

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Budaya demokrasi sangat menghargai persamaan harkat, derajat, dan martabat manusia. Dalam budaya demokrasi dikembangkan bagaimana manusia harus saling menghormati keberagaman yang telah menjadi kondratnya. di samping itu, demokrasi juga menghargai perbedaan-perbedaan yang ada di antara manusia. Sebagai makhluk paling mulia yang diciptakan Allah subhanahu wa ta'ala., manusia memiliki kemampuan untuk melaksanakan nilai-nilai kebaikan demi terciptanya kehidupan yang harmonis. Potensi yang beragam menjadi karakteristik manusia yang patut dikembangkan demi kemajuan di masa depan.

Berkembangnya potensi manusia sejalan dengan perkembangan zaman yang semakin pesat. Banyak hal baru bermunculan sehingga perlu adanya perilaku baru dari manusia dalam memahami dan menyikapi perkembangan tersebut. Manusia saat ini tidak dapat hanya bergantung pada alat-alat atau metode-metode yang sudah ada karena tertinggal atau tidak *up to date* lagi dengan keadaan yang ada, sehingga diperlukan adanya sikap, tindakan, untuk mengantisipasi sesuatu yang baru akibat berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi.

Fenomena global memberi banyak perubahan bagi kehidupan manusia. Menghadapi kejut masa depan '*Future Shock*' dibutuhkan berbagai kompetensi untuk meningkatkan kehidupannya. Manusia juga harus melakukan akselerasi tinggi dengan menggunakan produk teknologi canggih. 'Terjadinya akselerasi perubahan ini memang ditandai dengan kemajuan teknologi informasi. Teknologi informasi telah menghilangkan batas-batas geografis antar wilayah atau belahan dunia. Selain itu, globalisasi telah menciptakan masyarakat yang semakin kompetitif'. (Kementrian Pendidikan RI, 2007, hlm. 34). Gelombang ilmu pengetahuan dan teknologi menguasai dunia, sehingga persaingan antar manusia semakin tinggi. Namun demikian, manusia dan kehidupannya harus tetap sarat/padat nilai, moral dan norma, karena tidak ada satu kehidupan-pun yang bebas nilai.

Wahab dan Sapriya (2008, hlm. 232) menjelaskan bahwa permasalahan konflik di era global meliputi hampir seluruh negara di dunia, dan melingkupi berbagai aspek kehidupan. Selanjutnya Tilaar (2002, hlm. 59) mengidentifikasi empat kekuatan di era global ini di antaranya adalah: 1) kerjasama internasional dan regional, 2) proses demokratisasi dan hak asasi manusia, 3) perkembangan yang pesat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, 4) identitas nasional. Dari empat kekuatan yang diidentifikasi Tilaar, menjadi tantangan berat bagi Indonesia untuk tetap mempertahankan identitasnya sebagai sebuah bangsa di tengah berbagai perkembangan yang terjadi. Otonomi daerah, penegakkan Hak Asasi Manusia, serta Kebhinekaan masyarakat Indonesia menjadi tantangan tersendiri untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Dalam kehidupan sehari-hari sikap demokratis harus menjadi karakter setiap individu. Sikap demokratis tidak serta merta muncul menjadi sebuah karakter, namun harus dipupuk dari lingkungan terkecil yaitu rumah (keluarga), sekolah, masyarakat, bangsa dan negara. Terlebih dalam menghadapi abad 21 ini menurut Sapriya dalam Civicus (2001, hlm 62) menyatakan bahwa: "...warga negara Indonesia perlu memiliki kepribadian, keterampilan, dan kompetensi tertentu agar mereka dapat menghadapi dan mengatasi kecenderungan yang tidak diinginkan serta dapat mendorong kecenderungan-kecenderungan yang diinginkan yang tumbuh dalam tata kehidupan yang semakin global".

Menurut Lubis (2008, hlm.199) "Sikap demokratik dalam pembelajaran PKn, sangat positif dampaknya bagi perkembangan peserta didik. Hal ini membutuhkan sosialisasi dan pembinaan yang sifatnya terus menerus dari berbagai komponen masyarakat, untuk menjaga hal-hal yang tidak diinginkan". Kekhawatiran akan hal-hal yang tidak diinginkan harus selalu diwaspadai dan disikapi lebih hati-hati, agar kehidupan manusia berjalan ke arah yang lebih baik, dan tetap memiliki nilai-nilai kehidupan yang memang sangat diperlukan bagi manusia.

Demokrasi menjadi salah satu sistem pemerintahan populer yang digunakan dalam menghadapi berbagai tantangan. Demokrasi juga menjadi salah satu sistem dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Diharapkan demokrasi dapat diimplementasikan dalam menghadapi berbagai tantangan hidup. Beberapa studi yang telah mencari kausalitas di tingkat mikro cenderung untuk mengkonfirmasi bahwa sikap massa demokratis dipelajari dari perilaku partisipatif, bukan sebaliknya (Bratton, 2009 hlm. 2).

