*(methods)* dalam proses pembelajaran yang digambarkan dalam gambar 2.1.

PESAN

MEDIA

**Metode**

Gambar 2.1 Hubungan Media dengan Pesan dan Metode Pembelajaran

Gambar di atas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran itu terdapat pesan-pesan yang harus disampaikan oleh guru kepada siswa melalui suatu media dengan menggambarkan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut metode.

Kegiatan pembelajaran itu sendiri pada hakikatnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi, biasanya guru berperan sebagai komunikator *(communicator)* yang bertugas menyampaikan pesan/bahan ajar *(message)* kepada siswa. Siswa dalam hal ini bertindak sebagai penerima pesan *(communican).* Agar pesan atau bahan ajar yang disampaikan guru dapat diterima oleh siswa maka diperlukan wahana penyalur pesan yaitu media pelajaran. Apabila proses tersebut divisualisasikan akan nampak pada gambar 2.2.

***Messages***

**(Pesan/bahan**

**ajar)**

***Communicator***

**(Guru)**

***Communican***

**(Siswa)**

Gambar 2.2 Proses Komunikasi dalam Pembelajaran

Hasil penelitian bahwa pengetahuan seseorang dapat diketahui sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran akan lebih berhasil bila siswa turut aktif dalam pembelajaran
2. Rata-rata jumlah informasi yang diperoleh seseorang melalui indera menunjukkan komposisi sebagai berikut :

**6 %**

**Penciuman**

**6 %**

**Sentuhan**

**13 %**

**Pendengaran**

**75 %**

**Penglihatan**

Gambar 2.3 Komposisi Perolehan Informasi Melalui Indera

Dari gambar di atas dapat diketahui bahwa pengetahuan seseorang paling banyak diperoleh secara visual atau melalui indera penglihatan, padahal umumnya kita masih menganut pembelajaran tradisional, artinya sebagian besar bahan ajar disampaikan secara verbal dengan mengandalkan indera pendengaran. Kondisi seperti ini kurang menguntungkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

1. Pengetahuan yang dapat diingat seseorang antara lain bergantung melalui indera apa ia memperoleh pengetahuannya.
2. **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran, menurut Gerlach & Ely (1971), memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang

membagun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bias berupa perangkat keras *(hardware)*, seperti komputer, televisi, projector, dan perangkat lunak *(software)* yang digunakan pada perangkat keras itu. Dalam hal ini pendidik juga bias termasuk salah satu bentuk media pembelajaran sehingga menjadi kajian strategi penyampaian pembelajaran (Degeng, 2001). Jadi, mereka pembelajaran tidak hanya berupa benda mati, tetapi juga benda hidup, seperti manusia. Sebagai benda hidup, media dapat juga merupakan pesan yang dapat dipelajari.

Berdasarkan pengertian di atas, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

1. **Jenis Media Pembelajaran**

Meskipun beragam jenis format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

1. Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik tergantung pada kemmapuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain:
2. Media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster;
3. Model dan *prototype* seperti globe bumi;
4. Media realitas alam sekitar dan sebagainya.
5. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. Oleh karena itu, media audio hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata (Munadi, 2008). Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata lain. Sedangkan pesan nonverbal adalah dalam bentuk bunyi-bunyian, music, bunyi tiruan dan sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan adalah *tape recorder*, radio, dan CD *player*.
6. Media audiovisual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audiovisual adalah film, video, program TV dan lain-lain.
7. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis computer dan teknologi komunikasi dan informasi.
8. **Media Film**

Secara harfiah film (sinema) adalah *Cinemathographie* yang berasal dari *Cinema + tho = phytos* (cahaya) *+ graphie = graph*, jadi pengertiannya adalah melukis gerak dan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus yang biasa kita sebut dengan kamera.

Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, dan/atau oleh animasi. Kamera film menggunakan pita seluloid (atau sejenisnya, sesuai perkembangan teknologi). Butiran silver halida yang menempel pada pita ini sangat sensitif terhadap cahaya. Saat proses cuci film, silver halida yang telah terekspos cahaya dengan ukuran yang tepat dan larut bersama cairan pengembangnya *(developer)* dalam (http/id Wikipedia.org).

