaligus. Selama ini pembelajaran PKn hanya terfokus pada aspek kognitif saja, sedangkan aspek affektif dan aspek psychomotor kurang mendapat perhatian. Oleh sebab itu, pembelajaran PKn pada masa depan harus memperhatikan ketiga aspek (kognitif, affektif dan psychomotor) secara seimbang dan selaras. Hal ini ditujukan agar peserta didik yang akan dihasilkan tidak saja cerdas dan terampil dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi tetapi juga adanya penuh dengan nilai-nilai ketuhanan dan ketaqwaan, jujur, cinta tanah air patriotism dan lain-lain. Dengan demikian akar terlahirlah warganegara

yang cerdas, terampil dan berkarakter berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 45.

B. Mengenal Aspek Afektif

Bloom (1956) dalam bukunya "Taxonomy of educational objectives" dan Actions (keterampilan) menguraikan secara mendalam tentang tiga domain yang menjadi tujuan dari program pendidikan. Dalam hal domain afektif Bloom menegaskan bahwa afektif adalah :

Objectives which emphasize a feeling tone, an emotion, or a degree of acceptance or rejection. Affective objectives vary from simple attention to selected phenomena to complex but internally consistent qualities of character and consciences. We found a large number of such objectives in the literature expressed as interests, attitudes, value, emotional sets or biases (.Bloom (1956 : 7).

Terlihat bagi kita bahwa aspek afektif adalah aspek yang menyangkut emosi, rasa, sikap, cipta dan karsa dari manusia atau aspek internal terdalam dari diri manusia yang meliputi rasa, cipta dan karsa. Aspek terdalam inilah yang menjadi objek binaan proses pembelajaran Pkn disamping domain kognitif dan psychomotor.

Kalau kita bandingkan antara ketiga aspek tersebut (kognitif, afektif dan psychomotor) jelaslah memiliki karakteristik tersendiri. Aspek kognitif meliputi aspek yang berhubungan dengan aspek pengetahuan manusia. Pengetahuan bisa bersifat fakta, konsep ataupun generalisasi. Metode untuk memperoleh pengetahuan adalah dengan mempelajari fakta, konsep dan generalisasi tersebut melalui mendengar, melihat ataupun mengalami. Sedangkan aspek afektif adalah pola sikap yang dapat dilihat dari perilaku seseorang. Metode mempelajarinya juga berbeda dengan aspek kognitif, aspek afektif tidak dapat diajarkan secara langsung, tetapi dengan membina secara terus menerus melalui pembinaan sikap dan nilai-nilai. Kemudian, aspek psychomotor adalah aspek keterampilan yang bisa dipelajari melalui pelatihan-pelatihan yang walaupun tidak mungkin seseorang bisa melakukan sesuatu tanpa tahu terlebih dulu. Secara lebih lengkap Bloom juga menguraikan herarki dari aspek ini. Mari kita lihat perbandingannya pada tabel berikut ini.

Tabel 1.

Perbandingan antara Aspek Kognitif, Afektif, sosial dan keterampilan

Cogntitives Outcomes	Affectives Outcomes	Social Skilss	Skills Outcomes
Knowledges	Receiving	Languange Development	imitation
Comprehension	Responding	Communication	manipulation
Application	Valuing	Teamwork	precision
Analysis	Organization	Management	articulation
Evaluation	Characterization by a value or value complex	Asessment	naturalization
Creativity	-		

Note : Diadaptasi dari Bloom (1956); Buku II, hal. 35

Jadi aspek afektif juga mempunyai herarki dari yang paling sederhana sampai ke yang sangat kompleks. Pengajaran aspek kognitif agar menyentuh level analisa atau sintensa tentu berbeda dengan yang hanya menyentuh level pengetahuan. Demikian juga kalau ingin terjadi perubahan yang permanen terhadap aspek afektif maka pengajarannya harus direkonstruksi sedemikian rupa agar menyentuh level pembentukan karakter pada aspek afektif seperti digambarkan secara hirarki oleh Benyamin Bloom.

Aspek afektif dalam istilah sehari-hari mungkin lebih dikenal dengan muatan (konten) seperti moral, etika, karakter dan nilai-nilai lainnya. Oleh sebab itu kalangan akademisi lebih familiar dengan istilah moral dan etika jika dibandingkan dengan istilah afektif. Tetapi yang paling penting diingat adalah bahwa aspek afektif ini sangat penting dalam pembentukan manusia Indonesia yang berkarakter. Manusia Indonesia yang berkarakter sangat penting menjadi perhatian para pendidik agar kelak Negara Kesatuan Republik Indonesia ini tidak terpecah atau hilang dari peta dunia hanya gara-gara pendidik dan/atau pengambil kebijakan dalam pendidikan tidak menganggap penting pendidikan yang bersifat afektif atau pembentukan karakter kebangsaan.

C. Perkembangan Aspek Afektif (Moral, Etika dan Karakter)

Perkembangan aspek moral atau aspek afektif telah diteliti oleh banyak para pakar terutama di belahan dunia barat. Biggs & Moore (1993) dalam bukunya "The Process of Learning" telah menguraikan secara mendalam perkembangan aspek ini. Menurut Biggs & Moore sebagai pioner dalam pengkajian perkembangan moral adalah Piaget (1932). Piaget melakukan kajian dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada anak-anak pada usia tertentu. Pada akhir penelitiannya Piaget menyimpulkan tiga tahap perkembangan moral (moral reasoning) yaitu:

I. Tahap Ego Centric: Pada tahap ini seorang anak manusia akan patuh pada aturan tanpa mempertanyakan aturan itu benar atau salah; pantas atau tidak. Seorang anak manusia pada tahap ini tidak akan mempertanyakan apakah aturan dari mana datangnya. Pokoknya mereka akan patuh pada aturan itu.

II. Tahap: Sociocentric Morality. Pada tahap ini seorang anak manusia berpendapat satu aturan berlaku bagi semua anggota masyarakat tanpa kecuali walaupun dalam kenyataan sebuah peraturan berlaku sesuai dengan waktu dan tempat.

III. Tahap Allocentric Morality: Dalam tahap ini hukum dan aturan tidak diterima secara dogmatik dan tidak pula berlaku bagi semua tanpa perbedaan. Tetapi seorang anak manusia mulai mempertanyakan hukum atau aturan, apakah arti keadilan itu sama banyak atau tidak. Seseorang mulai memikirkan secara kontekstual pelaksanaan hukum atau aturan karena posisi seseorang berbeda pada dalam masyarakat.

Selanjutnya seorang tokoh yang sangat terkenal dalam mempelajari perkembangan moral adalah Laurence Kohlberg. Kohlberg dalam (Bertens, 1997) menguraikan enam tahap perkembangan aspek atau moral dan etika. Keenam tahap ini didahului oleh fase pramoral dari umur 0-6 tahun. Pada usia ini anak belum dapat mempertimbangkan baik atau buruk, boleh atau tidak boleh atau patut-tidak patut atas perbuatannya. Walaupun demikian pendidik tetap berkewajiban menanamkan nilai-nilai moral dan etika sejak dini terhadap anak-anak melalui contoh teladan, mempelajari hal-hal yang baik melalui cerita dan media lainnya. Hal ini ditujukan agar anak secara dini

mengenal norma, nilai, moral dan etika yang kelak berguna dalam hidup dan kehidupannya. Keenam fase perkembangan moral dan etika ialah :

- I. Tingkat Prakonvensional (7-9 tahun). Tingkat ini dibagi dua yaitu :
 - a. Orientasi hukuman dan kepatuhan. Anak mendasarkan perbuatannya atas otoritas kongkret (orangtua, guru) dan atas hukuman yang akan menyusul bila tidak patuh.
 - b. Orientasi relativis instrumental. Perbuatan adalah baik, jika instrument dapat memenuhi kebutuhan sendiri dan kadang-kadang juga kebutuhan orang lain.
- II. Tingkat Konvensional (10-13 tahun). Tingkat ini dibagi dua yaitu :
 - a. Penyesuaian dengan kelompok. Pada periode ini anak mulai belajar menjadi anak manis dengan mengarahkan diri pada keinginan orang sekelilingnya
 - b. Orientasi hukum dan ketertiban (Law and order)
Penyesuaian berkembang pada kelompok abstrak seperti negara, suku bangsa dan agama.
- III. Tingkat Pascakonvensional (14 tahun keatas)
 - a. Orientasi Kontrak sosial Legalitas. Pada tahap ini manusia sudah mencapai consensus, perjanjian dan sudah mampu membentuk hukum untuk kehidupan sosialnya.
 - b. Orientasi pada prinsip etika yang universal. Pada tahap ini manusia sudah mengatur tingkah laku dan penilaian moralnya berdasarkan harinurani pribadi dan orang lain. Pada tahap ini manusia juga sudah mampu menilai diri berdasarkan kaidah-kaidah universal seperti perdamaian hak manusia, keadilan, persamaan didepan hukum dan kaidah lainnya. Menurut Kohlberg hanya sedikit orang yang mencapai tahap ini.

D. Postulat-postulat Dalam Pembelajaran Afektif (Moral dan Etika).

Postulat dalam aspek efektif (Moral dan Etika) adalah kebenaran-kebenaran yang diterima tanpa perlu pembuktian dan dipakai sebagai dasar untuk pengembangan moral dan etika itu sendiri. Hal ini penting dipahami karena dengan memahami postulat ini kiranya pendidik dapat melaksanakan tugasnya dalam membina dan mengembangkan moral, etika dan karakter peserta didik secara lebih baik. Makmurtomo & Soekarno (1989) mengemukakan ada tiga postulat utama yang dipegang oleh etika :

1. Adanya Tuhan (The Existence of God)

Tuhan adalah sumber kebaikan tertinggi. Tuhan bukan saja sebagai pencipta manusia tetapi sekaligus sebagai tujuan akhir hidup manusia. Tuhan adalah pembuat norma-norma absolute yang menjadi sumber dari norma-norma yang lain dalam kehidupan manusia. Demikian keyakinan akan adanya Tuhan adalah dasar norma yang hakiki dalam hal yang berhubungan dengan moral dan etika.

2. Kemerdekaan Kehendak (the Freedom of will)

Kebebasan kehendak manusia memungkinkan manusia untuk memilih, menimbang dan memutuskan apa yang harus dilakukan. Oleh sebab itu kebebasan kehendak manusia adalah mutlak diperlakukan dalam pembinaan dan pengembangan moral etika manusia.

3. Kekekalan Jiwa (the Immortality of Soul)

Kekekalan jiwa (roh) akan mendorong manusia melakukan perbuatan baik dalam hidupnya. Keyakinan terhadap hal ini akan menimbulkan perilaku yang baik, walaupun perbuatan-perbuatan baiknya belum mendapat balasan dalam kehidupan dunia, maka ia yakin akan menerimanya setelah meninggalkan dunia fana ini.

Ketiga postulat ini adalah dasar pengembangan filsafat moral dan etika dalam kehidupan manusia dan juga menjadi pegangan bagi manusia dalam bertindak dan mempertimbangkan apakah sesuatu itu baik atau tidak untuk dilakukan.

E. Pendidikan Moral dan Etika (Aspek Afektif).

Pendidikan yang menyangkut aspek afektif (moral dan etika) adalah pendidikan yang seharusnya menyentuh aspek afektif manusia yang paling dalam. Pengalaman menunjukkan, kalau pendidikan afektif (moral dan etika) tidak menyentuh aspek yang paling dalam dari manusia, maka peserta didik hanya mengetahui kaidah moral dan etika dengan baik (moral dan etika kognitif), tetapi tidak melakukannya atau mengamalkannya dalam perbuatan sehari-hari (afektif). Itulah yang kita lihat selama ini. Banyak orang tua dan masyarakat mempertanyakan mengapa moral, etika, sopan santun generasi muda cenderung menurun. Maka permasalahannya adalah bagaimana pendidikan moral dan etika itu seharusnya dilakukan. Umumnya peserta didik mengetahui norma, nilai yang baik, tetapi mereka tidak mengamalkan apa

yang mereka ketahui. Dalam hal ini peserta didik atau mungkin juga pendidik belum menginternalisasi nilai, moral dan etika tersebut melalui pendidikan yang benar. Sebagai contoh dapat kita kemukakan, kalau dalam ujian harian atau ujian semester peserta didik memperoleh nilai sempurna dalam PKn, tetapi nilai sempurna yang diperoleh dalam ujian itu tidak berkorelasi dengan tindakan dan perilaku anak didik sehari-hari. Hal yang mungkin juga terjadi dalam pendidikan agama islam, dalam ujian anak didik memperoleh nilai sangat baik, tetapi perilakunya sehari-hari tidak sesuai dengan nilai ujian yang diperolehnya.

Hal ini menginformasikan kepada kita bahwa pendidikan yang mengandung muatan moral, nilai, sikap dan etika masih perlu mendapat perhatian agar dapat dilakukan perbaikan-perbaikan dikemudian hari. Perbaikan dimaksud agar peserta didik kita menjadi manusia Indonesia seutuhnya yaitu cerdas, terampil dan berkarakter (moral dan etika).