Demikian dengan demokrasi Pancasila yang menjadi sistem pemerintahan di negara Indonesia. Demokrasi Pancasila sebagai ideologi bangsa memiliki nilai-nilai luhur yang menghargai perbedaan-perbedaan yang ada. Namun pada kenyataannya saat ini nilai-nilai luhur tersebut kehilangan makna. Kondisi ini dapat kita lihat dalam kehidupan sehari-hari yang disikapi dengan perilaku tidak demokratis. Penyelesaian berbagai permasalahan yang muncul semakin jauh dari nilai musyawarah. Anarkisme terjadi di mana-mana, pertikaian antar warga, antar kampung menjadi penyelesaian akhir yang tidak bijaksana. Dari pertikaian satu ke pertikaian lain, dari tawuran satu ke tawuran lain, seolah menjadi cerita biasa yang menghiasi berbagai media cetak maupun elektronik.

Penelitian yang dilakukan oleh Budi (2014) memperlihatkan bahwa tawuran antarpelajar SMK di disebabkan adanya saling ejek antar siswa, kuatnya rasa solidaritas antar kawan, adanya dendam turunan, kondisi remaja yang mudah terprovokasi, kuatnya kecintaan terhadap almamater, saling ejek antar sekolah yang membudaya, pemalakan serta dominasi pengaruh teman sebaya terhadap perilaku negatif siswa. Hal ini memperlihatkan bahwa penempatan sikap positif tidak benar, seperti solidaritas, kecintaan pada Almamater, karena memang mereka butuh bimbingan orang dewasa. Seperti kasus Ambon, Madura, Bima dan Mesuji menjadi contoh konkrit dari permasalahan yang penyelesaiannya menggunakan cara-cara kekerasan.

Insiden lain yang terjadi di Sampang pada tanggal 28 Agustus 2012, menyisakan kepedihan yang mendalam terkait dengan kekerasan yang dilakukan oleh kelompok tertentu terhadap kelompok yang berbeda aliran agama (Kompas, Selasa, 30 Agustus 2012). Kekerasan juga tidak menjadi dominasi kaum laki-laki

saja, kaum perempuan-pun tidak malu-malu untuk berduel dengan sesamanya. Kekerasan seolah menjadi ajang adu kekuatan. Premanisme marak terjadi di negara ini, kasus rebutan lahan antara kelompok John Key versus kelompok Hercules yang terjadi pada hari Rabu tanggal 29 Agustus 2012 (Metropolitan.inilah.com).

Konsep pendidikan yang dikemukakan oleh Delors dalam buku *'The Treasure Within'* menekankan pada pentingnya empat pilar yang harus dilakukan dalam semua proses pendidikan, yaitu: "belajar untuk mengetahui (*learning to know*); belajar untuk berbuat (*learning to do*); belajar untuk mandiri (*learning to be*); dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together in harmony*)". Sementara bagi masyarakat Indonesia ditambahkan dengan sebuah konsep 'belajar untuk berperilaku bermoral' (*learning to be morally*) atau budi pekerti, sebagaimana dikatakan Ki Hajar Dewantara (1962), bahwa: "...orang yang telah mempunyai kecerdasan budi pekerti itu senantiasa memikir-mikirkan dan merasakan serta selalu memakai ukuran, timbangan dan dasar-dasar yang pasti dan tetap".

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal menjadi lembaga yang diharapkan mampu mengembangkan dan mempertahankan nilai-nilai demokrasi di kalangan peserta didik. Sekolah harus mampu memberi kontribusi terhadap peningkatan sikap demokratis peserta didik sesuai dengan harapan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan demokrasi selayaknya disosialisasikan kepada seluruh masyarakat, tidak terkecuali kepada peserta didik yang akan mewarisi bangsa dan negara ini di masa yang akan datang. Demokrasi dapat diupayakan melalui pendidikan baik pendidikan formal, informal, maupun nonformal.

Pada pendidikan formal, pendidikan demokrasi dapat disosialisasikan melalui model simulasi sosial yang dikembangkan. Salah satu yang memiliki kontribusi terhadap pendidikan demokrasi adalah Pendidikan IPS. Pendidikan IPS sebagai bagian dari pendidikan umum memegang peranan penting untuk peningkatan sikap demokratis peserta didik baik secara pribadi maupun dalam tataran sosial. Pendidikan Kewarganegaraan konteks IPS juga membawa misi bagi

pendidikan kewarganegaraan seperti termuat dalam tiga tradisi IPS yang salah satunya adalah *Citizenship Transmission* (Barr, Barth and Shermish, 1977, hlm. 59) Melalui pendidikan Kewarganegaraan (PKn) akan terlahir sekelompok generasi muda yang akan menjadi insan-insan yang akan mengusung harkat dan martabat bangsa dan menjadi pribadi yang demokratis.

PKn menjadi salah satu pembelajaran yang bertanggung jawab meningkatkan rasa cinta tanah air dan menjadi pribadi demokratis. Sebagaimana UU nomor 20 tahun 2003 penjelasan pasal 37 ayat (1) menegaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Pendidikan kewarganegaraan harus memberikan ruang bagi para peserta didik untuk mampu mengembangkan potensi dirinya agar menjadi sosok pribadi yang memiliki integritas, nilai moral tinggi yang dibutuhkan untuk membangun bangsa ini. Sehingga menjadi sebuah bangsa yang memiliki martabat tinggi di hadapan bangsa-bangsa lain melalui perannya yang positif sebagai warga negara dan warga dunia.