Film mempunyai banyak pengertian yang masing-masing artinya dapat dijabarkan secara luas. Film merupakan media komunikasi sosial yang terbentuk dari penggabungan dua indera, penglihatan dan pendengaran, yang mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang banyak mengungkapkan realita sosial yang terjadi di sekitar lingkungan tempat dimana film itu sendiri tumbuh. Film sendiri dapat juga berarti sebuah industri, yang mengutamakan eksistensi dan ketertarikan cerita yang dapat mengajak banyak orang terlibat. Film berbeda dengan cerita buku, atau cerita sinetron. Walaupun sama-sama mengangkat nilai esensial dari sebuah cerita, film mempunyai asas sendiri. Selain asas ekonomi bila dilihat dari kacamata industri, asas yang membedakan film dengan cerita lainnya adalah asas sinematografi. Asas sinematografi tidak dapat digabungkan dengan asas-asas lainnya karena asas ini berkaitan dengan pembuatan film. Asas sinematografi berisikan bagaimana tata letak kamera sebagai alat pengambilan gambar, bagaimana tata letak kamera sebagai alat pengambilan gambar, bagaimana tta letak properti dalam film, tata artistik, dan berbagai pengaturan-pengaturan film lainnya.

Media film merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

1. **Fungsi dari Media Film untuk Pembelajaran**

Dengan melihat betapa semakin beragam, canggih dan modern media film maka kita yang berkiprah di dunia pembelajaran dan pendidikan tentunya tertarik dan tertantang untuk memanfaatkannya di bidang keilmuan kita. Pengetahuan keilmuan, keterampilan penggunaan media dan sedikit kebijakan dalam memanfaatkan memanfaatkan media tersebut akan membawa kita kepada lingkungan belajar yang kondusif dan tidak konvensional.

Radio dan televisi, masing-masing memiliki karakteristik media yang berbeda. Pemanfaatan keduanya secara tepat dapat menciptakan proses dan hasil belajar yang maksimal tentunya dengan disesuaikan kepada kebutuhan serta tingkat pengetahuan anak.

1. **Kelemahan dan Kelebihan Media Film**

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan media film (audiovisual) menurut Edgar dale, YD Fim dan F. Hokan dalam (Ahmad Rohani, 1997: 8) adalah sebagai berikut:

1. Memberikan dasar pengalaman konkret bagi pemikiran dengan pengertian-pengertian abstrak kepada siswa;
2. Mempertinggi/meningkatkan perhatian siswa ketika belajar;
3. Memberikan realitas, sehingga mendorong adanya *selfacting*;
4. Memberikan hasil belajar permanen;
5. Menambah perbendaharaan bahasa anak yang benar-benar dipahami (tidak verbalistik);
6. Memberikan pengalaman.

Penggunaan media film selain mempunyai kelebihan, juga mempunyai beberapa kelemahan anntara lain sebagai berikut:

1. **Kelebihan penggunaan media film (audiovisual)**
2. Mengkonkretan konsep-konsep yang abstrak;
3. Menghadirkan objek-objek yang berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar;
4. Menghadirkan objek-objek yang terlalu besar atau kecil;
5. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau gerakan yang terlalu lambat;
6. Membangkitkan motivasi belajar;
7. Menyajikan informasi belajar siswa komitmen dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan;
8. Menyajikan pesan atau informasi secara serempak bagi seluruh siswa;
9. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu;
10. Mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa.
11. **Kelemahan penggunaan media film (audiovisual)**
12. Guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran karena sudah diwakili oleh media film;
13. Membutuhkan biaya yang cukup banyak karena CD dan infokus yang menyajikan mengenai materi pembelajaran jarang didapat, sehingga harganya cukup tinggi;
14. Membutuhkan perhatian yang khusus bagi siswa karena daya ingat siswa berbeda-beda;
15. Sering kelas lain terganggu ketika penayangan film berlangsung, karena suaranya yang keras dapat mengganggu konsentrasi belajar kelas lain.
16. **Cara Penggunaan Media Film**

Cara penggunaan media film menurut Nana Supriatna (2007:65) adalah sebagai berikut:

1. Siapkan sarana laptop, infokus dan CD mengenai topik yang dimaksud
2. Ceritakan kepada siswa tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan menggunakan media film sebelum film diputar
3. Guru membagikan lembar evaluasi langsung dengan tujuan supaya para siswa dapat menyimak isi tayangan dan menjawab pertanyaan secara fokus.
4. Putarlah film tentang materi yang dimaksud dan mintalah para siswa untuk menyaksikan isi tayangan film
5. Setelah selesai menonton, mintalah mereka untuk mengomentari atau membuat sinopsis (rangkuman isi cerita).
6. Guru dapat membantu para siswa memperoleh pemahaman mengenai tayangan tersebut.
7. Kegiatan pembelajaran dapat diikuti dengan diskusi kelompok dan tanya jawab.
8. **Bermain Peran *(Role Playing)***
   * + 1. **Pengertian Metode Bermain Peran *(Role Playing)***

Metode sosiodrama atau metode bermain peran *(role playing)* berarti cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi metode bermain peran *(role playing)* ialah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial (Syaiful Sagala, 2007: 213).

Metode sosiodrama dan metode bermain peran *(role playing)* dapat dikatakan sama artinya, dan dalam pemakaiannya sering disilihgantikan. Metode sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (Syaiful Bahri Djamarah, 2006:100).

Menurut Fanie dan Heorfe Shaftel (1984), metode bermain peran *(role playing)* dirancang khususnya untuk membantu para siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan pencerminanya dalam perilaku. Di samping itu, metode ini digunakan pula untuk membentuk para siswa mengumpulkan dan mengoranisasikan isu-isu sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial. Dalam metode ini siswa dibimbing untuk memecahkan berbagai konflik, belajar mengambil peranan orang lain, dan mengamati perilaku sosial. Dengan berbagai penyesuaian, metode ini dapat digunakan untuk berbagai bidang studi peserta didik dari berbagai usia (Udin S. Winataputra, 1992:40).

1. **Alasan Penggunaan Metode Bermain Peran** *(Role Playing)*

*Role playing* dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, dimana terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi *(scenario).* Hasil dari interaksi pembuat peran dengan *scenario*, individu-individu, atau teman lain dalam kelas atau kedua-duanya belajar sesuatu tentang seseorang, problem dan atau situasi yang spesifik dari bidang studi tertentu. (Vans Ments, 1994, dalam Hisyam Zaini dkk. 2008:100). Pengajar melibatkan peserta didik dalam *role playing* karena satu atau lebih alasan di bawah ini:

1. Mendemontrasikan pengetahuan, keterampilan yang diperoleh
2. Mendemontrasikan integrasi pengetahuan praktis
3. Membandingkan dan mengkontrasikan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan
4. Menerapkan pengetahuan dan pemecahan masalah
5. Menjadikan problem yang abstrak menjadi konkret
6. Membuat spekulasi terhadap ketidakpastian yang meliputi pengetahuan
7. Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial
8. Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik
9. Mendorong pembelajaran seumur hidup
10. Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik dengan sah
11. Mengembangkan pemahaman yang empatik
12. Memberi *feedback* yang segera bagi pengajar dan peserta didik
13. **Tujuan metode bermain peran**

Seperti yang telah dikemukakan di atas bahwa penggunaan model ini adalah dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. H. Zuraehini 1983 (dalam Suarti 2007:16) mengemukakan tujuan penggunaan metode bermain peran *(role playing)* antara lain:

1. Apabila pelajaran dimaksudkan untuk menerangkan peristiwa yang menyangkut orang banyak dan berdasar pertimbangan didaktis, lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dihayati siswa;
2. Apabila pelajaran dimaksudkan untuk melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat sosiologi psikologis;
3. Pelajaran dimaksudkan agar anak-anak mampu bergaul dan memberi ini kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain besrta masalahnya;
4. Analisis nilai dan perilaku pribadi;
5. Penggunaan strategi untuk memecahkan masalah antar pribadi;
6. Perkembangan empati atau penghargaan terhadap orang lain;
7. **Langkah-langkah Bermain Peran**

Shaftel & Shaftel (1967) (dalam Dahlan, 1984: 128) mengemukakan Sembilan fase bermain peran *(role playing)* yaitu:

1. Fase pertama, merangsang semangat kelompok;
2. Fase kedua, memilih pemeranan;
3. Fase ketiga, mempersiapkan pengamat;
4. Fase keempat, mempersiapkan tahap-tahap peran;
5. Fase kelima, pemeranan;
6. Fase keenam, mendiskusikan dan mengevaluasi peran dan isinya;
7. Fase ketujuh, pemeranan ulang;
8. Fase kedelapan, mendiskusikan dan mengevaluasi pemeranan ulang;
9. Fase kesembilan, mengkaji manfaatnya dalam kehidupan nyata melalui saling tukar pengalaman dan melakukan generalisasi.

Dalam pembelajaran seperti ini guru bertanggung jawab untuk memulai fase-fase dengan mengerahkan kegiatan siswa pada setiap fase. Walaupun demikian konteks/isi diskusi dan kegiatan sebagian besar ditentukan oleh siswa, pertanyaan dan komentar guru harus mendorong kebebasan dan kejujuran pertanyaan gagasan dan perasaan.

1. **Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran**
2. **Kelebihan dari metode bermain peran *(role playing)*:**
3. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama.
4. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
5. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
6. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.
7. Membantu siswa menemukan makna dirinya dalam kelompok.
8. Membantu siswa memecahkan persoalan pribadi dengan bantuan kelompok.
9. Memberi pengalaman bekerjasama dalam memecahkan masalah.
10. Memberi siswa pengalaman mengembangkan sikap dan keterampilan memecahkan masalah.
11. **Kelemahan metode bermain peran *(role playing)*:**

Kelemahan metode bermain peran tersedia di <http://edusogem.blogspot.com/2010/11/kelebihan-dan-kekurangan-role-playing.html>, yaitu:

1. Bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid dan ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurag baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
6. **Pemahaman Siswa**
7. **Taksonomi Tujuan Pendidikan Menurut Bloom**
8. **Ranah Kognitif**

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi, ialah:

1. Pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.
2. Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.
3. Penerapan atau aplikasi (*application*) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan kongkret.
4. Analisis (*analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya.
5. Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.
6. Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*) adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide, misalnya jika seseorang dihadapakan pada beberapa pilihan yang terbaik, sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada.

Table 2.1 Uraian Taksonomi Benyamin Bloom (Ranah Kognitif) 1956

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1.00 | *Knowledge*  (Pengetahuan) | 1.10 | Pengetahuan Tentang Hal Spesifik:   * 1. Pengetahuan tentang Terminologi   2. Pengetahuan tentang Fakta Spesifik |
|  |  | 1.20 | Pengetahuan tentang Cara dan Sarana yang berhubungan dengan Hal Spesifik:   1. 21 Pengetahuan tentang Konvensi 2. 22 Pengetahuan tentang urutan dan   Kecenderungan   1. 23 Pengetahuan tentang Golongan dan   Kategori   1. 24 Pengetahuan tentang Kriteria 2. 25 Pengetahuan tentang Metodologi |
|  |  | 1.30 | Pengetahuan Universal dan Abstrak Bidang Lapangan Keilmuan:   1. 31 Pengetahuan tentang Prinsip dan   Generalisasi   1. 32 Pengetahuan tentang Teori-teori dan   Struktur |
| 2.00 | *Comprehension*  (Pemahaman) | 2.10 | Pemahaman tentang Terjemahan |
|  |  | 2.20 | Pemahaman tentang Interpretasi |
|  |  | 2.30 | Pemahaman tentang Ekstrapolasi |
| 3.00 | *Application*  (Penerapan) | 3.00 | = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = |
| 4.00 | *Analysis*  (Analisis) | 4.10 | Analisis tentang Bagian-bagian |
|  |  | 4.20 | Analisis tentang Hubungan-hubungan |
|  |  | 4.30 | Analisis tentang Prinsip-prinsip dan Pengorganisasian |
| 5.00 | *Synthesis*  (Sintesis) | 5.10 | Sintesis tentang Komunikasi Unik |
|  |  | 5.20 | Sintesis tentang Pembuatan Suatu Rencana atau Usulan Operasi Himpunan |
|  |  | 5.30 | Sintesis tentang Seleksi Seperangkat Asal-usul Hubungan-Hubungan |
| 6.00 | *Evaluation*  (Evaluasi) | 6.10 | Evaluasi tentang Bukti-bukti Hubungannya dengan Istilah Kriteria ukuran-ukuran Internal |
|  |  | 6.20 | Evaluasi tentang Pertimbangan Hubungannya dengan Istilah Kriteria Ukuran-ukuran Eksternal |