Moral dan etika harus dibina secara terus menerus. Prinsip pengajaran moral dan etika adalah melalui Keterpanggilan, Keterlibatan, Keterundangan dan Keterikatan anak didik terhadap konsep nilai moral dan etika yang akan ditampilkan. Jadi, moral tidak diajarkan secara langsung tetapi kita undang siswa untuk terlibat sehingga mereka menangkap pesan moral yang diinginkan. Mengajar moral dan etika secara langsung hanya memberikan pengetahuan moral dan etika kepada anak didik, tetapi tidak mempraktakkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu pengajaran moral harus menyentuh aspek manusia yang paling dalam dari diri manusia yaitu rasa, cipta dan karsa.

Hal ini sesuai dengan unsur dari ranah Afektif yang meliputi : Penerimaan, Partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup. Jadi, kita undang siswa untuk terlibat dalam pengajaran moral. Keterlibatan siswa (engagement) secara aktif dalam pengajaran moral adalah sangat penting, karena keterlibatan itu memungkinkan guru untuk melakukan pembinaan moral dan etika secara baik. Dengan demikian pengajaran moral dan etika hendaklah diintegrasikan kedalam pokok bahasan (materi ajar) melalui metode-metode pengajaran moral yang relevan.

Pendidikan di Indonesia sampai hari ini dan mungkin juga pada masa akan datang adalah bersifat *Value based education* dan bukan *Value free education*. Oleh sebab itu pendidikan Indonesia mempunyai misi pembinaan moral dan etika yang jelas acuannya yaitu moral dan etika yang berdasarkan

atas Pancasila dan Kebudayaan Indonesia serta UUD 1945. Nilai-nilai dalam Pancasila dan UUD45 inilah yang akan menjadi inti pengembangan pendidikan moral bagi peserta didik di Indonesia.

F. Pola Pembelajaran Afektif.

Strategi pembelajaran adalah keputusan yang diambil oleh seorang pendidik guna menyediakan situasi, kondisi, sarana dan serangkaian kegiatan yang memungkinkan seseorang peserta didik belajar dengan baik. Keputusan tersebut sangat penting dan, salah mengambil keputusan membuat peserta didik tidak bisa belajar, keputusan tersebut dinamakan keputusan strategis.

Belajar adalah kegiatan aktif peserta didik dalam membangun makna atau pemahaman guna memperoleh pengetahuan, sikap atau keterampilan. Oleh sebab itu mengajar adalah membelajarkan peserta didik guna mendapatkan pengalaman belajar bagi seorang peserta didik. Kalau di dalam sebuah kelas yang berlangsung proses pembelajaran, jika peserta didik tidak belajar maka guru dikatakan tidak mengajar.

Sehubungan dengan itu pengajaran moral dan etika (Afektif) hendaklah juga didasarkan atas teori-teori belajar yang ada "The evidence suggestes that affective behaviors develop when appropriate learning experiences are provided for student much the same as cognitive behavior develop from appropriate learning experiences (Bloom, 1956 : Book II : 20). Hal ini ditujukan agar pengajaran moral dan etika dapat menyentuh aspek yang paling dalam dalam diri anak didik sebagai manusia yaitu jiwa atau aspek spritualnya.

Mengajar dalam pendidikan moral dan etika, kiranya sangat sesuai bila proses belajar mengajarnya (PBM) atau proses pembelajarannya (PP) direkonstruksi berdasarkan teori belajar kognitif psikologi, karena teori ini memungkinkan guru melakukan pembinaan terhadap moral dan etika dalam PBM secara terintegrasi dengan materi yang ada.

Kegiatan PBM dapat dibagi atas tiga yaitu pembukaan, kegiatan inti dan penutup. Dalam kegiatan ini PBM yang sedang berlangsung, guru dapat melakukan pembinaan moral dan etika melalui berbagai metode pengajaran moral yang ada seperti teknik menilai diri sendiri, menilai naskah tulisan, metode pembuatan daftar dan metode pembuatan daftar dan metode lainnya. Metode ini sangat aplikatif dan tidak menghabiskan banyak waktu dan bahannya sangat banyak pada media cetak, guru/dosen tinggal memilih dan mencocokkan dengan materi yang sedang diajarkan. Ingat prinsip umum dalam

mengajar dan belajar adalah : *I listen I forget, I see I remember, and I do I understand*. Maka keterlibatan siswa dalam setiap PBM adalah sangat penting.

Pola pendidikan dan pengajaran efektif (moral dan etika) seperti ini juga sesuai dengan empat pilar pendidikan yang direkomendasikan oleh Unesco (1996). Keempat pilar itu ialah : *Learning to know, Learning to do, learning to live together dan learning to be*. Hal ini menyiratkan bahwa anak didik hendaklah dididik bagaimana mencari dan menemukan nilai moral dan etika agar mereka bisa hidup secara bersama-sama dengan baik. Empat pilar ini menyiratkan bahwa pendidikan moral dan etika haruslah dilakukan melalui pembinaan secara terus menerus sampai terjadi internalisasi dalam diri peserta didik terhadap seperangkat nilai moral dan etika yang sangat perlu dalam membangun hubungan dan interaksi dengan diri sendiri, orang lain dan dengan Tuhan yang menciptakannya.

G. Azas Pembelajaran Moral Dan Etika

Pengajaran moral dan etika adalah pengajaran yang bersifat penanaman nilai-nilai ke dalam diri siswa melalui keterlibatan siswa ke dalam situasi tertentu. Situasi kondusif untuk itu harus diciptakan oleh guru, sehingga misi penanaman dan pembinaan moral dan etika bisa dilakukan. Berikut ini akan dikemukakan beberapa azas pengajaran moral yang kiranya dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar moral dan etika.

1. **Azaz Humanistik**, guru hendaklah melihat siswa sebagai manusia yang utuh dan tentunya memiliki sifat karakteristik manusia pada umumnya. Jadi PBM yang dibangun haruslah manusiawi dan tentunya harus kondusif untuk penanaman moral dan etika. Sebagai contoh dalam mengajarkan demokrasi hendaklah jangan dibawah ancaman, sebaliknya harus lah dalam suasana yang menyenangkan dan saling menghargai, sehingga sikap berdemokrasi bisa dibina dengan baik.
2. **Azaz siswa sentries**, guru hendaknya selalu melakukan pembinaan secara terus menerus melalui pendekatan yang manusiawi. Jadi siswa adalah semntral dari kegiatan PBM yang diciptakan.
3. **Azaz menyentuh emosi**, hati dan kemauan siswa, hal ini ditujukan agar siswa tahap internalisasi terhadap target moral dan etika yang sedang diajarkan. Pengajaran moral dan etika hendaklah selalu dilakukan dengan suasana yang memungkinkan nilai-nilai moral etika untuk dibina.

4. **Azaz materi harus mudah dicerna**, artinya adalah pesan moral dan etika yang disampaikan hendaknya mulai dari yang sederhana sampai pada yang kompleks. Mulailah dari lingkungan siswa dan hal yang dilakukan sehari-hari, contoh : kebersihan, kebiasaan antri, berbicara yang baik, bertegur sapa dengan orang lain dan sebagainya.

Dengan demikian pengajaran moral dan etika akan dapat mencapai sasaran yaitu menyentuh aspek terdalam dari jiwa manusia (anak didik). Akhirnya diharapkan terjadilah pembinaan nilai dan moral yang baik sesuai dengan nilai, norma dan kaidah yang berlaku secara lokal, nasional dan global.

H. Model Pembelajaran/Pembinaan nilai/sikap dan Karakter Kebangsaan

Model Pembelajaran adalah sekumpulan langkah-langkah atau prosedur pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengalami sesuatu atau pengalaman belajar baik dalam aspek kognitif, afektif dan aspek psikomotor. Strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan pembelajaran untuk mencapai kompetensi.

Nilai adalah suatu konsep yang berada dalam pikiran manusia yang sifatnya tersembunyi, tidak berada di dalam dunia empiris. Nilai berhubungan dengan pandangan seseorang tentang baik- buruk, indah-tidak indah, benci-sayang, boleh-tidak boleh dan lain sebagainya. Pendidikan nilai adalah proses penanaman nilai kepada peserta didik yang diharapkan, oleh karenanya siswa diharapkan bersikap dan berperilaku sesuai dengan pandangan yang dianggapnya baik dan tidak bertentangan dengan norma-norma yang berlaku. Sikap adalah pernyataan yang menggambarkan posisi siswa terhadap sesuatu hal/fenomena sesuai dengan nilai-nilai yang dianutnya. Sedangkan pembentukan karakter adalah pembentukan sikap atau keperibadian seseorang melalui pendidikan. Pembelajaran nilai adalah proses pembelajaran yang sifatnya konstruktif, melalui mana nilai, sikap dan pembentukan karakter dilakukan terhadap peserta didik dan dibina secara terus menerus. Dengan demikian peserta didik dapat bersikap dan bertindak laku sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di tengah masyarakat. Lebih dari itu strategi pembelajaran nilai juga dapat diharapkan dapat menanamkan nilai yang diinginkan agar peserta didik memiliki sikap-sikap: jujur, sabar, tangguh, tidak mudah putus asa, nasionalisme, patriotism, menyukai tantangan, percaya diri dan sikap-sikap lainnya.

I. Strategi Pembelajaran Nilai, sikap dan Pembentukan Karakter

Proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) juga tidak jauh berbeda dengan mata-mata pelajaran lain. Bedanya adalah PKn tidak saja menekankan aspek kognitif tetapi juga menekankan aspek afektif dan psychomotor. Besarnya porsi kognitif, affektif atau psychomotor dalam satu proses pembelajaran tergantung pada standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator yang dituju oleh topik pembelajaran yang akan dilakukakan. Dengan demikian langkah-langkah pembelajaran Pkn adalah:

1. **Pembukaan Pembelajaran.** Pada bagian ini guru mengantarkan keadaan dan siswa kepada proses pembelajaran yang akan dilakukan. Hal ini dapat dilakukan melalui kegiatan apersepsi. Apabila keadaan dan peserta didik sudah masuk kepada situasi (turn in) pada iklim pembelajaran maka guru sudah boleh memulai proses pembelajaran. Kegiatan ini dapat dikonotasikan kepada sebuah komputer, dimana data dapat di masukkan apa bila komputer sudah hidup, apa bila komputer belum hidup data tidak bisa di masukkan atau dientrikan karena komputer belum menyala dan tentu tidak memproses data. Begitu jugalah diri manusia, manusia tidak bisa belajar kalau dirinya belum siap dan konsentrasi secara mental dan fisisk untuk belajar.
2. **Kegiatan inti.** Pada bagian ini guru melakukan proses pembelajaran melalui kegiatan explorasi, elaborasi dan konfirmasi. Pada bagian inilah guru melakukan penanaman dan pembinaan nilai guna pembentukan nilai, sikap dan karakter. Khusus untuk pembelajaran nilai, sikap dan pembentukan karakter guru harus menggunakan model-model pembelajaran yang akan diuraikan pada bagian ini. Nilai yang ada dibangunkan terlebih dulu dan afeksi siswa disentuh terlebih dulu barulah nilai-nilai baru nisa ditanamkan.
3. **Kegiatan penutup.** Pada langkah ini guru akan menutup pembelajaran dengan pengambilan kesimpulan, pembuatan resume, konfirmasi nilai,sikap dan pembentukan karakter terhadap norma-norma yang berlaku ditengah masyarakat dan Negara Kesatuan Republik Indonesia atau yang terkenal dengan istilah refleksi atau reinforcement terhadap nilai-nilai baru agar menjadi milik atau tertanam dalam diri siswa (internalisasi).

Dengan demikian strategi pembelajaran nilai, sikap dan pembentukan karakter dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan penanaman dan pembinaan nilai dalam kegiatan inti dalam proses pembelajaran.

J. Strategi Pembelajaran Nilai, Sikap dan Pembentukan Karakter.

I. Model Value Clarification Technique (VCT)

Salah satu model pembelajaran nilai, sikap dan pembentukan karakter adalah melalui *Model Value Clarification Technique (VCT)*. Model VCT atau Teknik Mengklarifikasi Nilai adalah model pembelajaran dengan teknik menggali untuk mengklarifikasi nilai guna memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan kajian bagi pencerahan suatu nilai dan moral untuk memperjelas sehingga siswa memahami, merasakan kebenaran dan manfaat dari suatu nilai sehingga nilai-nilai tersebut menjadi mempribadi, terintegrasi dalam sistem nilai pribadinya. Model VCT adalah model dimana siswa menggali nilai-nilai dan sikap dalam dirinya selama ini dan dengan bantuan bahan tertentu siswa ditrigger untuk membina nilai-nilai dan sikap di dalam dirinya.

VCT adalah satu pendekatan dalam pendidikan nilai yang memberikan bantuan dalam proses pemahaman dan penyadaran pemilikan nilai serta kemampuan untuk menggunakannya dalam memecahkan masalah-masalah kehidupan secara cerdas dan bermartabat. Hal ini ditujukan membantu peserta didik untuk memilih perbuatan yang terbaik yang mendukung penampilan perilaku akhlak mulia sebagai warga masyarakat, bangsa dan Negara.