Tantangan bagi seluruh pranata pendidikan dan masyarakat untuk melakukan sejumlah perbaikan dalam proses pendidikan, terutama pranata pendidikan formal (jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi) menjadi tuntutan peran dan tanggung jawab terbesar dalam proses pendidikan. Upaya memperbaiki proses pendidikan melibatkan seluruh komponen pendidikan dalam suatu '*Educational System*'. Manajemen Berbasis Sekolah mengisyaratkan bahwa yang menentukan keberhasilan pendidikan di sekolah adalah guru dan siswa, karena itu penanganan berbagai aspek atau komponen pendidikan harus '*komprehensif*' (Tilaar, 2002).

Pendidikan Kewarganegaraan berperan dalam proses transmisi kewarganegaraan dalam rangka mempertahankan nilai-nilai luhur yang dianut oleh bangsa Indonesia semenjak dahulu, juga dalam memberikan kesadaran kepada para peserta didik tentang sikap yang harus mereka miliki sebagai warga negara yang baik dimana demokrasi menjadi landasan mereka dalam melaksanakan berbagai kegiatan. Sikap demokratis para peserta didik sudah

mengalami kemunduran yang ditandai dengan: 1) penyelesaian konflik masih banyak dilakukan dengan cara kekerasan seperti tawuran baik secara masal maupun secara pribadi-pribadi, 2) nilai-nilai luhur yang sudah luntur seperti nilai tata karma atau sopan santun; 3) sifat individualisme yang terus berkembang; 4) tidak peduli terhadap lingkungan; dan lain-lain.

Diperlukan penyelesaian terhadap permasalahan yang dihadapi oleh generasi muda masa ini, dan penyelesaian terhadap masalah tersebut harus dilakukan dengan optimal oleh semua lapisan masyarakat, termasuk salah satunya lembaga pendidikan, yaitu sekolah. Sekolah menjadi salah satu tempat pendidikan para peserta didik karena sebagian waktu dihabiskan oleh para peserta didik di sekolah. Sekolah tidak hanya menjadi tempat mendidik para peserta didik dalam segi intelektual dimana nalar sebagai sentralnya, namun sekolah juga tempat mendidik sikap para peserta didik sehingga nilai-nilai luhur bangsa tetap terpelihara. Tentunya perlu kerja sama dalam berbagai mata pelajaran untuk mengarahkan para peserta didik guna menjadi calon warga negara yang memiliki sikap demokratis sehingga bisa memerankan dirinya sebagai warga negara yang baik. Namun demikian Pendidikan Kewarganegaraan memegang peranan dan tanggung jawab yang utama dalam mendidik para peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik.

Dalam penelitian-penelitian di atas, terdapat konektivitas antara dengan penelitian ini, di mana terdapat kontribusi nyata dari model pembelajaran yang digunakan di dalam pembelajaran sehingga terjadi peningkatan pada sikap belajar dan sikap perilaku peserta didik. Dalam penelitian kali ini peneliti memfokuskan pada pengembangan model pembelajaran simulasi sosial pada Kajian Pkn Konteks IPS untuk peningkatan sikap demokratis peserta didik, yang mana menjadi sesuatu yang menarik di tengah menurunnya nilai-nilai moral di masyarakat terkait dengan era global, sehingga dimunculkan model pembelajaran yang diharapkan mampu menjadi alternatif pemecahan masalah dalam kelas.

Berdasarkan hasil penelaahan yang peneliti lakukan di beberapa Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Purwakarta, diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran PKn, guru masih merupakan pusat perhatian. Guru

memberikan penerangan kepada peserta didik dan kemudian guru memberikan tugas untuk diselesaikan mereka sehingga kegiatan pembelajaran terkesan mekanistik. Kondisi seperti ini menjadikan peserta didik menjadi pihak yang pasif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran PKn. Aspek kognitif masih mendominasi dalam hal penilaian, karena aspek ini lebih mudah untuk dipahami daripada aspek afektif dan psikomotorik yang membutuhkan keseriusan dan kesungguhan dalam menilainya.

Sumber daya manusia ‘Guru’ merupakan ujung tombak pendidikan yang memikul peran tanggung jawab besar dalam menentukan keberhasilan pembelajaran dan pembentukan karakter bangsa peserta didik. Berbagai upaya terus dilakukan untuk mengevaluasi langkah terbaik yang harus dilakukannya dalam proses Kegiatan mengajar Guru (KMG) dan kegiatan siswa belajar (KSB). Guru seyogyanya mampu mengemban tugas, dan mampu melaksanakan *motto* Ki Hajar Dewantara: *Ing ngarso sung tulodo* (di depan memberikan teladan), *ing madya mangun karso* (di tengah memberi bimbingan), *tut wuri handayani* (di belakang dapat mendorong).