(Sumber ditabelkan berdasarkan uraian terperinci: Benyamin Blomm, 1956: 62-185)

1. **Ranah Afektif *(Affective Domain)***

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Daam ranah afektif terdapat lima jenjang:

1. *Receiving* atau *attending* (menerima atau memperhatikan) adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang akan datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.
2. *Responding* (menanggapi) mengandung arti “adanya partisipasi aktif”. Jadi, kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.
3. *Valuing* (menilai dan menghargai) artinya memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian dan penyesalan.
4. *Organization* (mengatur atau mengorganisasikan) artinya mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang lebih universal, yang membawa kepada perbaikan umum. Mengatur atau mengorganisasikan merupakan pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk di dalamnya hubungan satu nilai dengan nilai yang lainnya.
5. *Characterization by a value or value complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau komplek nilai), yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.
6. **Ranah Psikomotor *(Psychomotor Domain)***

Perkataan psikomotor berhubungan dengan kata “motor”, “*sensory-motor* atau *perceptual-motor*”. Jadi, ranah psikomotor berhubungan erat dengan kerja otot sehingga menyebabkan gerak tubuh atau bagian-bagiannya. Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan *(skill)* atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Terdapat lima tingkatan, yaitu:

1. Persepsi. Langkah pertama dalam melakukan kegiatan yang bersifat motoris ialah menyadari obyek, sifat, atau hubungan-hubungan melalui alat indera.
2. Set. Set adalah kesiapan untuk melakukan suatu tindakan atau untuk bereaksi terhadap sesuatu kejadian menurut cara tertentu. Ada tiga aspek set, yaitu aspek intelektual, aspek fisis, dan aspek emosional.
3. Respon terbimbing. Inilah tingkat permulaan dalam mengembangkan keterampilan motoris. Yang ditekankan ialah kemampuan-kemampuan yang merupakan bagian dari keterampilan yang lebih kompleks. Respon terbimbing adalah perbuatan individu yang dapat diamati, yang terjadi dengan bimbingan individu lain.
4. Respon mekanistis. Pada taraf ini siswa sudah yakin akan kemampuannya dan sedikit banyak sudah terampil melakukan suatu perbuatan. Sudah terbentuk kebiasaan dalam dirinya untuk merespon sesuai dengan jenis-jenis perangsang dan situasi yang dihadapi.
5. Respon kompleks. Pada taraf ini individu dapat melakukan perbuatan motoris yang boleh dianggap kompleks, karena pola gerakan yang dituntut sudah kompleks. Perbuatan itu dapat dilakukan secara efisien dan lancer, yaitu dengan menggunakan tenaga dan waktu yang sesedikit mungkin.
6. **Pemahaman Siswa**

Berdasarkan domain kognitif Bloom, pemahaman merupakan tingkatan kedua. Pemahaman *(comprehension)* adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat (Bloom, 1978 dalam W. Sunaryo, 2012:11).

Aspek pemahaman merupakan aspek yang mengacu pada kemampuan untuk mengerti dan memahami suatu konsep dari memaknai

arti suatu materi. Aspek pemahaman ini menyangkut kemampuan seseorang dalam menangkap makna suatu konsep dengan kata-kata sendiri. Kemampuan pemahaman dibagi menjadi tiga tipe (Bloom, 1956:90-93 dalam W. Sunaryo, 2012:44) yaitu:

1. Menterjemahkan *(Translation)*

Kegiatan pertama dalam tingkatan pemahaman adalah kemampuan menterjemahkan. Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menerjemahkan konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik sehingga mempermudah siswa dalam mempelajarinya. Terdapat beberapa kemampuan dalam proses menerjemahkan, diantaranya adalah:

1. Menerjemahkan dari satu tingkat ke tingkat abstrak;
2. Menerjemahkan dari bentuk simbolis ke wujud yang lain;
3. Terjemahan dari wujud bahasa lisan ke wujud yang lain.
4. Menafsirkan *(Interpretation)*

Kemampuan ini lebih luas daripada menerjemahkan. Menafsirkan merupakan kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama suatu komunikasi. Terdapat beberapa kemampuan dalam proses menafsirkan, diantaranya adalah (Bloom, 1956:93-94 dalam W. Sunaryo, 2012: 47-48):

1. Kemampuan memahami dan mengerti sesuatu secara keseluruhan pada setiap pekerjaan atau sesuatu yang diinginkan pada tingkat bersifat umum;
2. Kemampuan memahami dan menginterpretasikan dengan meningkatkan kejernihan dan kedalaman membaca berbagai jenis bahan;
3. Kemampuan memberikan ciri diantara kebenaran yang dijamin dengan alas an tak terbantahkan, berupa kesimpulan yang ditarik dari data-data;
4. Kemampuan menginterpretasikan berbagai jenis data sosial;
5. Kemampuan dan cakap dalam membuat dan menginterpretasikan data.
6. Mengekstrapolasi *(Extrapolation)*

Kemampuan pemahaman jenis ekstrapolasi ini berbeda dengan kedua jenis pemahaman lainnya dan memiliki tingkatan yang leih tinggi. Kemampuan jenis ekstrapolasi ini menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi, seperti membuat telaahan tentang kemungkinan apa yang berlaku. Beberapa kemampuan dalam proses mengekstrapolasi diantaranya adalah (Bloom, 1956:95-96 dalam W. Sunaryo, 2012:49):

1. Kemampuan menyusun kesimpulan, dari suatu pekerjaan dalam kaitannya atau hubungannya dengan penggunaan istilah dalam

pernyataan yang eksplisit;

1. Kemampuan merumuskan dan menguji hipotesis, mengenali keterbatasan data danmenarik kesimpulan secara efektif;
2. Keterampilan meramalkan kecenderungan yang akan terjadi;
3. Keterampilan menyisipkan diantara kesenjangan informasi berdasarkan data yang benar;
4. Kemampuan menggambarkan, manaksir atau memprediksi akibat dari tindakan tertentu dalam komunikasi;
5. Kemampuan memberikan ciri akibat-akibat secara relatif dari kemungkinan suatu derajat tertinggi;
6. Kemampuan membedakan nilai keputusan dari ramalan yang penting.

Pemahaman konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan ke dalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya. (Bloom, 1979, dalam Armiza, 2007 seperti dikutif oleh Vestari, 2009:16).

Kegiatan eksperimen dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa karena dalam kegiatan tersebut anak akan dengan mudah mengingat dan memahami hal-hal yang mereka perbuat dan rasakan. Hal ini sesuai dengan pertanyaan. De Porter & Hernacki (2000) yang menjelaskan bahwa kita akan mengingat/memahami informasi dengan sangat baik jika informasi tersebut dicirikan oleh kualitas adanya asosiasi indera terutama indera penglihatan. Pengalaman melibatkan penglihatan, bunyi, sentuhan, rasa dan gerakan umumnya sangat jelas dalam memori kita.

Pemahaman siswa didefinisikan sebagai proses, perbuatan atau cara memahami atau memahamkan kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran dalam hal ini tentang semangat kepahlawanan dan cinta tanah air dengan menggunakan media film dan metode bermain peran, sangat perlu mengetahui terlebih dahulu sehingga dapat mempermudah dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang akan diajarkan.

