

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pendidikan Kewarganegaraan

1. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan

Pada dasarnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum di semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai tingkat perguruan tinggi. Hal ini, ditegaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37, sebagai berikut.

Kurikulum pendidikan dasar maupun menengah wajib memuat (a) pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan, (c) bahasa, (d) matematika, (e) ilmu pengetahuan alam, (f) ilmu pengetahuan sosial, (g) seni dan budaya, (h) pendidikan jasmani dan olah raga, (i) keterampilan kejuruan, (j) muatan lokal. Kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat (a) pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan, (c) bahasa.

Berdasarkan pasal tersebut, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan kepada warga negara, hal ini dikarenakan Pendidikan Kewarganegaraan merupakan program pendidikan yang membekali siswa dengan seperangkat pengetahuan guna mendukung peran aktif mereka dalam masyarakat dan negara di masa yang akan datang. Berkenaan dengan hal itu, Cogan (Nurmalina dan Syaifullah, 2008: 3) mengatakan:

Pendidikan Kewarganegaraan atau *civic education* adalah mata pelajaran dasar yang dirancang untuk mempersiapkan para warga negara muda untuk mendorong peran aktif mereka di masyarakat setelah mereka dewasa.

Pernyataan di atas, sejalan dengan penjelasan pasal 39 ayat 2 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan warganegara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa negara.

Dari kedua pernyataan di atas, dapat peneliti tegaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan lebih memberikan pembekalan kepada warga negara agar menjadi warga negara memiliki peran aktif di masa yang akan datang.

Pandangan lain tentang pengertian Pendidikan Kewarganegaraan disampaikan oleh Somantri (2001: 299) sebagai berikut

Program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berpikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Berkenaan dengan pernyataan di atas, dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No 22 tahun 2006 tentang Standar Isi ditegaskan bahwa :

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan atau pembelajaran yang membekali siswa dengan seperangkat pengetahuan sebagai upaya memmanusiakan, membudayakan dan memberdayakan serta menjadikan warga negara yang baik, yakni warga negara yang tahu akan hak dan kewajibannya, memiliki pola pikir yang cerdas, kritis, sikap yang demokratis serta memiliki karakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

2. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Secara epistemologis, pendidikan kewarganegaraan dikembangkan dalam tradisi *Citizenship Education* yang tujuannya sesuai dengan tujuan nasional negara. Namun, secara umum tujuan mengembangkan pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (*to be good citizens*), yakni warga yang memiliki kecerdasan (*Civic Intelligence*) baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual; memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (*Civic Responsibility*); dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (*Civic Participation*) agar tumbuh rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Selain itu, kedudukan PKn dalam proses

Faisal Sadam Murrone, 2013

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

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

demokratisasi adalah dalam rangka transformasi nilai-nilai demokrasi.

Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan ialah program pendidikan yang membentuk karakter warga negara Indonesia menjadi warga negara yang memiliki nilai dan moral yang luhur, cerdas, terampil dan setia kepada bangsa seperti yang diamanatkan Pancasila

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
- b) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi
- c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya
- d) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Adapun tujuan pembelajaran PKn yang dikemukakan oleh A. Kosasih Djahiri (1994/1995:10) dalam Almi Novitasari (2008:20) adalah sebagai berikut :

Secara umum tujuan PKn harus ajeg dan mendukung keberhasilan pencapaian Pendidikan Nasional yaitu : Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur memiliki pengetahuan dan keterampilan kesehatan jasmani dan rohani kepribadian mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Secara khusus bertujuan untuk : membina moral yang diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung persatuan bangsa dan masyarakat yang beraneka ragam kebudayaan dan beraneka ragam kepentingan bersama di atas kepentingan perorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran pendapat kepentingan dapat diatasi melalui musyawarah mufakat serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan upaya untuk mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Menurut pendapat di atas, tujuan utama pendidikan kewarganegaraan yaitu untuk membentuk masyarakat yang memiliki budi pekerti dan selalu berpikir

Faisal Sadam Murrion, 2013

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

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

kritis dalam menanggapi isu kewarganegaraan serta selalu berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab serta bertindak secara cerdas dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sehingga akan menciptakan karakter masyarakat Indonesia yang baik dan aktif dalam kehidupan antar bangsa dan negara.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Hal di atas semakin mempertegas pasal 39 ayat (1) Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu “Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditegaskan bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan ialah mengembangkan potensi individu warga negara, dengan demikian maka seorang guru PKn haruslah menjadi guru yang profesional, sebab jika guru tidak berkualitas tentu tujuan PKn itu sendiri tidak tercapai. Lebih dari itu Pkn juga bertujuan menyiapkan warga negara yang baik sebagai generasi penerus bangsa yang memiliki kecintaan dan kebanggaan terhadap bangsa serta komitmen dalam menjaga dan mempertahankan persatuan dan kesatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

3. Aspek-aspek Kompetensi dalam Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan partisipasi warga negara dalam kehidupan politik dan masyarakat baik pada tingkat lokal maupun nasional, maka untuk menumbuhkan dan meningkatkan partisipasi semacam itu diperlukan pengembangan sejumlah kompetensi.