Hasil penelitian Beane dan Apple (1995) yang berhubungan dengan pengembangan pemahaman, nilai-nilai, sikap serta perilaku demokratis peserta didik memperlihatkan bahwa ada faktor-faktor yang dapat menentukan keberhasilan pembelajaran di dalam kelas. Salah satu faktor penentu keberhasilan pendidikan adalah lingkungan kelas yang baik. Hal ini sangat penting bagi terciptanya kelas yang demokratis. Penelitian juga dilakukan oleh Vontz, Metclaf, dan Patrick (2000) terhadap ‘*Project Citizen*’, menyarankan untuk senantiasa meningkatkan ‘*Project Citizen*’ tersebut karena dianggap memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kewarganegaraan peserta didik. Di mana peserta didik berperan penting dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Rabad Sihabudin (2002) dengan tema Pendidikan demokrasi melalui pengelolaan asertivitas dan atribusi peserta didik terhadap sikap dan perilaku demokrasi, membahas tentang bagaimana menyusun suatu model interaksi pendidikan IPS untuk membangun masyarakat yang

berkehidupan kebangsaan yang demokratis?, yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan hasil penelitian menunjukkan pengelolaan asertivitas dan atribusi siswa memberikan pengaruh yang signifikan terhadap sikap dan perilaku demokrasi. Penelitian lainnya dilakukan oleh Wulandari (2008) dalam upaya meningkatkan hasil belajar PKn melalui metode simulasi sosial. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satunya yaitu metode simulasi sosial. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode simulasi sosial dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn pokok bahasan bentuk-bentuk keputusan bersama. Untuk itu, hendaknya para guru disarankan untuk menerapkan metode simulasi sosial kepada peserta didik supaya hasil belajar yang diperoleh maksimal.

Gambaran tersebut mengisyaratkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, gurulah yang aktif sementara peserta didik kurang aktif, padahal mereka yang seharusnya aktif mencari, mengeksplorasi pengetahuan dan berkomunikasi secara dua arah dengan guru atau sesama teman. Seperti yang diungkap Mulyasa (2005, hlm.12) "...guru dituntut untuk menjadi ahli penyebar informasi yang baik, karena tugas utamanya antara lain menyampaikan informasi kepada peserta didik". Maka guru dituntut untuk ahli dalam penguasaan kelas, termasuk menggunakan berbagai model pembelajaran. Berbagai Model pembelajaran atau pendekatan pembelajaran tersedia yang memungkinkan para peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar, diantaranya adalah model simulasi sosial.

Hasibuan dan Moedjiono dalam Taniredja (2011, hlm. 39) mengemukakan bahwa simulasi artinya berpura-pura atau berbuat seolah-olah. Ada beberapa kelebihan dalam model simulasi menurut Hasibuan dan Moedjiono dalam Taniredja (2011, hlm. 40) yaitu : a) menyenangkan sehingga peserta didik secara wajar terdorong untuk berpartisipasi; b) menggalakkan guru untuk mengembangkan aktivitas simulasi; c) memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya; d) memvisualkan hal-hal yang

abstrak; e) tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang pelik; f) memungkinkan terjadinya interaksi antar siswa; g) menimbulkan respon yang positif dari peserta didik yang lamban, kurang cakap dan kurang motivasi; h) melatih berpikir kritis karena peserta didik terlibat dalam analisa proses, kemajuan simulasi.

Peneliti melihat beberapa kelebihan model simulasi dalam mengkaji ilmu-ilmu sosial, dan lebih jauh ingin mengetahui sejauh mana model tersebut dapat meningkatkan sikap demokratis para peserta didik sehingga peneliti mengambil judul penelitian ini Pengembangan model simulasi sosial dalam pembelajaran PKn untuk peningkatan sikap demokratis peserta didik. Model ini ditawarkan untuk meningkatkan sikap demokratis peserta didik dalam pembelajaran PKn yang akan divalidasi dan diuji cobakan (*experimented*) sehingga menjadi model yang benar-benar implementatif dalam menciptakan pribadi-pribadi yang diharapkan mampu memainkan perannya sebagai warga negara yang baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi masalah di dalam penelitian sebagai berikut:

1. Rendahnya sikap demokratis peserta didik di lingkungan masyarakat
2. Proses pembelajaran PKn masih bersifat *teacher centered*, sehingga hanya guru yang aktif di dalam kelas, dan peserta didik cenderung pasif.
3. Model yang sering digunakan dalam pembelajaran PKn adalah cara klasikal (*ekspositori*), ceramah bervariasi dan tanya jawab serta sedikit diskusi sehingga sering menimbulkan rasa kantuk pada diri peserta didik.
4. Pembelajaran PKn masih mengutamakan evaluasi pada ranah kognitif dan kurang menyentuh ranah afektif, dan psikomotor dalam proses selama kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan gambaran tersebut di atas, muncul pertanyaan, bagaimanakah mengembangkan model pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran PKn, dan dapat berdampak positif untuk

peningkatan sikap demokratisnya. Sehingga diharapkan mereka mampu memainkan perannya di masyarakat dan menjadi warga negara yang demokratis.

Upaya untuk menghasilkan sikap demokratis harus dilakukan melalui suatu model pembelajaran yang memungkinkan sikap tersebut muncul. Model simulasi sosial merupakan model alternatif yang ditawarkan untuk meningkatkan sikap demokratis para peserta didik dan model ini akan diuji serta divalidasi sebelum diimplementasikan. Model ini merupakan model konseptual yang akan diuji melalui studi eksperimen. Model ini akan direkomendasikan untuk diimplementasikan dalam menciptakan pribadi-pribadi peserta didik yang memiliki sikap demokratis. Berdasarkan gambaran tersebut maka muncul pertanyaan sejauh mana model simulasi sosial memiliki signifikansi yang kuat dalam meningkatkan sikap demokratis peserta didik?.