Pada bagian berikut ini akan ditampilkan model-model pembelajaran nilai, sikap dan pembentukan karakter yang paling mungkin dipraktekan dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Perlu dicatat model ini sifatnya adalah dapat sebagai strategi pembelajaran utuh atau dapat juga sebagai suplemen bagi model pembelajaran yang dipilih dan dilakukan oleh guru dalam kelas. Yang penting adalah guru melakukan penanaman, pembinaan nilai, sikap serta pembentukan karakter anak didik.

Nilai adalah sesuatu yang disenangi, bernilai atau berharga. Nilai-nilai berperan sebagai pedoman dalam kehidupan manusia. Nilai-nilai itu ada dalam hati nurani manusia. Jadi nilai-nilai adalah keyakinan yang bersumber pada:

1. Norma Agama/Religius
2. Norma Susila
3. Norma Moral
4. Norma Estetika
5. Norma Etika
6. Norma Ekonomi
7. Norma Sosiologi
8. Norma Hukum

Nilai-nilai ini berpadu dalam diri manusia, maka dalam proses pembelajaran Pkn guru harus selalu melakukan penanaman, pembinaan nilai dan sikap serta pembentukan karakter. Berikut adalah model strategi pembelajaran nilai, sikap dan pembentukan karakter yang dapat dipraktekkan oleh guru (applicable) dengan berbagai model dalam VCT.

1. VCT Model Pembuatan Daftar Kebaikan dan keburukan

A. Pengertian

Yaitu model pembelajaran nilai dengan menganalisa nilai melalui pernyataan yang dibuat dalam bentuk daftar tentang topik atau pokok bahasan yang akan dibahas. Daftar itu berisi nilai kebaikan dan keburukkan secara bersama-sama. Daftar itu dapat dibuat oleh guru atau siswa atau guru dan siswa secara bersama-sama.

B. Langkah Pelaksanaan Operasionalnya

1. Guru memberikan penjelasan tugas yang dilakukan siswa
2. Menentukan lamanya waktu melaksanakan tugas.
3. Meminta pendapat, alasan serta logika pemilihan nilai
4. Guru memberikan kesimpulan

C. Contoh daftar kebaikan dan keburukkan

Tujuan :1 Membina kesadaran ; 2. Mematuhi kewajiban dalam etika masyarakat hukum

Judul: Daftar kebaikan dan keburukan dalam HAM dalam Kehidupan sehari-hari

No.	Pernyataan	Baik	Buruk
1.	Kerjakan setiap pekerjaan apapun asalkan halal		
2.	Percayakan saja masa depan kita kepada nasib		
3.	Jangan peduli dengan kesusahan orang lain		
4.	Yang penting diri dan keluarga kita dapat hidup dengan baik		
5.	Laporkan setiap kejahatan yang kita ketahui		

Pembinaan nilai, sikap dan pembentukan karakter dapat dilakukan dengan mendiskusikan secara mendalam dan menggali alasan/rasional siswa sehingga diwaktu itulah guru dapat melakukan penanaman, pembinaan nilai, sikap dan pembentukan karakter. Guru dapat membuat berbagai daftar kebaikan dan keburukan sesuai dengan pokok persoalan yang akan dibahas.

2.VCT dengan Menentukan Tingkat Urutan (Rank Order)

A. Pengertian

Adalah tehnik pembelajaran nilai dan sikap melalui analisa pernyataan yang ada pada sebuah daftar. Peserta didik diminta membuat urutan/meranking (rank order) pernyataan-pernyataan tersebut. Perlu dicatat bahwa daftar ini harus dipisah antara daftar kebaikan dan keburukkan.

B. Pelaksanaan Operasionalnya

1. Buat daftar kebaikan atau keburukan
2. Guru meminta kelompok meranking pernyataan-pernyataan yang ada dalam daftar.
3. Guru membuat kesimpulan/penegasan

C. Contoh VCT dengan Daftar Menentukan Urutan Nilai

Daftar: Urutan Kebaikan Kewajiban Manusia Dalam Kehidupan Masyarakat Menanggulangi

Bencana Alam

No.	Pernyataan	Tingkat Urutan
1.	Mengunjungi tempat bencana	
2.	Memberikan sumbangan	
3.	Menunjukkan rasa haru atau sedih	
4.	Mengumpulkan dana untuk disumbangkan	
5.	Membantu secara langsung para korban ditempat bencana	

Melalui diskusi dan debat guru dapat membina nilai-nilai dalam diri siswa. Dalam contoh di atas, pernyataan nomor berapa yang seharusnya dilakukan dalam membantu korban bencana alam, mengapa demikian dan apa alasannya. Dengan berdiskusi seperti itu, nilai-nilai dalam diri siswa akan terungkap dan kalau kurang tepat guru melakukan pembinaan nilai dan sikap secara baik. Jadi keterlibatan, keterpanggilan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting dalam proses pembinaan nilai dan sikap.

3. VCT Dengan Inkuiri Nilai/Games

A. Pengertian

Adalah strategi pembelajaran nilai, sikap dan pembentukan karakter melalui proses penemuan nilai melalui analisa naskah tulisan yang bersisi kasus yang memuat nilai-nilai yang dapat dibahas secara mendalam. Hal ini dapat dilakukan melalui pertanyaan - pertanyaan yang ditujukan guna pembinaan nilai dan sikap.

B. Langkah Operasional

1. Pembukaan
2. Mengemukakan Stimulus
3. Mengklarifikasi permasalahan
4. Analisa kasus dan menentukan posisi siswa
5. Penutup

C. Contoh Cerita Inkuiri Nilai

Menyelamatkan Korban Banjir

Desa Tanjung Jaya terkena musibah banjir besar. Rumah-rumah terendam, harta kekayaan hanyut serta sejumlah korban manusia hilang dibawa banjir. Banjir adalah banjir bandang (dadakan dan bergelombang besar) yang melanda desa itu pada tengah malam yang sedang hujan lebat. Disatu tanggul ditemukan delapan orang yang berhasil menyelamatkan diri dan terhempas. Mereka itulah adalah:

1. Haji Basri, seorang orang tua berusia 70 tahun dan ulama ternama yang disegani penduduk. Beliau tamu undangan yang pada malam itu baru memberikan dakwah di desa tersebut. Dua hari kemudian beliau harus memberikan dakwah di kota lain.
2. Guru IPA SMP desa itu yaitu pak Adi. Beliau satu-satunya guru IPA dan mengajar di beberapa SMP dan SMA di daerah itu. Orangnyanya sangat baik dan disenangi siswa. Pak Adi kepalanya terantuk batu dan terus menerus mengeluarkan darah.
3. Ibu Hadijah. Ibu kepala rumah yatim piatu yang mengasuh 50 anak yatim serta sangat pemurah dan baik hati. Ia disenangi dan menjadi tambatan hati anak asuhannya dan masyarakat sekitar.
4. Seorang gadis cantik bernama Elvy yang patah kakinya dan terus menerus mengerang sambil memanggil nama ayahnya. Elvy akan menikah minggu depan.
5. Pak Kamal, ayah dari lima anak yang masih kecil-kecil. Beliau pedagang yang maju dan anggota DPRD kabupaten. Keadaannya sungguh sangat gawat dan memerlukan bantuan dokter segera.
6. Ibu Nini, seorang ibu yang suami dan anaknya musnah terbawa hanyut dibawa air bah tengah malam.
7. Ibu Asih, janda yang baru setahun ditinggal mati suaminya dan ibu dari tiga orang anak. Salah seorang bayinya berusia 6 bulan sedang dirawat di rumah sakit.
8. Peltu Cowad Halimah, yang sedang menjeguk orang tuanya di desa itu dan baru saja menikah dua minggu sebelumnya, ia pingsan.

Tugas Siswa: Seandainya kamu membawa perahu yang hanya mampu memuat lima orang saja (bila lebih akan karam) maka siapakah diantara mereka itu yang kalian selamatkan pertama ? apa alasannya?

Dalam model pembelajaran ini pendidik dapat melakukan pembinaan nilai, moral, etika dalam diri peserta didik melalui dialog ataupun diskusi secara terbuka serta rasional. Pendidik dapat meyakinkan peserta didiknya agar bersikap dan berperilaku sesuai dengan norma dan etika yang berlaku sesuai dengan nilai-nilai falsafah Negara Pancasila.

4. VCT dengan Menganalisa Nilai Melalui Naskah Tulisan

a. Pengertian

Adalah proses pembelajaran nilai, sikap dan pembentukan karakter melalui analisa naskah tulisan (cerita) yang memuat konflik nilai, sikap, kejadian dan mungkin digunakan sebagai sarana pembinaan nilai, sikap dan pembentukan karakter. Naskah yang akan dianalisa dapat dibuat oleh guru atau dapat juga diambil dari media cetak atau media lainnya.

b. Langkah Operasionalnya

1. Guru memberikan naskah serta pedoman kerja
2. Pedoman kerja berisikan:
 - a. Bacalah dan telaah seara seksama cerita ini
 - b. Tulislah pendapatmu atau penilaian mengenai bagian-bagian tertentu.
3. Penilaian dimaksudkan terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam cerita itu
4. Penilaian ditulis dalam lembaran jawaban

c. Contoh VCT dengan Menilai Naskah Tulisan

Menunggak Pajak

Pak Sani sudah lima tahun tidak membayar pajak. Bila petugas datang pak Sani selalu menghindar. Sabtu lalu petugas pajak datang dan berhasil menemui pak Sani. Dalam pertemuan itu petugas pajak meminta pak Sani membayar pajaknya, tapi pak Sani tidak punya uang. Pak Sani berjanji bulan depan tanggal 5 akan melunasi pajaknya. Tanggal 5 petugas pajak datang dan pak Sani menolak membayar pajaknya. Petugas membentak dan terjadilah pertengkaran. Akhirnya petugas kembali ke kantor dan melaporkan perilaku pak Sani kepada atasannya.

Melalui analisa cerita di atas, pendidik dapat melakukan pembinaan bagaimana sikap seorang warganegara yang baik dalam membayar pajak.

Sebaliknya pendidik juga dapat mengarang cerita atau menggunting dari media cetak bagaimana perilaku buruk petugas pajak yang mengkorup pajak yang sedianya dibayar untuk keperluan Negara. Kasus petugas pajak yang sangat populer adalah kasus korupsi Gayus Tambunan (2011), Dana Widayatri (2012) dan kasus lainnya yang tidak terpuji. Intinya adalah pendidik dapat melakukan pembinaan moral, nilai dan etika melalui menilai naskah tulisan.

5. VCT dengan Menganalisa Nilai Secara Sederhana (Reportase)

a. Pengertian

Adalah pembelajaran nilai melalui membuat reportase terhadap objek berupa gambar foto atau kejadian yang sebenarnya. Dalam menentukan objek reportase tentunya harus sesuai dengan SK, KD dan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran PKn.

b. Langkah Operasionalnya

1. Penampilan fakta atau objek, misalnya kita tampilkan foto remaja yang sedang ngebut, foto orang dalam kecelakaan, foto rumah yang hancur akibat gempa bumi, foto anak yang cacat tubuh akibat terhimpit runtuhnya bangunan, foto akibat banjir dan lain-lain.
2. Tanggapan atau respon siswa. Disini siswa dilatih untuk menemukan dan menanggapi objek itu sesuai dengan pendapatnya
3. Membina nilai, sikap dan karakter
4. Penyimpulan secara bersama oleh guru dan siswa. Disinilah guru melakukan pembinaan terhadap nilai, sikap dan pembentukan karakter.

Catatan:

Model pembelajaran VCT ini dapat dilakukan secara utuh suatu pertemuan atau dapat juga dijadikan suplemen guna penanaman nilai, sikap dan pembentukan karakter dalam pertemuan tertentu. Guru dapat memilih model pembelajaran tertentu dan menulis/mencari stimulus yang sesuai dengan topik pembelajaran yang akan dilakukan. Model-model yang ditampilkan dalam modul ini adalah model yang mudah dan dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran di dalam kelas sehari-hari.

6. VCT Dengan Permainan (games).

a. Pengertian

VCT dengan permainan adalah metode pengungkapan dan pembinaan nilai melalui ragam permainan yang menarik minat siswa untuk belajar. Permainan menarik perhatian siswa karena siswa mampu menghayati perasaan-perasaan tertentu ataupun kejadian-kejadian tertentu. Hal ini penting karena belajar melalui pengalaman langsung (learning by doing) lebih lagi dalam pembinaan sikap dan moral.

b. Manfaat Metode Permainan

- a. Mendorong motivasi dan minat siswa terhadap hal tertentu.
- b. melatih dan mempertajam keterampilan terhadap komponen moral
- c. Melatih kerjasama antar siswa
- d. menciptakan suasana belajar yang aktif

c. Waktu Pelaksanaan Permainan

Metode permainan (games) dapat dijadikan sebagai metode utama dalam suatu periode pembelajaran dan dapat juga dilakukan sebagai metode suplemen dari sebuah metode yang sedang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dalam hal sebagai suplemen, metode permainan dapat dilakukan di awal pembelajaran sebagai bahan apersepsi, ditengah proses pembelajaran maupun diakhir proses pembelajaran.

d. Langkah-langkah Metode Permainan (Games).