Faisal Sadam Murrone, 2013

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

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

Beberapa kompetensi yang menurut Branson (Budimansyah dan Suryadi, 2008: 55) perlu dikembangkan melalui Pendidikan Kewarganegaraan yaitu “berdasarkan kompetensi yang perlu dikembangkan, terdapat tiga komponen utama yang perlu dipelajari dalam PKN yaitu *civic knowledge*, *civic skill*, dan *civic dispositions*”.

Kemudian, Branson (Wuryan dan Syaifullah, 2008: 78) menjelaskan bahwa:

Cakupan *civic knowledge* meliputi pengetahuan tentang sistem politik, pemerintahan, konstitusi, undang-undang, hak dan kewajiban warga negara, dan sebagainya. Sementara *civic skill* mencakup keterampilan intelektual, sosial dan psikomotorik. Sedangkan *civic dispositions* mencakup sifat karakter pribadi warga negara yang mana meliputi tanggungjawab moral, disiplin diri dan hormat terhadap martabat setiap manusia, kemudian sifat karakter publik meliputi kepedulian sebagai warga negara, kesopanan, hormat terhadap aturan (*rule of the law*), berpikir kritis, dan kemauan untuk mendengar, bernegosiasi dan berkompromi.

Berdasarkan pendapat Branson, kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan digolongkan menjadi tiga kompetensi utama, yaitu *civic knowledge*, *civic skill*, dan *civic dispositions*. Dan ketiga kompetensi tersebut merupakan kompetensi utama yang perlu dimiliki warga negara agar dapat menjadi warga negara yang baik, cerdas dan jadi warga negara yang tahu akan hak dan kewajibannya.

Sejalan dengan pendapat di atas, dalam Depdiknas (2007: 2) dicantumkan beberapa aspek kompetensi dalam Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu:

1. Pengetahuan Kewarganegaraan (*civic knowledge*)
Menyangkut kemampuan akademik-keilmuan yang dikembangkan dari berbagai teori atau konsep politik, hukum dan moral. Dengan demikian, mata pelajaran PKN merupakan bidang kajian multidisipliner.
2. Keterampilan Kewarganegaraan (*civic skills*)
Meliputi keterampilan intelektual (*intellectual skills*) dan keterampilan berpartisipasi (*participatory skills*) dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
3. Watak kepribadian Kewarganegaraan (*civic disposition*)
Watak kepribadian kewarganegaraan sesungguhnya merupakan dimensi yang paling substansif dan esensial dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dimensi watak atau karakter kewarganegaraan dapat dipandang sebagai “muara” dari pengembangan kedua dimensi sebelumnya.

Apabila ditinjau dari tujuan pendidikan kewarganegaraan seperti yang disampaikan Wuryan dan Syaifullah (2008: 77) maka dapat dilihat sasaran lain dari kompetensi yang dapat dikembangkan.

Baik *civics* atau Ilmu Kewarganegaraan maupun Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, warga negara yang kreatif, warga negara yang bertanggungjawab, warga negara yang cerdas, warga negara kritis, dan warga negara yang partisipatif.

Lebih lanjut, Wuryan dan Syaifullah (2008: 77) mengungkapkan beberapa kemampuan dasar lainnya, yaitu memperoleh informasi, kerjasama, dan melakukan berbagai kepentingan secara benar.

Berdasarkan beberapa pandangan ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa aspek-aspek kompetensi yang dapat dikembangkan melalui Pendidikan Kewarganegaraan terbilang banyak, antara lain pengetahuan (*civic knowledge*), keterampilan (*civic skill*), karakter (*civic dispositions*), tanggungjawab (*civics responsibilities*), kecerdasan (*civics intelligence*) dan kemampuan partisipasi (*civics participation*).

B. Metode Pembelajaran Permainan Simulasi

1. Pengertian metode pembelajaran

Kebanyakan orang merasa kesulitan menterjemahkan apa yang dimaksud dengan metode, hal ini karena metode sering dianggap memiliki kemiripan makna dengan model. Berkenaan dengan hal ini, Komalasari (2010: 54), mengatakan:

Dalam proses pembelajaran dikenal beberapa istilah yang mempunyai kemiripan makna, sehingga sering kali orang merasa bingung untuk membedakannya. Istilah-istilah tersebut adalah pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, taktik pembelajaran dan model pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat di atas, Sukmadinata (2004: 267) memberikan penjelasan beberapa pengertian dan istilah yang perlu dijelaskan yang berhubungan dengan model pembelajaran, sebagai berikut.