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan selanjutnya dirumuskan masalah penelitian:

Bagaimana Model Simulasi Sosial pada Pelajaran PKn yang dapat meningkatkan Sikap Demokratis Peserta didik?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dapat dirinci ke dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi objektif pembelajaran PKn di SMA?
2. Bagaimana model konseptual dari simulasi sosial dalam pembelajaran PKn untuk peningkatan sikap demokratis peserta didik?
3. Bagaimana proses pembelajaran PKn dengan model simulasi sosial untuk peningkatan sikap demokratis peserta didik?
4. Efektif-kah implementasi model pembelajaran simulasi sosial yang dikembangkan dalam pembelajaran PKn untuk peningkatan sikap demokratis peserta didik?

5. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan model simulasi sosial yang dikembangkan dalam pembelajaran PKn untuk peningkatan sikap demokratis peserta didik?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk pembuatan model transmisi kewarganegaraan untuk meningkatkan sikap demokratis para peserta didik melalui metode simulasi sosial. Secara rinci tujuan utama dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kondisi objektif pembelajaran PKn di SMA yang berlangsung selama ini.
2. Menghasilkan model konseptual dari simulasi sosial dalam pembelajaran PKn sebagai alternatif bagi peningkatan sikap demokrasi peserta didik
3. Menggambarkan proses pembelajaran PKn dengan simulasi sosial untuk peningkatan sikap demokratis peserta didik.
4. Menguji efektivitas implementasi model pembelajaran simulasi sosial yang dikembangkan dalam pembelajaran PKn untuk peningkatan sikap demokratis peserta didik.
5. Menemukan faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan model simulasi sosial dalam pembelajaran PKn kontek IPS untuk peningkatan sikap demokratis peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian dan pengembangan ini untuk menghasilkan pedoman untuk implementasi model simulasi sosial pada pelajaran PKn baik manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis
Studi ini bermanfaat untuk membangun dan mengembangkan model simulasi sosial dalam pembelajaran PKn untuk peningkatan sikap demokratis peserta didik.
2. Secara Praktis

- a. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia, Program Studi IPS pada mata pelajaran PKn sebagai institusi pembina profesi guru dan calon guru PKn untuk mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran dan model-model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan merespon tantangan/ kebutuhan zaman. Di samping itu, untuk mengkaji dan mengembangkan model-model praktik PKn untuk melatih dan membiasakan warga negara muda sebagai peserta didik hidup secara tertib sesuai dengan peraturan perundang-undangan sehingga dapat meningkatkan sikap demokratis peserta didik.
- b. Bagi sekolah, penelitian ini berguna sebagai *feedback* sekaligus parameter untuk mengetahui seberapa jauh inovasi pembelajaran PKn telah bergulir dan membawa hasil sesuai dengan yang diharapkan, dan melatih peserta didik guna meningkatkan sikap demokratis peserta didik melalui rekonstruksi model pembelajaran menggunakan metode simulasi sosial.
- c. Bagi guru PKn bermanfaat untuk menganalisis sekaligus mengimplementasikan model pembelajaran simulasi sosial sehingga mampu meningkatkan sikap demokratis peserta didik.
- d. Bagi pemerintah melalui kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional, penelitian ini berguna terutama untuk mengembangkan model pembelajaran PKn sebagai upaya mempersiapkan dan menjadikan warga negara sebagai pewaris masa depan agar dapat meningkatkan sikap demokratis peserta didik.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah pengertian terhadap pokok-pokok masalah yang diteliti, perlu adanya penjelasan beberapa istilah seperti tertuang di bawah ini:

1. Model Pembelajaran Simulasi Sosial

Simulasi sosial merupakan sebuah perancangan atau desain pembelajaran yang dikembangkan dan dimanfaatkan oleh guru, melalui rangkaian proses serta langkah-langkah yang sistematis meliputi:

pengumpulan data dan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba produk awal, revisi terhadap produk utama, pengujian produk utama, revisi produk secara operasional, pengujian lapangan secara operasional, revisi akhir, dan diseminasi dan implementasi.

Model pembelajaran simulasi sosial menggunakan konsep peran untuk peserta didik, agar mereka menyadari tugas yang diperankannya, serta bagaimana tentang sikap diri, dan sikap yang diperlihatkan oleh peserta didik lainnya. Sedangkan fungsi dari model pembelajaran simulasi sosial diantaranya adalah: 1). Dapat menggali perasaan peserta didik, 2) Menemukan persepsi yang lebih baik tentang peran yang dimainkan sehingga mampu mempengaruhi nilai, sikap dan perilaku. 3) berlatih untuk mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah, 4) dapat lebih fokus terhadap materi pembelajaran.