- 1) guru memberikan penjelasan cara dan peraturan-peraturan permainan.
- 2) guru membagikan kertas kerja yang memuat pernyataan-pernyataan yang akan dinilai oleh siswa
- 3) siswa melaksanakan tugas secara individu maupun kelompok
- 4) penilain hasil kerja individu dan diskusi kelas
- 5) setiap pernyataan memuat nilai-nilai tertentu sehingga setiap siswa harus memberikan alasan atas jawaban yang dibuatnya.

e. Contoh Permainan (games) dan Langkah Operasionalnya.

1. Judul Permainan : Pesta Ulang Tahun.

1.1 Menetapkan Permainan dan kasusnya.

Ketika anda akan mengadakan pesta ulang tahun terdapat 6 nama teman yang akan diundang:

- 1) Surya, anak bibimu dan ia teman sekolahmu waktu SD.
- 2) Agus, teman akrabmu yang setia dalam waktu suka dan duka
- 3) Udin, sahabatmu satu kelas sekarang, tetapi berbeda agama dan suku bangsa.
- 4) Komala, kenalan yang kamu senangi dan selalu bertemu dengannya.
- 5) Alfian, bekas sahabatmu, tetapi sekarang tidak dekat lagi karena berselisih pendapat, walaupun demikian orangnya baik dan pandai.
- 6) Mukhsin, temanmu yang alim, menyenangkan mu, bila bertemu dimanapun.
- 7) Bagio, temanmu, yang hanya datang atau bertemu kalau dimainta datang.

1.2. Tugas siswa (Values Clarification).

Anda diminta memilih empat orang saja yang akan diundang dalam pesta ulang tahun kamu. Kamu harus memilih empat teman dimaksud dengan pertimbangan dan alasan logika dan moral yang tepat.

1.3. Tugas guru dan siswa (Refleksi).

Guru dan siswa berdiskusi tetang keputusan yang dibuat oleh siswa dan guru melakukan penguatan-penguatan dan melakukan penegasan terhadap nilai-nilai yang ada dalam permaian tersebut melalui refleksi.

II. Strategi Diskusi Dilemma Moral

Mengacu kepada tingkatan dan tahapan perkembangan moral di atas, maka Kohlberg menunjukkan cara untuk meningkatkan tingkatan dan tahapan perkembangan moral seseorang dengan Diskusi Dilemma Moral. Diskusi dilemma moral adalah diskusi dengan memanfaatkan bahan diskusi yang berupa ceritra-ceritra, atau issue-issue yang sangat dilemmatis (rumit), peserta diskusi/peserta didik diminta untuk menanggapi isu yang dilemmatis tersebut. Dengan mencermati tanggapan peserta didik tersebut seorang guru/pendidik dapat menempatkan posisi pandangan peserta didik tersebut

ke dalam tingkatan/tahapan perkembangan moral. Kemudian siswa dilibatkan pada diskusi berikutnya untuk pencapaian tingkat/tahapan perkembangan moral yang lebih tinggi.

Dalam satu kelompok diskusi dilemma moral, sangat dimungkinkan peserta diskusi mempunyai pandangan-pandangan yang menggambarkan tingkat atau tahapan perkembangan yang bervariasi. Bisa saja tingkat perkembangan moral peserta diskusi berbeda-beda, ada yang tinggi, ada pula yang rendah tingkat perkembangannya. Untuk meningkatkan tingkat perkembangan moral peserta diskusi yang masih rendah tingkat perkembangannya, maka, peserta diskusi yang tingkat perkembangannya rendah dilukir/digabungkan dengan peserta diskusi yang tingkat perkembangannya sudah mencapai tingkatan yang lebih tinggi, tujuannya adalah agar yang tingkat perkembangannya masih rendah dapat terangkat/ditingkatkan ke arah tingkatan/tahapan yang lebih tinggi.

Contoh Bahan Diskusi Dilemma Moral.

Sebagaimana dicontohkan oleh Kohlberg, teks ceritera berikut ini adalah contoh bahan untuk diskusi dilemma moral.

Di Eropa, ada seorang wanita yang mendekati ajalnya karena mengidap kanker. Para dokter berpendapat, hanya ada satu macam obat yang mungkin dapat menyelamatkannya. Obat itu sejenis Radium yang ditemukan oleh seorang Apoteker di kota itu belum lama berselang. Biaya pembuatan obat itu sangat mahal, dan apoteker itu melipatkandandakan harga obat itu sampai mencapai 10 kali lipat dari biaya pembuatannya. Satu butir obat yang dibuat dengan biaya 200 dolar dijual 2000 dolar.

Hein suami seorang wanita yang sakit itu tidak punya uang yang cukup. Setelah pinjam kesana kemari ia hanya dapat mengumpulkan uang pinjaman 1000 dolar yang hanya mendapat $\frac{1}{2}$ butir obat. Hein mengatakan kepada Apoteker bahwa isterinya hampir meninggal, dan memintanya agar harga obat diturunkan, kalau boleh dibayar kemudian. Apoteker itu berkata, "jangan begitu, saya sudah menemukan obat itu dan saya ingin juga memperoleh keuntungan dari penemuan saya itu". Heins menjadi putus harapan, dan kemudian menggedor toko obat itu dan mencuri obat itu untuk isterinya (dikutip dari Blog Detik.com)

Beberapa pertanyaan yang dapat ditanyakan kepada peserta didik adalah:

- 1) Haruskah Heins mencuri obat itu, mengapa?
- 2) Manakah yang lebih buruk, membiarkan seseorang meninggal atau mencuri, mengapa?
- 3) Apa arti nilai hidup bagi manusia menurutmu?
- 4) Apakah ada alasan yang kuat bagi seorang suami untuk mencuri jika tidak mencintai istrinya?
- 5) Apakah mencuri untuk orang lain sama benarnya dengan mencuri dengan orang lain?
- 6) Jika Heins tertangkap, haruskah dia di penjarakan?
- 7) Apabila Ia diadili, apakah hakim harus menjatuhkan hukuman kepadanya, mengapa?
- 8) Apa tanggung jawab hakim dalam masyarakat dalam hal ini?

Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan seperti dicontohkan di atas, maka tingkat perkembangan moral peserta didik dapat dideteksi, kemudian, diarahkan melalui diskusi yang lain dalam rangka meningkatkan tingkat perkembangan moralnya.

Melalui model VCT ini para pendidik dapat melakukan penggalian dan sekaligus pembinaan terhadap nilai-nilai dalam diri peserta didik. Melalui pembinaan secara terus menerus maka diharapkan peserta didik dapat mengembangkan aspek afeksinya secara optimal agar kelak menjadi manusia Indonesia seutuhnya atau warganegara yang cerdas, terampil dan berkarakter.

Cerita yang memuat dilema moral ini banyak terjadi ditngah-tengah masyarakat seperti yang banyak dipublikasikan oleh media masa tulis atau elektronik. Selanjutnya, bagi guru yang kreatif bisa juga menulis sebuah cerita yang memuat dilema moral baik yang berasal dari pengalaman diri sendiri atau orang lain maupun yang ditulis secara fiksi oleh guru.

III. Metode Inkuiri Nilai (Values Inquiry).

A. Pengertian.

Metode Inkuiri nilai adalah metode pembelajaran nilai dengan mencari dan menemukan nilai-nilai melalui telaah kritis sehingga tercapai kesimpulan yang meyakinkan.

Ada perbedaan antara inquiry, discovery dan problem solving. Inquiry mencari sesuatu sampai menemukan dalam tingkat yakin, hal ini didukung oleh

fakta, analisis dan interpretasi dan pembuktian. Discovery mencari sesuatu sampai menemukan; dan problem solving mencari dan sampai terpecahkan masalah secara rasional.

C. Langkah Inkuiri nilai

1. Menyampaikan masalah atau kasus dengan menghadapkan siswa pada proses mental, data dan informasi yang memuat masalah nilai. Masalah atau kasus ini bisa disampaikan melalui cerita tertulis, video singkat atau media lain.
2. Siswa dihadapkan pada pertanyaan untuk membantu siswa menemukan nilai-nilai dalam masalah/kasus pada langkah pertama.
3. Melakukan diskusi kelas terhadap temuan-temuan.
4. melakukan refleksi bersama-sama dengan guru.
5. Guru/pendidik mengadakan refleksi atau dialog atau bertukar pendapat guna mengadakan pembinaan nilai untuk menanamkan nilai-nilai yang baik.

IV. Metode Pembelajaran Insert

A. Landasan Teori Model Insert dalam Pembelajaran Nilai-Nilai Karakter Kebangsaan.

Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola pembelajaran yang terdiri dari langkah-langkah tertentu dimana peserta didik dapat belajar dengan menggunakan sumber-sumber belajar secara optimal. Joyce & Weil (1992) dalam bukunya " *Model of Teaching*" mendefinisikan model pembelajaran adalah :

A model of teaching is a plan or pattern that we can use to design face-to-face teaching in classroom or tutorial settings and to shape instructional materials-including books, films, tapes, computer mediated programs, and curricula (long courses of study). Each model guides us as we design instructional to help students achieve various objectives (p.4).

Jadi model pembelajaran adalah perencanaan pembelajaran dengan langkah-langkah yang spesifik sehingga memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang meliputi pengetahuan, nilai-nilai dan sikap dan keterampilan. Model Insert dalam pembelajaran nilai-nilai kebangsaan didasari oleh Teori Belajar Kognitif Psikologi. Kognitif Psikologi melihat belajar adalah suatu proses dimana individu harus aktif mendapatkan pengetahuan baru, sikap dan keterampilan. (Cranton, 1994).

Brodzinsky at.al (181:5) dengan mengutip Teori Belajar Piaget menyimpulkan "that knowledge is acquired through constructive process which are defined in terms of an individual's organizing, structuring and restructuring experiences as ongoing, life long process in accordance with existing of thought". Jadi belajar dari pandangan teori kognitif psychologi adalah proses aktif, konstruktif, cumulative and prosesnya berorientasi pada tujuan melalui aktifitas belajar itu peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai dan sikap yang baru (Driscoll, 1994).

Selanjutnya teori belajar kognitif psychology mengakui bahwa pembelajar mengkonstruksi atau menemukan pengetahuan baru melalui proses mental yang aktif atau melibatkan diri secara penuh dalam proses pembelajaran baik secara fisik dan mental (rasio dan emosi). Piaget seperti dibahas oleh Driscoll (1994) mengakui ada empat komponen dalam perkembangan dan proses belajar yaitu: *schemata*, *assimilation*, *accommodation* and *equilibration*. Belajar dilihat sebagai proses aktif secara fisik dan mental (*brain*) dimana peserta didik terlibat dalam suatu proses pembelajaran dan dalam melalui proses pembelajaran tersebut, peserta didik dapat mengubah atau memodifikasi *schemata* yang dimilikinya sesuai dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang baru. Jadi belajar terjadi hanya dan hanya jika terjadi perubahan *schemata* yang telah dimiliki oleh peserta didik. Jadi *schemata* adalah pengetahuan siap yang dimiliki oleh pembelajar. *Assimilation* adalah proses menempatkan pengetahuan, sikap atau keterampilan yang baru ke dalam pengetahuan yang telah tersedia. *Accommodation* adalah proses pembuatan *schemata* baru sebagai hasil kegiatan belajar dan *equilibration* adalah proses perubahan dari *schemata* yang lama menjadi *schemata* yang baru sebagai hasil proses belajar secara aktif dengan melibatkan mental (*brain*) dan fisik.

Tokoh lain yang mendukung teori belajar kognitif psychologi adalah Vygotsky. Vygotsky seperti yang dibahas oleh McInerney&McInerney (1994) memandang belajar sebagai proses aktif. Vygotsky seperti yang dibahas oleh Ananda (1998) menjelaskan "learning as active process where the learner experiences the discovery process guided by teachers or peer using tools such as languages. Vygotsky refers to the Zone proximal development (ZPD) to indicate the potential locus of development through interaction with others" (p.22). Jadi belajar adalah membantu pembelajar agar samapai pada performansi ke Zone Proximal Development.

Berkaitan dengan teori belajar Kognitif psychology Malton&Saljo (1976) mengemukakan dua level dari proses pembelajaran yaitu proses pembelajarana dangkal (surface learning) dan proses pembelajaran mendalam (deep Learning). *Surface level of learning* mengacu kepada menghafal, mengingat atau opeasi tingkat rendah dari otak manusia. Sebaliknya *deep level process of learning* mengacu kepada analisis, sintesis dan evaluasi atau oprasi mendalamdari otak manusia.

Kalau hal ini diaplikasikan kepada aspek afektif maka pendekatan pembelajran ini akan mampu membawa pserta didik untuk sampai kepada oprasional tingkat tinggi pada aspek afektif yaitu berupa penerimaan dan internalisasi dari nilai-nilai termasuk nilai-nilai kebangsaan Indonesia berdasarkan Pancasila dan UUD45.