Pendekatan luas pengertiannya daripada model pembelajaran, dan model pembelajaran lebih luas daripada metode pembelajaran. Pendekatan pembelajaran adalah cara melihat pembelajaran sebagai proses belajar siswa

Faisal Sadam Murrion, 2013

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

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

yang sedang berkembang untuk mencapai tujuan perkembangannya. Model pembelajaran adalah desain atau rancangan belajar untuk mencapai tujuan belajar yang lebih spesifik. Sedangkan metode pembelajaran terfokus pada proses belajar-mengajar untuk bahan ajar dan tujuan pembelajaran tertentu yang lebih terbatas.

Dari pendapat di atas, terlihat jelas perbedaan dari segi ruang lingkup antara pendekatan, metode dan model pembelajaran, dimana cakupan pendekatan lebih luas dari model dan model sendiri cakupannya lebih luas daripada metode pembelajaran.

Perbedaan lain mengenai strategi, metode dan teknik pembelajaran disampaikan oleh Nurani (2003: 13), sebagai berikut.

Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga akan memudahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun teknik adalah jalan atau alat yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik kepada tujuan yang ingin dicapai.

lebih jauh Komalasari (2010: 54) mengatakan:

Dilihat dari pendekatannya, terdapat dua jenis pendekatan pembelajaran, yaitu (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa, (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa. Kemudian pendekatan pembelajaran dikelompokkan ke dalam pendekatan kontekstual dan pendekatan konvensional/tradisional.

Selanjutnya, Bern dan Erickson (Komalasari, 2010: 55) menyatakan bahwa ada lima strategi dalam pembelajaran, yaitu:

- a. pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*).
- b. pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).
- c. pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*).
- d. pembelajaran pelayanan (*service learning*).
- e. pembelajaran berbasis kerja (*work-based learning*).

Dari strategi yang sifatnya masih konseptual kemudian diimplementasikan melalui metode-metode tertentu. Komalasari (2010: 56) menyebutkan bahwa metode pembelajaran adalah sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata

Faisal Sadam Murrion, 2013

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

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

dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tidak sampai di situ, Komalasari juga menyatakan:

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

Metode kemudian dijabarkan melalui teknik dan gaya/taktik pembelajaran. Dengan demikian, teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Sementara, yang dimaksud dengan taktik pembelajaran ialah gaya seseorang dalam melaksanakan metode dan atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual. (Komalasari, 2010: 56).

Dari uraian para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa masing-masing istilah dalam pembelajaran seperti pendekatan, strategi, metode, teknik dan model pembelajaran memiliki perbedaan yang jelas. Hal terpenting dari itu semua adalah bagaimana seorang guru dapat meramu pendekatan, strategi, metode, teknik dan model pembelajaran yang tepat sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh untuk kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran.

2. Permainan Simulasi

a. Pengertian Permainan

Bermain atau permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Sudono, 2000:1). Jika pengertian bermain dipahami dan sangat dikuasai, kemampuan itu akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak.

Montessori (dalam Sudono, 2000:3), seorang tokoh pendidikan menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Untuk itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan saksama sehingga

Faisal Sadam Murrone, 2013

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

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

segala sesuatu merupakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak itu sendiri. Mayke (dalam Sudono, 1995 : 5) dalam bukunya “Bermain dan Permainan” menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, mengeksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Di sinilah proses pembelajaran terjadi. Mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, mencipta, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerja sama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan.

Bermain pada hakikatnya adalah meningkatkan daya kreativitas dan citra diri anak yang positif (Hughes dalam Sudono, 1995 : 6). Unsur-unsur yang merupakan daya kreativitas adalah kelancaran, fleksibel, pilihan, orisinal, elaborasi dengan latihan menjawab, luwes dalam menerima beragam jawaban, mampu memilih jawaban yang paling tepat, jawaban yang tidak menyontek. Untuk itu, perlu adanya kerja keras. Hal itu juga akan menimbulkan motivasi dan keinginan untuk bekerja dengan baik, sehingga akan terjadi proses belajar sampai menghasilkan produk. Proses ini bisa disebut dengan 4P, yaitu Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk (Utami Munandar dalam Sudono, 1991 : 15). Pengalaman-pengalaman itulah yang merupakan dasar dari berbagai tingkat perkembangan dan sangat membantu meningkatkan kemampuan anak.

b. Pengertian Permainan Simulasi

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

Dalam kamus Bahasa Inggris karangan Echols dan Shadily (1992:527)

Faisal Sadam Murrion, 2013

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

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

bahwa simulasi berarti pekerjaan tiruan/meniru. Sementara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2002:1068) bahwa simulasi merupakan metode pelatihan yang meragakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya.