Model pembelajaran simulasi sosial dapat merangsang berbagai bentuk belajar, seperti belajar tentang persaingan (kompetisi), kerja sama, empati, sistem sosial, konsep, keterampilan, kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan dan lain-lain. Adapun instrumen yang digunakan adalah data berupa kondisi, potensi, dan proses pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan model simulasi sosial yang berlangsung, sehingga peserta didik diharapkan mampu berperan untuk menemukan jati dirinya serta mampu dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

2. Kerangka Koseptual Pembelajaran PKn

Social Studies pada tataran konseptual dan praktis oleh Barr dkk (1977 ;1978) dikelompokkan dalam tiga tradisi pedagogis, yakni *Social Studies* diajarkan sebagai (1) *Citizenship transmission*, (2) *Social Science*, (3) *Reflective inquiry*". Yang kemudian mendapat penambahan oleh Michaelis (1980) yaitu (4) *Social studies as a social critism*, (5) *Social studies as personal development of the individual*. Tradisi "*Citizenship transmission*" merupakan tradisi tertua dari Social science yang isinya

menekankan pada esensi bahwa: *Adult teachers process a particular conception of citizenship that they wish all students to share.* yaitu peserta didik perlu mendapatkan pengetahuan sebagai *Self evident truth* yakni kebenaran yang diyakini sendiri, dan tugas guru adalah menyampaikan pengetahuan yang diyakini kebenarannya dengan cara kelangsungan hidup masyarakat diyakini dapat dipertahankan.

PKn memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia yang baik dan cerdas seperti yang diamanatkan Pancasila dan UUD 1945. Kemampuan peserta didik untuk memahami materi-materi pembelajaran PKn sangat diperlukan agar dapat diaplikasikan di dalam kehidupan sehari-hari sebagai warga negara yang baik dan cerdas. Instrumen yang diberikan kepada peserta didik berupa kuesioner pretest dan posttest yang dibuat oleh peneliti guna mengukur seberapa besar kemampuan peserta didik untuk menyerap materi dalam pembelajaran PKn.

3. Sikap Demokratis

Adalah sikap peserta didik yang dilandasi oleh nilai-nilai demokrasi. Sedangkan nilai demokrasi yang dimaksud di sini adalah nilai demokrasi Pancasila yang dianggap sebagai suatu paham yang berpedoman pada asas kerakyatan yang di pimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/ perwakilan, dengan berdasar pada ketuhanaan yang Maha Esa, kemanusiaan yang adil dan beradab, persatuan Indonesia, dan berkeadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman nilai demokrasi peserta didik berupa pretest dan posttest yang dikonstruksi oleh peneliti sendiri. Cogan menyatakan sepuluh nilai demokrasi. Nilai demokrasi dalam penelitian ini adalah: 1) Menghargai pendapat orang lain, 2) memahami dan menerima perbedaan kultur dalam masyarakat, 3) Kemauan menyelesaikan konflik tanpa kekerasan, 4) Sensitif terhadap kesulitan orang lain.

G. Kerangka Pemikiran

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah untuk pembelajaran PKn memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kompetensi berupa wawasan dan sikap demokratis. Dalam kegiatan pembelajaran PKn terjadi kegiatan interaksi antara guru dan para peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Model simulasi sosial dilaksanakan agar dapat mencapai harapan pencapaian tujuan pembelajaran yaitu memiliki sikap demokratis.

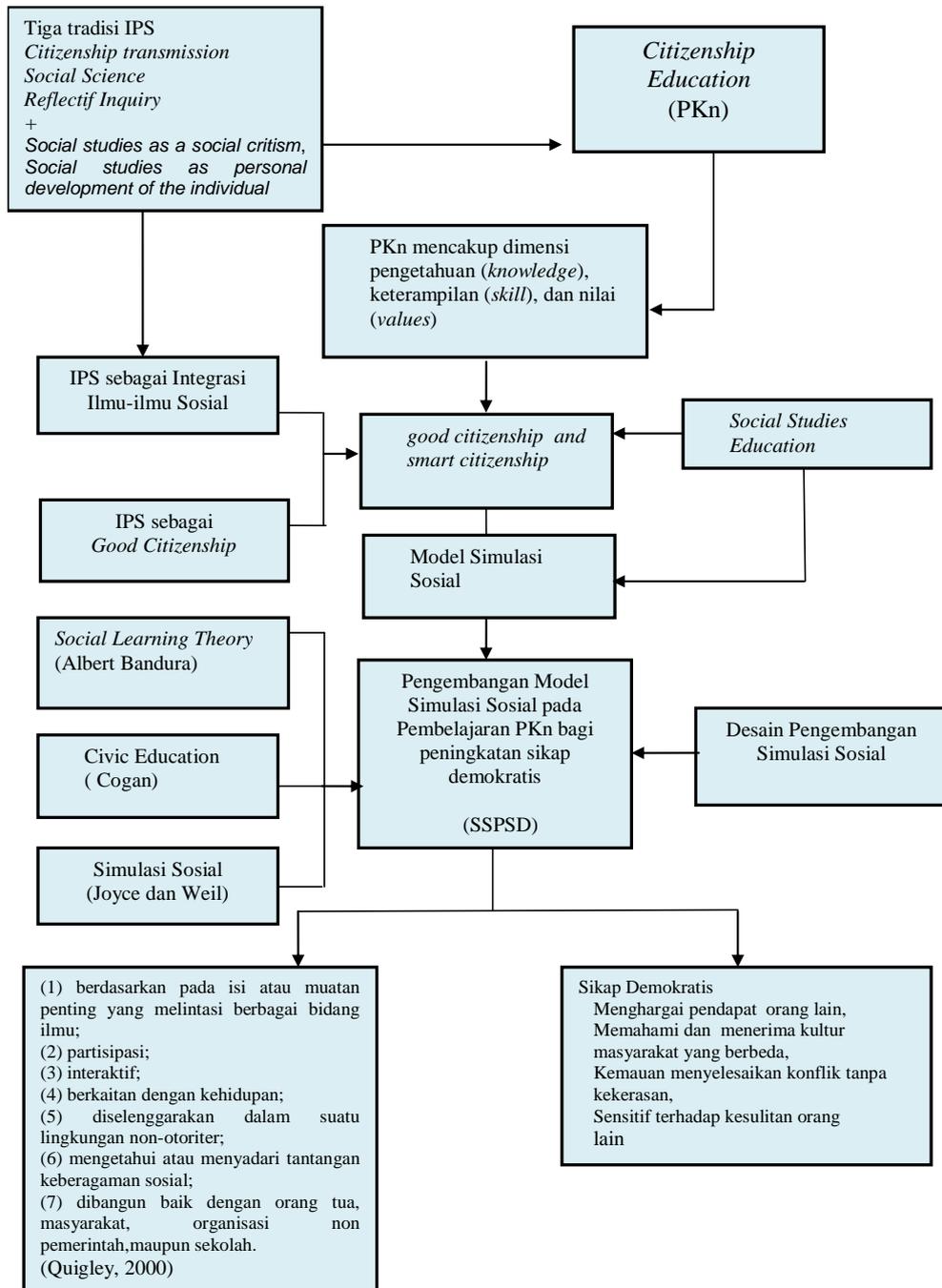
Kegiatan pembelajaran bertujuan menciptakan pribadi peserta didik yang memiliki sikap demokratis. Permasalahan yang dihadapi, bahwa guru masih memberikan pembelajaran dengan cara metode ceramah dan peserta didik menjadi pasif dan terkadang tidak memperhatikan segala sesuatu yang diterangkan oleh gurunya, sehingga hasil pembelajaran tidak efektif untuk menambah wawasan dan sikap demokratis. Sehubungan dengan hal tersebut, agar proses *citizenship transmission* dapat berhasil dan peserta didik dapat berperan aktif, diperlukan sebuah model pembelajaran. Model simulasi sosial merupakan alternatif model yang diharapkan mampu menciptakan atau menghasilkan *output* pembelajaran yang sesuai dengan harapan.