Bedasarkan tiga tokoh pelopor terori belajar kognitif psychology dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik harus terlibat secara mental dan fisik dan melalui keterlibatan itu peserta didik dapat menguasai pengetahuan, sikap dan nilai-nilai serta keterampilan yang baru. Demikian juga dalam pembelajaran nilai-nilai kebangsaan yang terasa mulai menurun pada dekade terakhir dapat dibina kembali secara bertahap dan berkelanjutan dalam menciptakan warganegara yang cerdas, terampil dan berkarakter.

B). Langkah-langkah (Syntax) Model Insert dalam Pembelajaran Nilai-nilai Kebangsaan

Model Insert dalam pemebelajaran nilai-nilai kebangsaan dimulai dengan menyajikan stimuli berupa problem/kasus melalui penyajian cerita, kliping Koran, photo, atau daftar isian yang akan diisi dalam diskusi kelas.. Tema stimuli harus sesuai dan sejalan dengan pokok bahasan atau topik materi yang sedang dibahas.

Kemudian guru memimpin diskusi/dialog tentang masalah/problem yang ada dalam stimuli tadi. Sepanjang dialog tersebut guru melakukan pembinaan, penanaman nilai-nilai kebangsaan ke dalam diri siswa. Kemudian guru mengambil kesimpulan bersama-sama dengan murid dengan mengacu kepada sumber norma dan nilai-nilai yang ada baik sifatnya tertulis maupun tidak tertulis.

Jadi langkah pembelajaran dengan Model Insert adalah:

- 1) Penyampaian stimuli berupa kasus, masalah atau suatu cerita yang berisi dilemma moral
- 2) Guru dan murid berdiskusi secara mendalam dengan melibatkan aspek fisik dan psychis.
- 3) Melakukan pembinaan nilai-nilai kebangsaan melalui dialog dan diskusi dengan mengacu kepada sumber nilai dan norma yang berlaku baik itu tertulis maupun tak tertulis
- 4) Mengambil kesimpulan bersama-sama dengan peserta didik.

c). Interaksi Pembelajaran

Interaksi pembelajaran yang terjadi adalah interaksi yang demokratis. Guru bereperan sebagai pemimpin diskusi, penunjuk jalan, fasilitator dan pencerah serta konselor bagi peserta didik. Dialog dapat terjadi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru dan guru dengan siswa. Suasana diskusi yang melibatkan emosi (aspek afektif) siswa member ruang pada guru untuk melakukan pembinaan dan penegembangan nilai-nilai kebangsaan dalam diri peserta didik.

d). Faktor Pendukung

Model Insert dalam pembelajaran nilai-nilai kebangsaan sangat memerlukan guru yang bersedia bekerja keras dan didukung oleh kepala sekolah untuk mempersiapkan Stimuli berupa kasus berupa cerita/photo/gambar/daftar isian. Stimuli ini bisa ditulis sendiri oleh guru, dikutip dari media masa atau meminjam dari orang lain untuk keperluan pembelajaran.

D. Pelaksanaan dalam Kelas

Model Insert tidak perlu mengubah pola/gaya guru mengajar sehari hari karena hal ini sangat sukar dan rumit untuk dilakukan. Guru dipersilahkan mengajar seperti biasanya. Akan tetapi sediakan waktu sebelum proses pembelajaran ditutup untuk meng-insert-kan pembinaan nilai-nilai kebangsaan dalam proses pembelajaran dimana nilai-nilai yang akan di-insert-kan harus sejalan dengan materi yang dibahas waktu itu. Jadi kalau kita gambarkan proses pembelajaran secara keseluruhan dengan menggabung antara strategi pembelajaran yang digunakan guru dengan Model Insert akan didapat langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1. Pendahuluan : penyiapan suasana/kondisi untuk belajar.

2. Kegiatan inti

- a) Eksplorasi
- b) Elaborasi
- c) Konfirmasi

3. Model Insert Pembinaan Nilai-nilai Kebangsaan (15 Menit terakhir)

- a) Pengantar: Guru memberi pengantar singkat tentang kegiatan Pembinaan Nilai
- b) Penyampaian stimuli berupa kasus, masalah atau suatu cerita yang berisi dilemma moral
- c) Guru dan murid berdiskusi secara mendalam dengan melibatkan aspek fisik dan psychis.
- d) Melakukan pembinaan nilai-nilai kebangsaan melalui dialog dan diskusi dengan mengacu kepada sumber nilai dan norma yang berlaku baik itu tertulis maupun tak tertulis
- e) Mengambil kesimpulan bersama-sama antara guru dan peserta didik.

4. Penutup.

Membuat resume, kesimpulan atau melakukan post tes.

Demikianlah beberapa strategi pembelajaran nilai yang dapat dipraktekkan oleh guru PPKn khususnya pendidik pada umumnya dalam melakukan pmebajarn nilai/karakter kepada generasi muda atau pada peserta didik. Ingat pembelajaran nilai tanpa menyentuh aspek afeksi/psyce/jiwa manusia maka pembelajaran nilai hanya akan menjadi pembelajaran pengetahuan nilai dan tidak akan berubah menjadi prilaku dari anak didik sehari-hari.

BAB IX

PEMBELAJARAN ABAD KE-21 DAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0

A. Sejarah Ringkas Revolusi Industri 1 Sampai 4.

Kehidupan umat manusia dimuka Bumi selalu mengalami perubahan yang signifikan. Perubahan tersebut disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah kemajuan dalam dunia penelitian dan penemuan-penemuan. Penemuan-penemuan yang spektakuler dari para peneliti-peneliti dunia baik peneliti-peneliti dari berbagai universitas maupun peneliti dari lembaga-lembaga riset telah melahirkan perubahan-perubahan besar (big change) dari kehidupan umat manusia di seluruh dunia. Sejarah mencatat penemuan listrik, penemuan lampu pijar, penemuan penisilin, penemuan roda, mobil, mesin disel, pesawat terbang semuanya melahirkan perubahan besar atau revolusi dalam hidup dan kehidupan manusia.

Sejarah umat manusia mencatat sampai memasuki tahun 2001 (mulainya abad ke-21) telah melalui empat tahap revolusi kehidupan. Keempat masa revolusi tersebut ditandai oleh adanya penemuan spektakuler dari peneliti dan ilmuwan yang menyebabkan terjadinya loncatan luar biasa dalam kehidupan manusia. **Pertama, Revolusi Industri Satu (revolusi 1.0)** adalah satu revolusi yang ditandai oleh penemuan mesin uap oleh James Watt. Mesin uap ini melahirkan berbagai alat teknologi yang memudahkan kehidupan manusia yaitu berupa lahirnya mesin-mesin uap: pemintal kapas, kereta api, kapal uap, mobil uap dan lain-lain. Pada masa ini terjadilah revolusi dari penggunaan tenaga manusia sebagai penggerak dalam industri berganti menjadi tenaga mesin uap. Perubahan ini melahirkan perubahan besar pertama dalam kehidupan manusia. Inilah yang disebut Revolusi Industri Satu (revolusi 1.0).

Kedua, Revolusi Industri Dua (revolusi 2.0). Revolusi Industri dua (revolusi 2.0) ditandai oleh penemuan listrik oleh peneliti dunia. Tenaga listrik telah melahirkan perubahan dalam kehidupan manusia dalam industri, penerangan dan lahirnya alat komunikasi radio dan telegram. Salah satu revolusi yang terkenal pada masa ini adalah dimulainya produksi massal melalui lini produksi (assembly line) yang memanfaatkan ban berjalan

(conveyor belt) dalam dunia industri. Pada revolusi 1.0 barang diproduksi satu demi satu, pada revolusi 2.0, barang manufaktur diproduksi secara masal dengan menggunakan lini produksi ban berjalan. Akibatnya adalah tersedia barang industri secara masal dan tentu harganya menjadi lebih murah.

Ketiga, Revolusi Industri Tiga (revolusi 3.0). Revolusi 3.0 dimulai pada tahun 1970-1980-an dengan ditemukannya Komputer dan Internet. Pada masa ini mulailah lahir penggunaan mesin pintar dalam industri. Pada pada masa ini mulailah peran manusia dalam industri digantikan oleh mesin pintar dalam melakukan sesuatu. Mesin pintar mampu membuat prediksi secara cepat, akurat, menghitung dengan cepat dan akurat, mengirim dokumen dan mencatat keuangan secara otomatis. Revolusi Industri 3.0 adalah era yang penting karena menyebabkan produksi barang dapat secara dilakukan masal, otomatis, cepat dan berkualitas.

Keempat, Revolusi Industri empat (revolusi 4.0). Revolusi 4.0 dimulai pada tahun 1990-an. Revolusi 4.0 ditandai oleh ditemukannya tingkat lanjut dari penggunaan komputer, lisrik, internet, telepon yang terkenal dengan era digital, internet, kecerdasan buatan, data di awan dan berbagai ikutannya. Maka lahirlah tehnologi informasi, tarik tunai melalui ponsel, ojek online, go food, gocar dan sebagainya. Maka kehidupan pada revolusi industri 4.0 inilah yang disebut dengan kehidupan abad ke-21 (the 21'st century life), dimana manusia akan dibantu oleh kemudahan tehnologi dalam melakukan aktifitas kehidupan secara mudah dan cepat serta instan.

B. Kehidupan Manusia Abad Ke-21

Seperti telah disinggung dibagian terdahulu, maka kehidupan munusia abad ke-21 mengalami perubahan besar. Perubahan tersebut disebabkan oleh penemuan-penemuan spektakuler oleh para peneliti dan ilmuwan pada akhir abad ke-20. Kehidupan manusia pada abad ke-21 ditandai oleh beberapa hal yang sangat berbeda dari pada zaman sbelumnya.

Pertama, kehidupan manusia pada abad ke-21 ditandai oleh adanya Data di Awan (cloud data). Maksudnya adalah pada masa ini, semua data tersedia dan tersedia di awan atau dilangit artinya di cakrawala. Manusia dalam hidupnya bisa belajar, bertanya, mencari tahu hanya dengan mengetik pada apalikasi mesin pencari (searching machine) umpamanya google, google chrome dakan lain-lain. Manusia akan mendapatkan data yang dibutuhkan secara instan dan lengkap. Jadi kehidupan manusia masa kini ditandai oleh tersedianya semua data di awan atau di langit.

Kedua, kehidupan abad ke-21 ditandai oleh Big Data atau data yang sangat besar ukurannya dan lengkap. Data yang tersedia di awan atau dilangit tersebut berisi apa saja; bidang sains, teknologi, pertanian, peternakan, obat-obatan, hiburan, penyakit, rumah, hotel, pariwisata dan pariwisata dan lain-lain. Manusia pada masa ini menyimpan dokumen tidak lagi di dalam kotak atau file di lemari tetapi diletakkan di awan dan dapat ditemukan kembali dengan mudah. Manusia dapat memposting dan mempublikasikan produk, dokumen, temuan ilmiah, hasil penelitian, hasil percobaannya dalam Big Data atau data besar yang disimpan di awan atau di langit (cloud data or sky data).

Ketiga, Kehidupan manusia pada abad ke-21 ditandai oleh **Segalanya dengan internet atau internet of things (IOT)**. Kehidupan manusia pada abad ke-21 dilaksanakan dan dipermudah dengan segalanya dengan internet. Internet adalah perpaduan teknologi informasi dengan menggunakan sinyal telepon dan komputer. Hal ini memungkinkan manusia berkomunikasi dengan menggunakan komputer terhubung dengan internet, telepon pintar dan perangkat lainnya. Dengan *era internet of things* ini, manusia hidup dengan mudah dalam berkomunikasi, memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Berkomunikasi bisa dengan langsung menggunakan telepon konek ke internet, menggunakan media sosial Facebook, Twitter, WhatsApp group dan lain-lain. Manusia juga bisa memenuhi kebutuhannya dalam membeli sesuatu melalui online shop, gofood, go car dan lain-lain

Kemudian internet of things juga memungkinkan manusia bekerja dari rumah, belajar dari rumah dan kegiatan lain yang sangat mudah. IOT memungkinkan manusia berkegiatan dan terkoneksi dengan orang lain kapan saja dan dimana saja secara langsung atau on the spot.

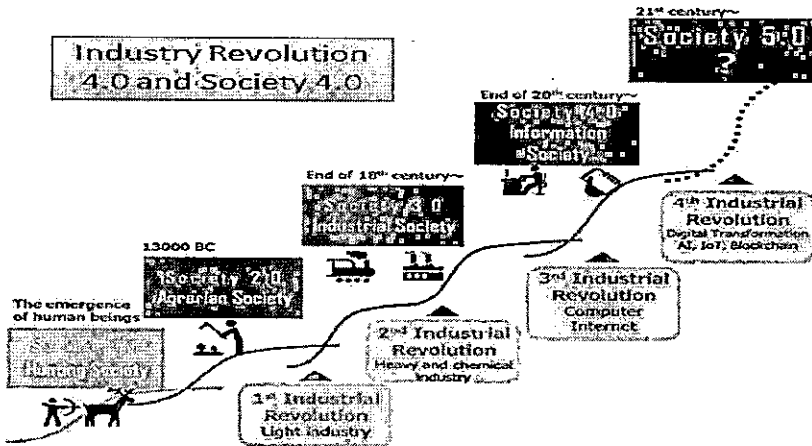
Keempat. Kehidupan abad ke-21 ditandai oleh artificial intelligent (AI) atau kecerdasan buatan. Kecerdasan buatan adalah suatu temuan yang memungkinkan manusia hidup lebih mudah karena dibantu oleh komputer. Kecerdasan buatan memungkinkan manusia menciptakan perangkat teknologi otomatis yang cerdasnya melebihi kecerdasan manusia. Umpamanya perangkat pilot otomatis yang memungkinkan pilot santai sejenak dengan memindahkan kemudi pesawat udara ke pilot otomatis. Pengontrol cuaca otomatis, akan memberi peringatan tanda bahaya kalau ada badai, gempa dan lain-lain. Perangkat statistik otomatis yang akan menghitung hasil statistik sesuai data yang di entry. Para pakar juga sudah memperkirakan akan lahir Rumah Sakit Pintar, Pertanian pintar, rumah pintar

dengan menggunakan AI untuk membantu melaksanakan tugas-tugas manusia.