Pengertian metode permainan simulasi (*simulation game*) menurut Richard Kindsvatter (1996:269) adalah berikut ini.

A simulation is a dynamic model illustrating a physical (nonhuman) or social (human) system that is abstracted from reality and simplified for study purposes. (Permainan simulasi adalah sebuah metode penggambaran yang dinamis tentang suatu sistem sosial (manusia) atau fisik (bukan manusia) yang diabstraksi dari realita dan disederhanakan untuk alasan studi).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat dikatakan bahwa unsur-unsur pada metode permainan simulasi adalah: sistem sosial atau fisik (*physical or social system*), abstraksi (*abstracted*), realitas (*reality*) dan penyederhanaan (*simplified*) dan alasan studi (*study purposes*).

Penekanan dalam metode simulasi adalah pada kemampuan siswa untuk berimitasi sesuai dengan objek yang diperankan. Pada titik akhirnya diharapkan siswa mampu untuk mendapatkan kecakapan bersikap dan bertindak sesuai dengan situasi sebenarnya.

Jadi, permainan simulasi adalah metode yang mengilustrasikan atau menggambarkan baik sistem sosial maupun sistem fisik yang diabstraksi dari realitas dan disederhanakan. Berdasarkan peristiwa yang sebenarnya, dilakukan abstrak atau pemindahan terhadap kondisi-kondisi yang mendukung terjadinya peristiwa tersebut, ditambah dengan penyederhanaan-penyederhanaan, kemudian menyusun ulang peristiwa tersebut sesuai dengan kondisi-kondisi yang telah disederhanakan. Di samping itu, metode permainan simulasi cocok diterapkan pada semua tingkatan siswa, dari siswa taman kanak-kanak, sampai siswa pada tingkatan yang lebih tinggi. Pernyataan ini didukung oleh Richard Kindsvatter (1996:273).

The range of simulation available to teachers at all grade levels in all subject areas is impressive. Simulations have been used in classroom

Faisal Sadam Murrion, 2013

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

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

kindergaden through adult levels. (Area simulasi yang diterapkan oleh guru pada semua tingkatan siswa. Simulasi sudah pernah diterapkan dari taman kanak-kanak sampai pada tingkatan yang lebih tinggi).

Simulasi adalah tiruan dinamis sebuah model nyata. Prinsip-prinsip dalam melaksanakan metode simulasi yakni :

- a. simulasi dilakukan oleh kelompok siswa;
- b. tiap kelompok mendapatkan kesempatan melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda;
- c. semua siswa harus terlibat langsung menurut peranan masing-masing;
- d. penentuan topik disesuaikan dengan tingkat kemampuan kelas;
- e. dibicarakan oleh siswa dan guru;
- f. petunjuk simulasi diberikan terlebih dahulu;
- g. dalam simulasi hendaknya digambarkan situasi yang lengkap;
- h. hendaknya diusahakan terintegrasi dengan beberapa ilmu (Hasibuan dan Moedjiono, 1993:27).

Metode permainan simulasi didesain untuk membantu siswa mempelajari dan menganalisis dunia nyata secara aktif. Siswa yang terlibat dalam simulasi mempunyai peranan masing-masing dan berinteraksi dengan siswa yang lainnya. Siswa mengambil keputusan sendiri dan menanggung konsekuensi dari keputusannya. Metode pembelajaran yang seperti ini, tentunya memudahkan siswa memahami konsep-konsep pelajaran, karena objek yang dipelajari siswa dapat mereka alami dalam kehidupan sehari-hari.

c. Langkah-langkah Penerapan Permainan Simulasi

Permainan simulasi merupakan gabungan antara bermain dan berdiskusi. Bermain dan diskusi di sini dilaksanakan dalam kelompok. Oleh karena itu, permainan merupakan suatu kegiatan kelompok. Sebagai suatu metode, maka pola dasar permainan simulasi adalah berikut ini.

- a) Ada kelompok belajar atau kelompok siswa yang akan melaksanakan kegiatan permainan simulasi yang terdiri atas 10-15 orang. Jika dalam keadaan terpaksa, bisa dilaksanakan kurang atau lebih dari jumlah tersebut.
- b) Setiap warga belajar (siswa) yang mengikuti permainan simulasi tersebut dinamakan peserta. Dari seluruh peserta ini, dapat dibagi-bagi penamaannya dalam kelompok itu, yakni ada yang dinamakan fasilitator, pemain, peneliti, pemegang peran, dan penonton.