Berdasarkan gambaran dalam latar belakang penelitian maka kerangka pemikiran ini dibangun berdasarkan tiga kerangka pokok yaitu input, proses dan output. Input dari kerangka pemikiran ini adalah peserta didik, SKKD, materi pembelajaran dan sumber belajar, perangkat pembelajaran, guru, dan lingkungan belajar. Peserta didik SMA yang merupakan bagian dari generasi muda yang masih mencari jati diri dan rentan terpengaruh nilai-nilai negatif yang datang dari luar Dampak negatif tersebut dapat dilihat dari sikap dan perilakunya. Berkurangnya kesopanan terhadap guru, menurunnya rasa hormat terhadap orang tua, mudarnya rasa persaudaraan dan gotong royong, dan hilangnya rasa patriotisme yang berganti dengan kekerasan, kebrutalan dari para peserta didik SMA dengan aksi tawuran antar sekolah dan gang motor yang meresahkan masyarakat, menjawab sebuah tanya bahwa telah terjadi perubahan dalam kehidupan peserta didik. Kondisi ini tidak boleh dibiarkan berlarut-larut, harus ada sikap nyata untuk membawanya ke arah yang lebih baik. Sekolah sebagai

lembaga pendidikan harus menjadi filter, harus menjadi lembaga yang mampu melakukan *counter attack* terhadap serangan budaya yang tidak sesuai tersebut.