Kelima. Kehidupan abad ke-21 ditandai oleh **automation atau robotic (robot pintar)**. Robot pintar yang diciptakan pada abad ke 21 diklaim mampu menggantikan tugas manusia dalam melaksanakan pekerjaannya. Robot pintar akan mnggantikan tugas perawat, dokter, guru, pedagang, pengemudi pegawai negeri, reesptionis, petugas konter dan lain-lain. Disnilah yang dicemaskan oleh oleh para pakar, pada era revolusi 4.0 akan terjadi “disruption” atau pengamcaman terhadap tugas manusia akibatkan manusia akan kehilangan pekerjaan dan mengurangi lapangan kerja sedangkan angkatan kerja semakin banyak. Kedepan akan ada data Rumah Sakit pintar, pertanian pintar, kampus pintar, rumah tangga pintar, kantor pintar. Semuanya akan menggunakan kecerdasan buatan yang dikombinasikan dengan robot yang akan berubah menjadi robot pintar.

Demikainlah gambaran kehidupan manusia pada abad ke-21 yang merupakan abad tehnologi maju yang memudahkan hidup manusia sekaligus mengancam kesempatan kerja manusia. Maka manusai harus berfikir dan menciptakan lapangan kerja baru yang tisak bisa digantikan oleh robot dengan kecerdasan buatan.

Gamba1. Ringkasan Revolusi Industri di Dunia



Sumber : Presentasi Dirjendikti-Kemendikbud 2021

C. Keterampilan Yang Diperlukan Dalam Abad-21.

Berdasarkan deskripsi dan prediksi kehidupan abad ke-21. Maka terjadilah perubahan kebutuhan kompetensi yang diperlukan untuk bisa

hidup sukses dalam kehidupan abad ke-21. Menyangkut keterampilan abad ke-21, banyak istilah yang dikemukakan seperti 4C (comunication,critical thinking,collaboration and creativity skills).Untuk jelasnya bagian ini akan dibahas secara mendalam. Hadiyanto et.al (2021) mengulas secara mendalam tentang keterampilan yang diperlukan untuk hidup pada abad ke-21sebagai berikut:

1. Communication skills (Keterampilan berkomunikasi).

Hal ini penting dalam mengkomunikasikan ide-ide sebagai individu atau kelompok yang anggotanya beragam, guna melahirkan keputusan yang baik dan tepat dalam memecahkan satu masalah. Komunikasi juga sangat diperlukan dalam rapat, bernegosiasi, menyampaikan pendapat secara lisan dan tulisan. Abad ke-21 adalah abad global maka keterampilan berhasa asing terutama Bahasa Inggris sangat diperlukan.

2. Numeracy Skills (Ketrampilan numerik).

Keterampilan numerik menjafadikan seseorang mampu membaca, menyeleksi, memakai, menginterpretasi san mengapliaksikan numerikal, grapic, statistik untuk belajar menguasai pengetahuan baru.

3. Information Technology Skills (Keterampilan IT).

Abad ke-21 adalah abad IOT, maka penguasaan ketrampilan IT adalah sangat penting. Penguasaan IT akan membuat seesoranr bisa memenuhi kebuthan melalui IOT, membuka usaha, membuat canel youtube dan lain-lain.

4. Problem Solving skills (Keterampilan memecahkan masalah).

Dalam abad ke-21 bisa saja seseorang mengahadpai masalah dalam hidup, masalah keluarga, masalah ekonomi, masalah sosial, masalah pendidikan dan lain-laian. Dengan keterampilan memecahkan masalah seseorang akan mampu hidup nyaman dalam menjalani hidup abad ke-21.

5. Team work (Kolaborasi).

Hidup dalam abad le-21 menuntut sesesorang bekerjasama atau berkolaborasi dengan orang lain. Kolaborasi bukan hanya dengan orang-oreang yang homogen, tetapi dengan orang heterogen dari segi suku, agama, ras, warna kulit, budaya dan makanan. Keterampilan kolabirasi memungkinkan sesorang mampu bekerjasama dengan siapa saja dalam satu kelompok. Steve Jobs pendiri perusahaan multinasional Appele mengatakan “jika anda ingin berjalan cepat berjalanlah sendiri, tapi jika ingin berjaan jauh berjalanlah bersama”.

Keterampilan 4C harus dikuasai dan dimiliki oleh setiap siswa agar dapat memenuhi tantangan abad ke-21. 4 kemampuan tersebut adalah:

1. *Critical thinking* (berpikir kritis) yaitu kemampuan siswa dalam berpikir kritis berupa bernalar, mengungkapkan, menganalisis dan menyelesaikan masalah. Di era reformasi *critical thinking*, juga digunakan untuk menangkal dan memfilter paham radikal yang dianggap tidak masuk akal.
2. *Communication* (komunikasi) yaitu bentuk nyata keberhasilan pendidikan dengan adanya komunikasi yang baik dari para pelaku pendidikan demi peningkatan kualitas pendidikan.
3. *Collaboration* (kolaborasi) yaitu mampu bekerja sama, saling bersinergi dengan berbagai pihak dan bertanggung jawab dengan diri sendiri, masyarakat dan lingkungan..
4. *Creativity* (kreativitas) yaitu kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

D. Pembelajaran Abad ke-21.

Berdasarkan gambaran kehidupan dan keterampilan yang diperlukan untuk hidup abad ke-21, maka pola pembelajaran pada abad ke-21 harus mengalami perubahan besar dan bergeser dari *traditional rote learning* menjadi *fully inquiry based learning*. Membekali anak-anak Indonesia dengan keterampilan abad ke-21, adalah tidak mungkin dengan pola pembelajaran ceramah, menghafal dan sejenisnya, karena hal ini hanya akan melahirkan keterampilan berfikir tingkat rendah. Hal ini tentu tidak sejalan dengan apa yang dibutuhkan dalam kehidupan abad ke-21.

Sebaliknya untuk membekali anak-anak Indonesia dengan keterampilan abad ke-21, maka pola pembelajaran *inquiry based learning* yaitu dengan metode *cased based, project based dan poble based learning*. Metode-metode ini akan meberikan kemampuan berfikir tingkat tinggi seperti analisis, mengkritisi dan mencipta. Jadi pola pembelajaran harus bergerak dari berceramah dan sejnisnya menjadi ke metode aktif mencari dan menemukan, memecahkan masalah dan menciptka sesuatu.

E. Pengertian Metode Pembelajaran Jarak Jauh (online Learning).

Metode Pembelajaran jarak jauh adalah (online Learning) adalah metode pembelajaran dimana antara pendidik dan peserta didik melakukan interaksi pembelajaran dengan menggunakan seperangkat komputer yang terhubung ke internet dengan jarak jauh. Artinya antara pendidik dan peserta didik tidak melakukan tatap muka secara langsung di dalam kelas

konvensional tetapi melakukan interaksi/pertemuan melalui media komputer yang terhubung dengan internet. Istilah populer sekarang adalah pembelajaran daring (dalam jaringan) bukan luring (luar jaringan). Materi ajar disampaikan dengan rekonstruksi sedemikian rupa baik berupa modul, buku ajar atau bahan ajar yang lain dan bahan ajar tersebut diletakkan di dalam aplikasi online learning yang dipakai.

F. Beberapa istilah yang perlu dipahami dalam Belajar jarak Jauh (online learning).

Untuk membantu kita memahami metode Pembelajaran jarak jauh (online learning) ada beberapa istilah yang perlu dipahami. Hastria Effendi (2020) mengemukakan istilah-istilah dimaksud sebagai berikut:

- 1) Internet (*interconnection-networking*) adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaidah ini dinamakan *internetworking* ("antarjaringan").
- 2) *Web* atau *website* juga disebut *site*, situs, situs *web*, atau portal, adalah sekumpulan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet tanpa terbatas ruang dan waktu. *Web* terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga menjadi media informasi yang menarik untuk dikunjungi oleh orang lain.
- 3) *E-learning* yaitu suatu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi, khususnya Internet. Huruf "e" pada e-learning merupakan kependekan dari "*electronic*" (Sohn, 2005).
- 4) *Computer-based learning*, Pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.
- 5) *Web-based learning* adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa diakses melalui

jaringan internet. Pembelajaran berbasis *web* atau yang dikenal juga dengan "*web based learning*" merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*).

- 6) *Virtual classroom* adalah kelas yang diadakan tanpa tatap muka secara langsung antara pengajar dan yang menerima bahan ajar. Kelas virtual berhubungan langsung dengan internet. Di mana pengajar menyediakan sebuah forum kepada para penerima bahan ajar dan melakukan diskusi seperti kegiatan belajar mengajar di kelas.

G. Pembelajaran Berbasis Web.

Web adalah sebutan yang sangat populer untuk *world wide web* (www) yang berarti layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Web menyediakan begitu banyak informasi berupa teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait di mana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman bagi pemakai komputer yang terhubung ke internet (Alomyan, 2017; Chamberlin & Lehmann, 2009).

Pengguna internet dengan menggunakan atau mengetikkan kata atau beberapa kata kunci pada aplikasi pencari bisa mendapatkan informasi yang diperlukannya. Informasi dimaksud mungkin sangat sederhana, tidak berguna sama sekali, jorok, sampai kepada informasi yang serius, bermanfaat, bernilai; informasi yang gratisan sampai kepada informasi yang komersial. Jadi web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan melalui internet (Gregorio et al., 2020).

Teknologi internet memberikan kemudahan bagi siapa saja untuk mendapatkan informasi apa saja darimana saja dan kapan saja dengan mudah dan cepat. Informasi yang tersedia di berbagai pusat data di berbagai komputer di dunia. Selama komputer-komputer tersebut saling terhubung dalam jaringan internet, dapat kita akses dari mana saja. Kelebihan teknologi internet inilah yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran berbasis web (Norris et al., 2008).

Pembelajaran berbasis web (*web-based instruction*), terkadang disebut juga dengan *web-based education* dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam proses pembelajaran. Semua pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dapat disebut sebagai

pembelajaran berbasis web. Pembelajaran berbasis web merupakan suatu pembelajaran yang bisa diakses melalui jaringan internet. Jadi semua pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web (Sun & Hsu, 2013).

Salah satu hal yang penting juga dalam menunjang pembelajaran berbasis *web* yaitu strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran (*instructional strategy*) mengacu kepada keseluruhan pendekatan pembelajaran yang dikombinasikan menjadi satu kesatuan dalam satu sistem yang mencakup bentuk kerja sama sistem, format, stimulus, respon, umpan baik, generalitas, contoh-contoh, tingkat kesukaran, bentuk informasi, pendekatan, organisasi penyampaian, urutan materi, ruang lingkup, ukuran, dan kecepatan yang digunakan dalam pembelajaran (AECT, 2004). Hal ini mencerminkan bahwa konsep strategi pembelajaran mencakup aspek yang cukup luas. Oleh sebab itu wajar kalau dijumpai berbagai batasan strategi pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli.

H. Tantangan Pendidikan Masa Depan

US-based Partnership for 21st Century Skills (P21), mengidentifikasi kompetensi yang diperlukan di abad ke-21 yaitu "The 4Cs"- (*Critical Thinking, Communiaction, Collaboration, Creativity*). Dengan keterampilan 4C peserta didik diharapkan mampu berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan serta membangun makna serta menghargai dan menyesuaikan diri dengan cara yang tepat.