Faisal Sadam Murrion, 2013

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

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

- c) Permainan simulasi mempunyai alat permainan yang disebut beberan lengkap dengan gaco dan alat penentu langkah, kartu berwarna, buku pegangan fasilitator, buku catatan fasilitator. Beberan berupa kertas manila yang dibentangkan sebagai media permainan.
- d) Pesan-pesan permainan dituliskan pada beberan dan pada kartu berwarna.
Bermain dan berdiskusi dilaksanakan berdasarkan aturan main dan menurut pesan-pesan yang ada dalam beberan atau kartu berwarna. Pada akhir permainan dibuatkan simpulan oleh fasilitator sebagai hasil simpulan diskusi. (Tim BP7 Pusat dalam Sudjana, 1989:12-13)

d. Tujuan Permainan Simulasi

Permainan simulasi dibuat untuk tujuan-tujuan tertentu, misalnya membantu siswa untuk mempelajari pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan aturan-aturan sosial. Dalam hal ini peserta permainan dapat memerankan peran yang sama sekali asing baginya. Permainan simulasi hampir sama dengan permainan peranan tetapi dalam permainan simulasi kadang-kadang pemain menghalangi pemain lainnya. Permainan simulasi dapat dikatakan merupakan gabungan antara teknik bermain peran dengan teknik diskusi

Menurut ahli simulasi sebagai metode mengajar bertujuan:

- 1) melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari,
- 2) memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip,
- 3) melatih memecahkan masalah,
- 4) meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya,
- 5) memberikan motivasi belajar kepada siswa,
- 6) melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok,
- 7) menumbuhkan daya kreatif siswa,
- 8) melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.

(Sudjana, 1989: 89-90)

Sehingga dapat peneliti simpulkan metode permainan simulasi mempunyai tujuan untuk melatih siswa agar dapat memahami dirinya dan lingkungannya sehingga mampu bersikap dan bertindak sesuai dengan situasi yang dihadapi, sehingga setelah pembelajaran siswa menunjukkan perubahan sikap (afektif) kearah yang lebih baik.

Faisal Sadam Murrone, 2013

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

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

e. Peranan Guru dalam Permainan Simulasi

Dalam pembelajaran menggunakan metode yang menuntut siswa berpartisipasi secara aktif, peranan guru sangat minimal. Guru tidak lagi menjadi sumber pengetahuan bagi siswa, yang sepanjang jam pelajaran berceramah menumpahkan pengetahuan untuk siswanya. Guru hanyalah menjadi fasilitator yang mengatur dan menjaga agar pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan apa yang diharapkan dan mencapai tujuan pembelajaran.

Sehubungan dengan metode pembelajaran permainan simulasi, peranan guru dalam pembelajaran dibagi atas empat bagian (Bruce Joyce dalam Sukmadewi, 2003:13). Keempat peranan dimaksud yaitu: (1) memberikan penjelasan (*explaining*), (2) pengawasan (*controlling*), (3) pembinaan (*coaching*), dan (4) diskusi (*discussion*). Keempat peranan guru tersebut dijelaskan di bawah ini.

(1) Memberikan Penjelasan

Memberikan penjelasan yang dimaksud di sini, bukanlah menjelaskan materi pelajaran, tetapi penjelasan yang dimaksud adalah memberikan siswa penjelasan tentang aturan-aturan permainan yang akan digunakan siswa dalam permainan simulasi. Dalam belajar simulasi, siswa memerlukan pengertian terhadap aturan-aturan yang digunakan dalam simulasi.

(2) Pengawasan

Sebelum pelaksanaan simulasi, guru perlu menyiapkan siswa, apakah perlu pengelompokan atau tidak, alat dan bahan pelajaran apa saja yang diperlukan. Dalam pelaksanaan simulasi, guru mempunyai tugas mengontrol jalannya simulasi agar berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disiapkan. Guru mengawasi bagaimana aturan-aturan dalam permainan simulasi diikuti oleh siswa.

(2) Pembinaan

Guru berperanan sebagai pembina dalam permainan simulasi, memberikan

Faisal Sadam Murrion, 2013

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

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

beberapa saran jika diperlukan agar simulasi dapat berjalan dengan lebih baik. Mengeksploitasi seoptimal mungkin pembelajaran menggunakan model permainan simulasi agar diperoleh manfaat yang sebesar-besarnya bagi siswa

(3) Diskusi

Setelah proses pembelajaran yang menggunakan model permainan simulasi, diperlukan adanya suatu diskusi tentang permainan simulasi dan hubungannya dengan dunia nyata. Termasuk juga kesulitan-kesulitan yang dialami siswa selama pelaksanaan simulasi.