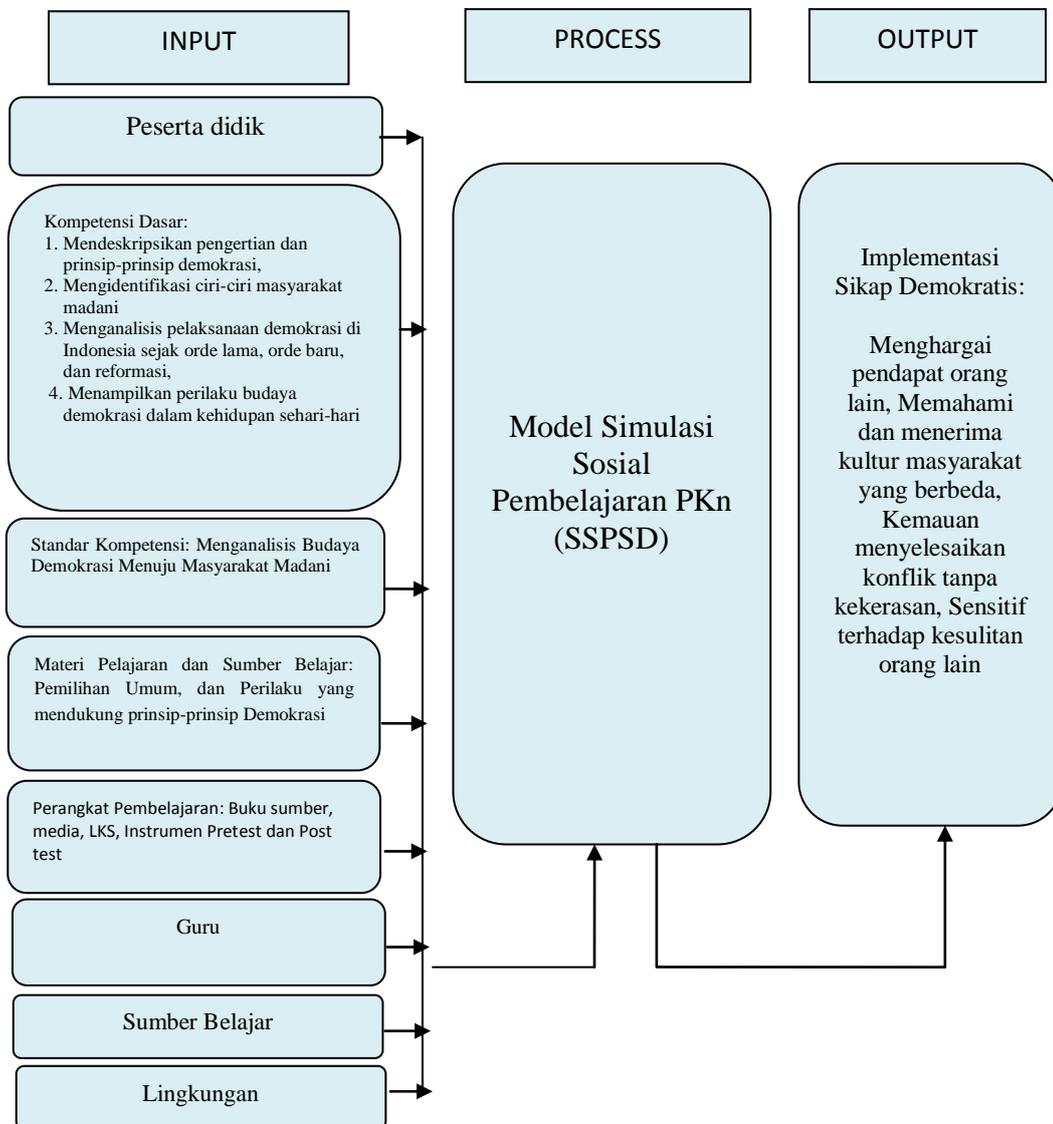
Di sisi lain keadaan pembelajaran yang ada sekarang ini terutama untuk pelajaran Pendidikan kewarganegaraan yang masih berupa *teacher centered* yang tidak menarik minat para peserta didik menjadikan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tidak mampu menjadi penangkal terhadap nilai-nilai buruk tersebut sehingga upaya untuk menjadikan para peserta didik aktif dan sadar terhadap jati dirinya harus diupayakan melalui proses pendidikan khususnya pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Berkaitan dengan kerangka pemikiran proses, terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik, maka dilakukan langkah-langkah pembelajaran dengan mengacu kepada teori pendidikan dan teori pembelajaran sosial yang terangkum dalam sebuah model pembelajaran simulasi sosial bagi peningkatan sikap peserta didik (SSPSD). Adapun untuk kerangka pemikiran output yang diharapkan adalah terbentuknya sikap demokratis berupa menghargai pendapat orang lain, memahami dan menerima kultur masyarakat yang berbeda, kemauan menyelesaikan konflik tanpa kekerasan, dan sensitive terhadap kesulitan orang lain. dapat diimplementasikan oleh para peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1.1 Paradigma Penelitian

Berdasarkan paradigma berfikir di atas, maka kerangka pemikiran dari penelitian ini secara skematik dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1.2.
Kerangka Pemikiran

H. Struktur Organisasi Disertasi

Disertasi ini terdiri dari lima bab, yaitu bab pertama merupakan pendahuluan dan kerangka berfikir, bab kedua merupakan kajian literatur, bab ketiga merupakan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, bab keempat merupakan paparan hasil penelitian dan pembahasan dan bab kelima merupakan simpulan dari hasil penelitian.

Ana Andriani, 2014

PENGEMBANGAN MODEL SIMULASI SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK PENINGKATAN SIKAP DEMOKRATIS PESERTA DIDIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bab pertama terdiri dari delapan subbab, yaitu latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah dan pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, kerangka pemikiran, dan struktur organisasi disertasi. Bab kedua terdiri atas tujuh subbab yaitu makna pendidikan secara umum, pengembangan model pembelajaran, makna demokrasi, model simulasi sosial dalam pendidikan kewarganegaraan, kaitan model simulasi sosial dengan sikap demokratis, hasil-hasil penelitian yang relevan, hipotesis.

Bab ketiga terdiri atas tiga subbab yaitu, metode pendekatan penelitian, dan prosedur penelitian serta teknik analisis data. Bab keempat terdiri dari tiga subbab yaitu deskripsi hasil penelitian, interpretasi hasil penelitian, dan hasil pembahasan. Deskripsi hasil penelitian terdiri dari sub-sub bab yaitu Pengumpulan data dan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba produk awal, revisi produk awal, ujicoba produk utama, revisi produk utama, ujicoba operasional, revisi produk operasional, desiminasi dan implementasi. Interpretasi hasil penelitian terdiri dari sub-subbab yaitu perencanaan model, uji coba, dan bentuk akhir model, desain evaluasi model, desain lembar kerja siswa, uji validasi model. Bab kelima yaitu kesimpulan dan rekomendasi.