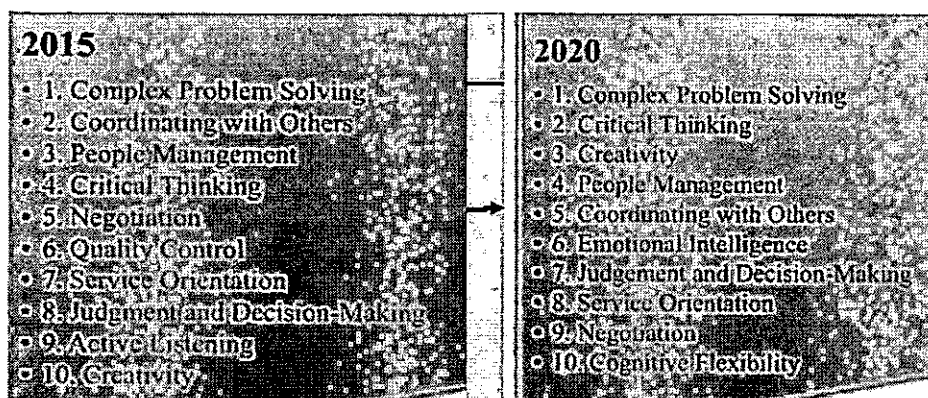
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013:1) memaparkan bahwa pengembangan kurikulum 2013 dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif melalui penguatan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu apa) yang terintegrasi. Empat prinsip yang dikenal sebagai empat pilar pendidikan adalah sebagai berikut:

- a) *Learning to Know*, Belajar mengetahui merupakan kegiatan untuk memperoleh, memperdalam dan memanfaatkan materi pengetahuan.
- b) *Learning to Do*, Agar mampu menyesuaikan diri dan beradaptasi dalam masyarakat yang berkembang sangat cepat, maka individu perlu belajar.
- c) *Learning to Be*, Keterampilan akademik dan kognitif memang keterampilan yang penting bagi seorang siswa, namun bukan

merupakan satu-satunya keterampilan yang diperlukan siswa untuk menjadi sukses.

- d) *Learning to Live Together*, Siswa yang bekerja secara kooperatif dapat mencapai level kemampuan yang lebih tinggi jika ditinjau dari hasil pemikiran dan kemampuan untuk menyimpan informasi dalam jangka waktu yang panjang dari pada siswa yang bekerja secara individu.

Empat pilar kegiatan pembelajaran di atas adalah berfokus pada siswa guna menghasilkan pembelajaran bermakna sebagai jawaban atas inovasi pendidikan menghadapi abad 21.



Gambar 2. Pergeseran Top 10 Skills in 2015 VS 2020 (World Economic Forum, 2016)

Terkait tantangan pembelajaran abad 21 siswa membutuhkan setidaknya 3 Skills dasar yang terdiri dari

- Literasi Dasar di antaranya; 1) literasi baca tulis 2) literasi numerasi 3) literasi sains 4) literasi digital 5) literasi finansial 6) literasi budaya dan kewargaan
- Kompetensi yang berisikan; berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif
- Karakter; rasa ingin tahu, inisiatif, ulet/gigih, adaptif, kepemimpinan, serta kesadaran sosial dan budaya.

BAB X

P E N U T U P

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memerlukan keahlian khusus. Hal ini disebabkan pembelajaran PPKn mengharuskan siswa menguasai ranah kognitif, afektif dan psychomotor secara simultan. Ranah kognitif mengharuskan siswa mengetahui segala aspek kehidupan kenegaraan meliputi aspek filsafat, aspek politik kenegaraan, aspek hukum dan tatanegara, aspek sejarah, aspek sosiologis dan aspek kependidikan. Betapa luas dan banyaknya materi yang harus diketahui dan dipahami oleh siswa dalam belajar PPKn dan tentu saja sesuai dengan tingkat dan jenjang pendidikan yang sedang dilalui.

Disamping itu guru PPKn juga harus melakukan pembinaan terhadap sikap dan nilai dalam diri siswanya. Pembinaan nilai dan sikap ini dimulai dari tingkat yang paling rendah menerima sikap dan nilai sampai pada internalisasi nilai-nilai dan sikap yang merupakan hasil konsensus nasional yang disepakati, diantaranya Pancasila sebagai dasar negara, Undang-undang dasar 1945 sebagai aturan tertinggi di negara kita, Bhineka Tunggal Ika sebagai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) sebagai bentuk negara. Hal memerlukan penghayatan mendalam guna terbangunnya Nation and character building dalam diri setiap pembelajar yang merupakan generasi penerus bangsa dan negara Republik Indonesia.

Selanjutnya guru juga harus melatih agar siswa agar memiliki keterampilan hidup dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Hal ini ditujukan agar siswa menjadi warganegara yang cerdas dalam hidup dan kehidupannya. Siswa diharapkan cerdas secara hukum, cerdas secara filosofis, cerdas secara politik dan cerdas dalam mendidik dirinya.

Untuk mewujudkan pembelajaran PPKn yang paripurna, maka diperlukan strategi dan metode pembelajaran yang beragam. Strategi dan metode PPKn dapat menggunakan mulai dari yang paling sederhana yaitu ceramah sampai pada yang paling kompleks yaitu Project based Learning atau pembelajaran melalui kegiatan proyek. Dengan demikian diharapkan siswa dapat dibekali dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam hidup dan kehidupannya, karena tujuan PPKn adalah membentuk warganegara yang

cerdas, berkarakter dan terampil dalam hidup dan kehidupan berbangsa dan bernegara. Selamat membac buku ini, semoga ada manfaatnya.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abidin, Yunus, dkk. (2017). *Pembelajaran Literasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alfi Yunita, Hamdunah Hamdunah, Anny Sovia (2020). "Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Matematika Dasar untuk Mahasiswa", *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2020.
- Arnesti, N., & Hamid, A. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Online -- Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i1.3284>.
- Ananda, Azwar (1997) *Theacher Questioning and Learning Outcomes in Several Indonesian Social Studies Clasrooms*, Launceston : Disertasi di University of Tasmania (unpublished)
- Ananda, Azwar (2001) *A study of the education of Social Studies Teachers at the School of Educatiaon*, Indiana University: Laporan Penelitian (Unpulished).
- Ananda, Azwar (2010), Modul Strategi Pembelajaran, Prodi PPKn FIS-UNP Padang: Unpublished.
- Ananda, Azwar & Monteosri, Maria (2014) Silabus, Satuan Acara Perkuliahan dan Handout Strategi Pembelajaran PPKn, Prodi PPKn, FIS-UNP Padang: Unpublished.
- BSNP (2006) *Panduan Penyusunan KTSP*, Jakarta: BSNP
- Bertens K (1997) *Etika*, Jakarta : Gramedia
- Biasri Suarim, Neviyarni Neviyarni (2021). "HakikatBelajar Konsep pada Peserta Didik", *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2021

- Bloom, Benyamin (1956) *The Taxonomy of Education Objectives: Cognitive Domain*, New York: McKay Blogdetik. com weblog (akses 6 april 2012)
- Biggs, B. John & Moore. P. J. (1993) *The Process of Learning*, Sydney: Prentice Hall Inc.
- BP7 Pusat (1993) UUD45, P4 dan GBHN, *Bahan Penataran dan Bahan Referensi Penataran P4*, Jakarta: Dirjen Dikti.
- Banks, James A. (1997) *Educating Citizens in a Multi cultural Society*, New York Teachers College Columbia University Press
- Bank, James, A. (1985) *Teaching Strategies for the Social Studies*, New York: Longman
- Bishop, J. J. (1999) *Conceptions of Democracy and Citizenship and Civics Education in the Czech Republic A Comparison of Teachers and Students in the Types of Secondary Schools*, University of Iowa: Ph. D Thesis (unpublished)
- Butts, R. Freeman (1980) *The Revival of Civic Education: A rationale for Citizenship in American School*, Palo alto (California): Phi Delta Kappa.
- Bertens K. (1997) *Etika*, Jakarta : Gramedia
- Contreras, Gloria (1990) "International Perspectives on Research in Social Studies" *Social Studies*, 81 (6), 287-290
- Cope dan Kalantzis. (2005). *Multiliteracies: Literacy Learning and The Design of Social Futures*. New York: Routledge, Taylor, dan Francis Group.
- Crowl, T. K. (1993) *Fundamentals of Educational Research*, Indianapolis: Brown Communication, Inc.
- Danial, M. (2010). Pengaruh Strategi Pembelajaran PBL dan GI terhadap Metakognisi dan Penguasaan Konsep Kimia Dasar Mahasiswa Jurusan

Biologi FMIPA UNM. Disertasi tidak diterbitkan. Program Pasca Sarjana (S3) Universitas Negeri Malang.

Dimiyati & Mudjiono (1994) *Belajar dan Pembelajaran*, Diknas P2LPTK

Dirjen Dikti (1982), *Program Akta Mengajar Akta V-B, Komponen Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Dikti.

Dirjen Dikti Kemendiknas (2011) "Naskah akademik Pendidikan Karakter di PT", Bahan Pelatihan Dosen Pendidikan Pancasila dan KWN 14-16 November 2011, Jakarta: Dirjen Dikti.

Depdiknas RI. (2010). *Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Nilai dan Karakter*, Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah

Depdiknas RI. (2010). *Grand Desain Pendidikan Karakter Bangsa*, Jakarta: Pusat Kurikulum Litbang Depdiknas.

Djahiri, Kosasih, 1992. *Menelusuri Dunia Afektif Nilai Moral dan Pendidikan Nilai Moral*, Bandung: Laboratorium Pengajaran PMP IKIP Bandung

Djahiri, Ahmad kosasih (1988) *Strategi pembelajaran IPS/Pkn Bandung*: IKIP Bandung

Dimiyati & Mudjiono (1994) *Belajar dan Pembelajaran*, Diknas P2LPTK

Dirjen Dikti (1982), *Program Akta Mengajar Akta V-B, Komponen Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Dikti

Ditendik, Dirjen PMPTK, Depdiknas (2008), *Strategi Pembelajaran PPKn dan IPS*, Jakarta: Ditendik.

Dirjen Dikti (1983) *Sekolah sebagai pusat kebudayaan*, Jakarta: Depdiknas.

Diamond, L. (1996) *Cultivating Democratic Citizenship: Education for a New Century Of Democracy in the America*, Civitas Conference, Buenos Aires, September 20- October 2

- Depdiknas (2003) *Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Depdiknas.
- Erie Sudewo (2011) *Best Praticce Charater Building: Menuju Indonesia Lebih Baik*, Jakarta:Republika Penerbit
- Encyclopedia Americana* (1999), Danbury: Grolier Inc.
- Engle, S. & Ochoa, A.S. (1988) *Education for Democratic Citizenship: Decision Making in the social Studies*, New York: Teacher College, Columbia University
- Enslin, P. (2000) "Education and Democratic Citizenship: In Defense of Cosmopolitan", In Mal Leicester, Celia Modgil & sohan Modgil, *Politics, Education and Citizenship*, New York: Falmer Press
- Encyclopedia Americana* (1999), Danbury: Grolier Inc.
- Engle, S. & Ochoa, A.S. (1988) *Education for Democratic Citizenship: Decision Making in the social Studies*, New York: Teacher College, Columbia University
- Farisi, Moh. Imam (2016) developing the 21st Century Social Studies Skills Through Technology Integration, *Turkish Online Journal of Distance Education*, Vol.(1)(2).
- Fenton, Edwin (1967) *The New Social Studies*, New York: Rinehart and Winston Inc.
- Fischer, John M. (1999) *Negotiating School and University Relationships in the Context of Polish Civic Education Reforms*, The Ohio State University: Ph.D Dissertation (unpublished)
- Good, T. L. & Brophy, J.E. (2000) *Looking in Classrooms*, New York: Addison Wesley Longman, Inc.

Goodlad, John, J.(1996) "*Democracy, Education and Community*" dalam Roger Soder (ed), *Democracy, Education and the School*, San Fransisico: Jossey-Bass Publ.

Hadiwardoyo, P (1990) *Moral dan Masalahnya*, Yogyakarta : Kanisius

Hadiyanto, Failasofah, Armiwati&Thabran,Yulhenli (2021) "Student Practices of 21st Century Skills between Conventional Learning and Blended Learning" *Journal University Teaching and Learning Practice*, Vol.18,(3)(7).

Helebowitsh, P.S. & Hamot, G. (1999) "Pragmatism and Civic Education Reform in the Czech Republic". *The Educational Forum*, 63 (3), 260-270.

Huda, N. (2001) "*Pengajaran PPKn di Sekolah dan PT Gagal*". *Kompas*, Feb. 12, 9.

Heffner, Richard (Ed)(1984) *Democracy In America: Alexis De Tocqueville*, New York: Penguin Books

Joni T. Raka (1980) *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : P3G.

Kemendiknas (2010)"*Rencana Induk Pengembangan Pendidikan Karakter Bangsa*",Jakarta:Kemendiknas.

Kaelan (1996) *Filsafat Pancasila*, Yogyakarta: Paradigma

Karyadi, B. (1994) *Kurikulum Sekolah Menengah Umum,dalam Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia II*, Kurrikulum untuk Abad 21, Jakarta: Grasindo

Karyawan, Bambang (2012) *Multikultural:Kado Untuk Indonesia*, Yogyakarta:Leutukaprio

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2013). *Panduan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2016). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2020). Edaran Tentang Pencegahan Wabah COVID-19 di Lingkungan Satuan Pendidikan Seluruh Indonesia
- Kist, W. (2005). *New Literacies in Action: Teaching and Learning in Multiple Media*. New York: Teachers College, Columbia University.
- MPR RI. (2011) *Panduan Pemasarakatan UUD45 dan Ketapan MPR Republik Indonesia*, Jakarta: Sekjen MPR RI.
- Khan, Yahya (2010) *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri*, Yogyakarta: Pelangi Publishing
- Longstreet, Wilma. S. (1989) " *Education for Citizenship: New Dimensions*". *Social Education*, 53 (1), 41-45
- Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Kehidupan Bernegara (2005) *Pedoman Umum Implementasi Pancasila Dalam Kehidupan Bernegara*, Jakarta:Cipta Prima Budaya
- Lisyanto (2011) : "*Pendidikan Ber-Pancasila*", Harian Waspada Medan, Senin 27 Oktober 2011, hal, C.5.
- Lickona, Thomas, 1991. *Educating for Character*, New York: Bantam Book.
- Makmurtomo, A & Soekarno (1989) *Etika (Filsafat Moral)*, Jakarta : Wira Sari
- Manan, Imran (1989) *Dasar-dasar Sosial Budaya Pendidikan*, Dinas : P2LPTK.
- Manan, Imran (1989) *Antropologi Pendidikan*. Jakarta: P2T.
- Marciano, John (1997) *Civic Literacy and Education: The Battle for the Hearts and Minds of American Youth*, New York: Peter Lang.