Dengan melihat keempat peranan guru dalam permainan simulasi di atas, maka dapat dikatakan guru mempunyai fungsi manajerial. Seperti yang dikatakana Bruce Joyce (dalam Sukmadewi, 2003:13):

the teacher has an important role to play in raising student's consciousness about the concepts and principles underpinning the simulation and their own reactions. In addition, the teacher has important managerial functions. (Guru memiliki peranan yang penting dalam meluruskan ketidakpahaman siswa tentang konsep-konsep dan dasar-dasar simulasi dan reaksi mereka sendiri, dan guru mempunyai fungsi pengaturan yang penting).

f. Fase-fase dalam Permainan Simulasi

Fase-fase dalam model pembelajaran permainan simulasi telah dikembangkan oleh Bruce Joyce et al (Richard Kindsvatter dalam Sukmadewi, 2003:18).

Fase-fase dalam model pembelajaran permainan simulasi dibagi atas empat bagian, yaitu: (1) orientasi (*orientations*), (2) penyiapan peserta, dalam hal ini siswa (*participant preparations*), (3) pelaksanaan simulasi (*simulation/enactment operations*), (4) diskusi hasil-hasil simulasi (*debriefing discussion*).

Paparan tentang fase-fase model pembelajaran permainan simulasi akan memberikan pedoman dalam operasional permainan.

(1) Orientasi

Fase ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- a. menjelaskan aturan permainan simulasi,

Faisal Sadam Murrion, 2013

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

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

- b. pandangan terhadap permasalahan yang akan disimulasikan,
- c. penjelasan terhadap tujuan yang ingin dicapai.

Siswa memerlukan orientasi terhadap permainan simulasi yang akan diikuti. Fase ini bermanfaat bagi siswa jika sebelumnya tidak pernah mengikuti kegiatan pembelajaran yang menggunakan simulasi. Perlu dijelaskan kepada siswa mengenai permasalahan yang akan disimulasikan, termasuk juga mengapa digunakan metode ini dalam pembelajaran.

Bagian terpenting dalam fase ini adalah penjelasan terhadap situasi simulasi. Siswa diberikan bayangan-bayangan dalam pelaksanaan simulasi. Hal lain yang perlu dijelaskan kepada siswa adalah tentang tujuan yang akan dicapai setelah permainan simulasi selesai. Penjelasan terhadap situasi permainan dimaksudkan untuk memberikan arah dan pedoman dalam melakukan pembahasan terhadap hasil-hasil simulasi.

(2) Penyiapan peserta

Bagian-bagian dari fase ini adalah:

- a. mengatur tempat simulasi
- b. menetapkan prosedur
- c. mengorganisasikan peserta

Pada fase ini, guru menyusun dan menjelaskan kepada siswa skenario simulasi, yaitu tentang apa saja yang akan dilakukan oleh peserta simulasi. Termasuk di dalamnya adalah aturan-aturan yang harus diikuti siswa, prosedur dan keputusan-keputusan yang harus dilakukan siswa dalam simulasi.

Langkah selanjutnya adalah mengorganisasikan peserta. Jika siswa perlu dikelompokkan, maka guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok. Berikutnya adalah pembagian peranan dalam permainan simulasi. Siapa atau kelompok mana yang mempunyai suatu peranan perlu dijelaskan kepada siswa. Juga, apa yang dilakukan oleh masing-masing pemegang peran.

(3) Pelaksanaan simulasi

Faisal Sadam Murrone, 2013

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

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

Bagian-bagian fase ini terdiri atas simulasi, dan penutup simulasi. Fase pelaksanaan simulasi adalah bagian utama dari metode ini. Pada fase ini, semua komponen berinteraksi untuk memperoleh pengalaman-pengalaman yang disimulasikan, selanjutnya hal itu dipahami sebagai bagian dari pelajaran. Siswa menerapkan permainan, sementara guru memfasilitasi pelaksanaan simulasi.

Fasilitasi yang dilakukan oleh guru sangat penting, karena guru menginginkan siswa mempunyai cukup kebebasan untuk menganalisis situasi, menyelesaikan permasalahan, dan membuat keputusan tanpa terlalu banyak campur tangan dari guru. Siswa akan mempunyai pengertian di dalam dirinya bahwa mereka telah melakukan sesuatu untuk memperoleh pengetahuan bagi mereka sendiri. Singkatnya, guru hanya mengarahkan jika perlu, khususnya menjaga siswa agar berada dalam perannya masing-masing. Akhirnya, guru menutup simulasi, jika permainan tersebut sudah berakhir.

(4) Diskusi

Bagian dari fase diskusi adalah berikut ini:

- a. Refleksi terhadap pelaksanaan simulasi,
- b. Menghubungkan simulasi dengan dunia nyata

Permainan simulasi bukanlah pengalaman belajar, tetapi pembelajaran yang sebenarnya baru ditentukan setelah diskusi. Setelah diskusi berakhir, barulah siswa memperoleh pelajaran yang dituntut untuk dikuasai oleh siswa. Pada fase ini terdapat empat hal yang harus diperhatikan, yaitu: pengalaman, identifikasi, analisis, dan generalisasi.

Semua pengalaman yang diperoleh siswa selama simulasi perlu direview agar nantinya dihubungkan dengan pelajaran dan dunia nyata. Identifikasi bermakna mendeskripsikan pengalaman dalam data-data yang terkumpul. Analisis dilakukan untuk melihat simulasi secara lebih mendalam dan bermakna, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih baik. Terakhir adalah generalisasi, yaitu membuat generalisasi dari hasil-hasil yang diperoleh selama simulasi untuk memperoleh pengetahuan yang dituntut untuk dikuasai oleh siswa.

Faisal Sadam Murrion, 2013

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

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

Fase-fase dalam metode permainan simulasi di atas dapat diringkas dalam tabel berikut ini.

Tabel 2.1: Fase-fase permainan simulasi

FASE I	FASE II
Menjelaskan aturan permainan simulasi	Menyusun tempat simulasi
Pandangan terhadap permasalahan yang akan disimulasikan	Menetapkan prosedur
Penjelasan terhadap tujuan yang ingin dicapai.	Mengorganisasikan peserta
FASE III	FASE IV
Simulasi	Refleksi terhadap pelaksanaan simulasi
Penutup Simulasi	Menghubungkan simulasi dengan dunia nyata.

C. Teori Pembelajaran

1. Sosial/Pemerhatian/permodelan

Proses pembelajaran melalui proses pemerhatian dan pemodelan Bandura (1986) mengenal pasti empat unsure utama dalam proses pembelajaran melalui pemerhatian atau pemodelan, iaitu pemerhatian (*attention*), mengingat (*retention*), reproduksi (*reproduction*), dan penangguhan (*reinforcement*), motivasi (*motivation*). Implikasi daripada kaedah ini berpendapat pembelajaran dan pengajaran dapat dicapai melalui beberapa cara yang berikut:

- 1) Penyampaian harus interaktif dan menarik
- 2) Demonstasi guru hendaklah jelas, menarik, mudah dan tepat
- 3) Hasil guru atau contoh-contoh seperti ditunjukkan hendaklah mempunyai mutu yang tinggi.

2. Teori Energi Cadangan

Faisal Sadam Murrone, 2013

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

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

Teori yang dikemukakan oleh Kurt Lewin mengatakan, manusia memiliki energy dalam dirinya, yang disebut energy psikis. Energi ini dapat digunakan bermacam-macam aktivitas, salah satunya belajar di kelas, namun energy tersebut hanya terpakai sebagian saja sehingga sisanya tersimpan sebagai cadangan. Energi cadangan inilah yang dapat dimaksimalkan guru untuk mengajak siswa belajar dan bermain agar lebih mudah memahami materi.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen :

Tabel 2.2 Komponen-komponen pembelajaran

1	Siswa	Seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
2	Guru	Seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.
3	Tujuan	Pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
4	Isi Pelajaran	Segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.

5	Metode	Cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.
6	Media	Bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa.
7	Evaluasi	Cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

Menurut Eggen & Kauchak (1998) Menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

- (1) siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan,
- (2) guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran,
- (3) aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian,
- (4) guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi,
- (5) orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir, serta
- (6) guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

D. Tinjauan Etika Warga Negara

1. Pengertian Etika Warga Negara

Dalam kamus studi kewarganegaraan kata etika di definisikan sebagai;

Faisal Sadam Murrone, 2013

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

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

Bertalian dengan keputusan moral yang berakar dari kesadaran; sebagai ilmu pengetahuan atau teori, etika merupakan cabang dari filosofi yang mengkaji moralitas dan pelbagai pemikiran tentang bagaimana perilaku manusia seharusnya dinilai. (Kalidjernih, 2010:39)

Sementara itu menurut seorang ahli filsafat dalam buku karangannya mendefinisikan etika sebagai berikut ;

Etika merupakan cabang aksiologi yang pada pokoknya membicarakan masalah predikat-predikat nilai “betul” (*right*) dan “salah” (*wrong*) dalam arti “susila” (moral) dan “tidak susila” (immoral). (Kattsoff, 2004:341)

Sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa etika merupakan perilaku atau karakter manusia yang berhubungan dengan nilai baik atau buruk, bermoral atau immoral, serta benar atau salah.