Marsh, C. & Stafford, K. (1984) *Curriculum: Australian Perspectives and Issues*, Sydney: McGraw Hill Company.

Morse, Suzanne, W. (1998) *Renewing Civic Capacity: Preparing College Students for Service and Citizenship*, Washington DC: The George Washington University Press.

Noor Syam, M (1988) *Filsafat Pendidikan dan Dasar Filsafat Pendidikan Pancasila*, Surabaya : Usaha Nasional

Niemi, Richard, G. & Junn, J. (1998) *Civic Education: What Make Students Learn*, New Haven: Yale University Press.

Notonagoro (1986) *Pancasila Secara Ilmiah Populer*, Jakarta: Bina Aksara

Prayitno & Afriva Khaidir (2010) *Model Pendidikan Karakter Cerdas*, Padang: UNP

Permendiknas No.22/2006 tentang *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*

Patrick, John, J. (1999) "Concepts at the Core of Education and for Democratic Citizenship" in Charles F. Bahmueller & John J. Patrick (1999) *Principles and Practices of Education for Democratic Citizenship: International Perspective And Projects*.

Patrick, J.J. & Sarma, V. (1997) " Civic Education and The Advancement of Democracy In Latvia". *International Journal of Social Education*, 1w2 (2), 27-37.

Permendiknas No.8 tahun 2009 Tentang *Program Pendidikan Profesi Guru Prajabatan*

Permendiknas No.22, 23 dan 24 tahun 2006 tentang *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* .

Peraturan Pemerintah RI No.74/2009 tentang *Guru*.

- Quigley, C. N. & Hoar, J. N. (1997) Cititas: An Internasional Civic Education Exchange Program". *International Journal of social Education*, 12 (2), 11-26.
- Reimers, Elonora, V. (1994) *Education for democracy: The Roles of Schools*, Washington D.C: US. Agency for Internasional Development
- Remy, Richard C. & Strzemleczny (1997) "Education for democratic Citizenship in Poland". *International Journal of Social Education*, 12 (2), 38-61.
- Rosada, Dede (2004) *Paradigma Pendidikan Demokratis*, Jakarta:Kencana Premedia
- Ridley, Helen.S. & Hidveghi, B.& Pitts, A. (1997) "Civic Education for Democracy in Hungary". *The National Journal of Social Education*, 12 (2), 62-72.
- Ridley, Helen.S. & Hidveghi, B.& Pitts, A. (1997) "Civic Education for Democracy in Hungary". *The National Journal of Social Education*, 12 (2), 62-72.
- Shanker, A. (1997) "Education and Democratic Citizenship: Where We Stand" *International Journal of Social Education*, 12 (2), 1-10.
- Splitter, L. (1997) "Philosophy and Democracy in Asia and the Pacific: Philosophy and Civic Education". *Thinking*, 13 (3), 6-16.
- Suciptoardi (2011) "*Pendidikan Karakter*", Bahan Pelatihan Dosen Pancasila dan Pkn, Jakarta:Dirjen dikti 14-16 November 2011.
- Suwardi Lubis (2011)"*Pendidikan Karakter dan Akhlak*" Harian Waspada, Senin 27 Oktober 2011, hal.C 5.
- Sidi, Indrajati (2003) *Menuju masyarakat belajar*, Jakarta: Paramadina
- Sowell, Thomas (1989) *Mozaik Amerika: Sejarah Etnis Sebuah Bangsa*

(alih bahasa Nin Bakdisemanto) Jakarta: Sinar Harapan

Tilaar, H.A.R (2002) *Pendidikan dan Perubahan Sosial*, Jakarta: Grasindo

Torney-Purta, J., Lehmann, R., Oswald, H. & Schulz, W. (2000) *Citizenship and Education in Twenty-Eight Countries: Civic Knowledge and Engagement at Age Fourteen*, Amsterdam: IEA Secretariat.

The World Book Encyclopedia (1999), Chicago: World Book Inc.

Undang-undang No. 2/1989 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

Unesco (1996) *Learning : The Treasure Within*, Unesco : France

Undang-undang No. 20/2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

U.S Agency For Internasional Development (1994) *Civic Education in School Systems of Latin America and The Caribbean*, Washington D.C: Academy for Educational Development.

Wahab, Abd.Aziz&Sapriya (2011) *Teori & Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*, Bandung:Alfabeta

Windarto, B. B. (1996) "Mungkinkah Kebiasaan Bertanya di Sekolah" *Kompas*, May, 14-1996

White, C. (1997) " Indonesian Social Studies Education :A Critical Analysis". *The Social Studies*, 88, 87-91 Mr/Ap.

Daftar Rujukan dari Internet:

www.masterpendidikan.com
rindu-rawaku.blogspot.com
repository.radenintan.ac.id
imawidiyawati2.blogspot.com
welitri0922138.blogspot.com
elainelouisesalonga-edtech.blogspot.com
lizasabriani.blogspot.com
makalahpendidikanislamlengkap.blogspot.com
vhivieeladawea.blogspot.com
docobook.com
www.powershow.com
ejournal.unp.ac.id
Submitted to Universitas Negeri Padang
text-id.123dok.com
hafidtaqwim.wordpress.com
jurnal.stainkediri.ac.id
www.scribd.com
kreasimasamuda.blogspot.com
ekaapriyanti.blogspot.com
ainamulyana.blogspot.com
dwicahyadiwibowo.blogspot.com
www.kompasiana.com
iwanlukman.blogspot.com
anyflip.com
kirimtugas.wordpress.com

Riwayat Penulis



Prof. Dr. H. Azwar Ananda, MA. Lahir pada tanggal 20 Juli 1961, di Taratak Baru, Kabupaten Sijunjung Propinsi Sumatera Barat. Menamatkan Sekolah Dasar di Taratak Baru, tahun 1975 dan Sekolah Menengah Pertama Negeri I Sijunjung tahun 1977. Pada tahun 1978 melanjutkan ke Sekolah Pendidikan Guru Negeri (SPGN) di Solok dan tamat tahun 1981. Pada Tahun yang sama melanjutkan ke IKIP Padang Jurusan Pendidikn Moral Pancasila/Kewarganegaraan (PMP/Kn) dan tamat tahun 1985. Melanjutkan ke jenjang Strata Dua (S2) di program Studi Kajian Wilayah Amerika (American Studies) di Universitas Indonesia, Jakarta dan tamat Januari 2003. Pada tahun 1995 melanjutkan ke Strata Tiga (S3) ke University of Tasmania Australia, di Launceston (The State of Tasmania) dan tamat pada tahun 1998. Diangkat menjadi asisten dosen pertama pada tanggal 1 Februari 1986 dan berhasil memperoleh jabatan Guru Besar (Profesor) sejak tanggal 1 Maret 2003 dan mencapai pangkat tertinggi pada jenjang pangkat Pegawai Negeri Sipil IV/E (Pembina Utama) sejak tanggal 1 Oktober 2010. Penulis telah mengikuti berbagai seminar nasional dan internasional baik sebagai peserta maupun nara sumber, telah mengunjungi berbagai negara seperti Singapura, Malaysia, Jerman, Spanyol, Belanda, Amerika Serikat dan beberapa negara lainnya. Sepanjang kariernya di perguruan tinggi pernah menjabat kepala Humas IKIP Padang (1994-1998), Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Sosial (1999-2003), Dekan Fakultas Ilmu Sosial UNP selama dua periode (2003-2007 dan 2007-2011), Wakil Direktur Program Pascasarjana UNP (2014-2017) dan dikaryakan sebagai Rektor Universitas Bung Hatta, Padang (2017-2019). Sekarang Penulis aktif mengajar sebagai seorang Guru Besar di Universitas Negeri Padang (UNP) dan mengajar mulai dari jenjang Sarjana (S1) sampai jenjang Doktor (S3) di Program Pascasarjana di berbagai perguruan tinggi.



Dr. Maria Montessori M.Ed., M.Si lahir pada tanggal 2 Februari 1960 di Tanah Datar, Sumatera Barat. Menyelesaikan Sekolah Pendidikan Guru (SPG) di Padang tahun 1979, kemudian melanjutkan ke jenjang S1 program studi PMP/KN di IKIP Padang dan selesai tahun 1983. Tahun 1998 menyelesaikan Program Master Social Studies pada La Trobe University, Melbourne Australia. Tahun 2001 juga menyelesaikan Program magister S2 bidang Sosiologi dan Antropologi pada Universitas Padjadjaran Bandung. Tahun 2013 di wisuda pada program S3 Ilmu Pendidikan, Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Semenjak tahun 1994 sampai saat ini menjadi staf pengajar tetap pada program studi PPKn Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang dengan konsentrasi utama pada mata kuliah Strategi pembelajaran. Disamping itu juga mengajar di beberapa program pascasarjana S2 dan S3 di lingkungan UNP. Pernah menjabat sebagai ketua jurusan Ilmu Sosial Politik, FIS Universitas Negeri Padang tahun 2003 s/d 2007 dan 2015 s/d 2018. Disamping itu juga pernah menjabat sebagai ketua program studi magister PPKn Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang tahun 2018 s/d 2020. Disamping tugas pokok sebagai staf pengajar, saat ini juga aktif sebagai peneliti dibidang ilmu social dan ilmu Pendidikan.



Dr. SURYANEF, M.Si. Lahir 06 Juni 1964 di Payakumbuh. Pendidikan yang dijalani Sarjana Pendidikan Moral Pancasila dan Kewarganegaraan (PMP/KN) IKIP Padang tahun 1990; Magister Ilmu Politik Universitas Gadjah Mada tahun 1999; dan Doktor Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang tahun 2020. Sejak tahun 1991 berkarir sebagai Dosen Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (FPIPS) IKIP Padang, yang sekarang menjadi Fakultas Ilmu Sosial (FIS) Universitas Negeri Padang (UNP). Disamping sebagai dosen, juga memiliki pengalaman sebagai Dosen dengan Tugas Tambahan pada FIS UNP, diantaranya Pembantu Dekan III (2003-2007); Wakil Dekan II (2007-2011; 2011-2015), serta Wakil Dekan I (2016-2019). Disamping itu juga pernah mejabat sebagai Sekretaris Senat Akademik UNP Pengganti Antar Waktu (2017-2020), dan saat ini diamanahi sebagai Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan (FPK) UNP. Selanjutnya juga aktif melakukan berbagai riset dan publikasi, khususnya terkait dengan Kebijakan Pendidikan, Pendidikan Politik, Ilmu Politik dan Pemerintahan.



Dr. AL RAFNI, M.Si. Lahir di Padang, 12 Februari 1968. Pendidikan yang dijalani Sarjana Pendidikan Moral Pancasila dan Kewarganegaraan (PMP/KN) IKIP Padang tahun 1990; Magister Ilmu Politik Universitas Gadjah Mada tahun 1999; dan Doktor Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang tahun 2021. Sejak tahun 1993 berkarir sebagai Dosen Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (FPIPS) IKIP Padang, yang sekarang menjadi Fakultas Ilmu Sosial (FIS) Universitas Negeri Padang (UNP). Disamping sebagai Dosen, juga memiliki pengalaman sebagai Auditor pada Satuan Pengawas Internal (SPI), serta Tim Pembinaan Jabatan Akademik Dosen (PJAD) Universitas Negeri Padang. Disamping itu juga diamanahi sebagai Sekretaris Departemen Ilmu Sosial Politik serta Anggota Senat Akademik FIS-UNP. Selanjutnya juga aktif melakukan berbagai riset dan publikasi, khususnya terkait dengan Pendidikan Politik, Gender dan Politik, Politik dan Pemerintahan.



Zaky Farid Luthfi, S.Pd., M.Pd lahir DI Cirebon 15 April 1991. Menempuh pendidikan S1 di Universitas Pendidikan Indonesia, Jakarta dan S2 di Universitas Pendidikan Indonesia, Padang, program studi PPKn, dan mengampu beberapa mata kuliah, seperti: Pendidikan Kewarganegaraan, Media Pembelajaran, Ilmu Kewarganegaraan dan Konsep Dasar Ilmu Politik. Saat ini aktif sebagai dosen di Universitas Negeri Padang, dan juga aktif melakukan berbagai riset dan publikasi, khususnya terkait dengan Pendidikan Politik, Gender dan Politik, Politik dan Pemerintahan.