Warga negara menurut pasal Undang-Undang Dasar 1945 26 ayat 1 adalah “yang menjadi warga negara adalah orang-orang bangsa lain yang disahkan dengan undang sebagai warga negara”. Sementara itu dalam kamus kewarganegaraan karangan Freddy K. Kalidjernih (2010:166) warga negara merupakan anggota dari sebuah komunitas politik atau negara yang memiliki serangkaian hak dan kewajiban.

Peneliti menyimpulkan bahwa warga negara ialah anggota komunitas politik disuatu negara yang telah disahkan oleh undang-undang dan pada dirinya melekat hak dan kewajibannya sebagai anggota komunitas politik tersebut.

Etika sangat berhubungan erat dengan manusia karena mengatur tingkah laku setiap manusia dalam berkehidupan, begitupula dengan warga negara yang melaksanakan kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara di suatu negaranya. Warga negara harus memiliki etika bernegara yang sesuai dengan aturan atau norma-norma yang berlaku di negaranya.

Dari pemaparan dan pendapat berbagai ahli diatas mengenai definisi etika dan warga negara, maka etika warga negara dapat didefinisikan sebagai tingkah laku yang seharusnya dilakukan anggota komunitas politik disuatu negara yang sesuai dengan norma yang berlaku dengan memperhatikan hak dan kewajibannya.

2. Indikator Etika Warga Negara

Faisal Sadam Murrn, 2013

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

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

Seperti yang kita ketahui etika dibagi menjadi tiga pendekatan normative utama menurut Freddy K. Kalidjernih (2009:78) antara lain :

- a. Etika Keutamaan atau Etika Kebijakan (*Virtue Ethics*)
- b. Etika Deontologikal atau Etika Kewajiban (*Deontological Ethics*)
- c. Etika Utilitarian atau Etika Manfaat (*Utilitarian Ethics*)

Dilihat dari kutipan diatas etika warga negara bisa dikategorikan pada etika kewajiban karena etika kewajiban atau etika deontological sebagaimana yang dipaparkan dalam buku Puspa Ragam Konsep Kewarganegaraan karangan Freddy K Kalidjernih (2009: 79) mengatakan

Etika deontological merupakan teori normative yang mengasumsikan bahwa orang-orang akan bertindak secara moral bila mengikuti aturan-aturan yang benar atau baik. Orang-orang memiliki kewajiban untuk mengidentifikasi aturan-aturan.

Berdasarkan kutipan diatas, dapat kita lihat bahwa etika kewajiban sesuai dengan etika warga negara yang dimana warga negara memiliki kewajiban untuk melaksanakan aturan-aturan yang berlaku dengan mengidentifikasinya terlebih dahulu.

Dalam *Civics* atau ilmu kewarganegaraan kita mengenal istilah *Civics Disposition* (Watak atau karakter kewarganegaraan), hal tersebut sejalan dengan etika warga negara yang harus dimiliki dan dilaksanakan oleh setiap masyarakat yang hidup di suatu negara. Oleh karena itu yang menjadi indikator etika warga negara pada penelitian ini diarahkan pada kompetensi kewarganegaraan yang harus dimiliki seorang warga negara, terutama *Civics Disposition*, yang meliputi ;

- a. tanggungjawab moral,
- b. disiplin diri dan
- c. hormat terhadap martabat setiap manusia,
- d. hormat terhadap aturan (*rule of the law*),
- e. berpikir kritis,
- f. kemauan untuk mendengar dan,
- g. bernegosiasi dan berkompromi.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Dra. Novi Resmini, M.Pd (2009) yang berjudul Simulasi Kreatif dalam pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Dari hasil penelitiannya didapatkan hasil peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan simulasi dalam proses pembelajarannya.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Rizki W Wahyunita (2010) tentang penerapan metode permainan simulasi pada pembelajaran pkn untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa juga menunjukkan hasil peningkatan aktivitas belajar yang cukup baik dalam tiga siklus dan mendapat respon positif terhadap siswa.

Dari dua penelitian diatas keduanya masih terfokus pada aktivitas belajar siswa, belum ada penelitian yang terkait yang difokuskan pada ranah afektif yang khususnya perubahan sikap / etika siswa setelah mengikuti proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran pkn.

Faisal Sadam Murrn, 2013

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

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



Faisal Sadam Murron, 2013

Penerapan Metode Permainan Simulasi Dalam Pembelajaran Pkn Untuk Menumbuhkan Etika Warga Negara Pada Siswa. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa TSM X-B SMK Medikacom Bandung)

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