1. **Cara Mengukur Pemahaman**

Secara umum seorang guru dalam proses pembelajaran, hasilnya tidak akan efektif jika tidak dapat mengukur secara akurat terhadap pencapaian siswanya. Mengukur secara akurat ini penting sebab guru tidak dapat membantu siswanya secara secara efektif jika tidak mengetahui pengetahuan dan keterampilan yang dikuasai siswanya dan materi apa yangmasih menjadi masalah bagi siswanya. Hal yang sama pentingnya adalah guru tidak dapat memperbaiki jika tidak memperoleh indikasi masalah dalam mengajar. Maka untuk menggambarkan pengetahuan dan keterampilan siswa sebagai dasar untuk mengukur pencapaian siswa dilakukan beberapa cara diantaranya:

1. Pada saat awal pembelajaran

Untuk merencanakan pembelajaran yang efektif kita harus mempertimbangkan kemampuan dan karakteristik siswa. Informasi ini dapat diperoleh dari tes pencapaian. Selain itu informasi yang diperoleh adalah penguasaan materi prasyarat. Hal lain yang dapat disaring dari tes pencapaian siswa ini adalah mengukur pengetahuan siswa mengenai materi yang telah diajarkan (pre tes).

1. Selama proses pembelajaran

Tes yang diberikan selama pembelajaran digunakan untuk menentukan bagaimana kemajuan pembelajaran.informasi ini kemudian dapat digunakan untuk memodifikasi pembelajaran langsung dalam belajar. Dan hal ini digunakan sebagai evaluasi formatif.

1. Pada akhir pembelajaran

Tes ini akan mengukur seberapa bagus materi telah dipelajari dengan membandingkan satu siswa dengan siswa yang lain. Untuk guru pengukuran ini digunakan sebagai evaluasi sumatif. Biasanya evaluasi ini digunakan sebagai dasar penentuan tingkatan *(grade).* Pada akhir pembelajaran ini mengukur pencapaian siswa yaitu dengan melihat dari performance verbal dalam kelas, menjawab pertanyaan, kontribusi dalam diskusi, pertanyaan yang diajukan. Setelah itu guru memberikan tes evaluasi berupa soal-soal seputar yang telah disampaikan.

1. Umpan balik

Fungsi penting pada tes pencapaian siswa adalah memberikan umpan balik, karena dengan umpan balik guru bisa mengevaluasi keadaan dimana siswa sudah menguasai atau belum, juga penampilan siswa pada proses pembelajaran. Pada umpan balik ini dapat dijadikan remedial atau merencanakan pembelajaran selanjutnya.

1. Evaluasi Pembelajaran

Tes pencapaian yang paling banyak digunakan adalah mengukur belajar individu siswa. Tetapi untuk tujuan lain dapat juga digunakan untuk mengukur efektifitas metode pembelajaran, materi dan instruktur. Dalam evaluasi formatif, kita dapat menentukan materi apa yang telah dikuasai siswa, kesalahan apa yang dibuat siswa, dan problem belajar apa yang dialami siswa. Karena tujuan utama dari evaluasi formatif adalah mengidentifikasi problem belajar dan memodifikasi pembelajaran untuk membantu siswa belajar. Penugasan dan tes harus mengacu pada *content reference/citerion reference*. Hal ini difokuskan pada penguasaan siswa terhadap materi tujuan khusus, tidak membandingkan siswa dengan yang lainnya.

1. **Cara Melihat Peningkatan Pemahaman Siswa**

Untuk mengetahui adanya peningkatan pemahaman pada siswa maka guru dapat melihatnya pada saat proses kegiatan belajar mengajar yaitu pada tahap kegiatan inti dimana pada kegiatan tersebut guru bisa melihat siswa yang aktif, sedang atau biasa-biasa saja pada saat diskusi atau perorangan. Kemudian juga pada tahap kedua guru dapat mengetahuinya pada saat kegiatan evaluasi, dimana pada tahap evaluasi ini masing-masing individu akan kelihatan antara siswa yang memahami dan belum memahami.

1. **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Pengetahuan sosial merupakan kajian (pembelajaran) yang pokok-pokoknya berkaitan langsung dengan organisasi dan perkembangan masyarakat, dan manusia sebagai anggota masyarakat. Fenton (Sumadi: 1999) menambahkan bahwa: *“social studies not a single dicipline but a group related fields including political science, economics, sociology, anthropology, psychology, geography, and history”*. Pengetahuan sosial bukan disiplin (ilmu) tunggal, melainkan sebuah kelompok bidang-bidang studi yang berkaitan, meliputi ilmu politik, ekonomi, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi, dan sejarah.

Dengan demikian, pengetahuan sosial merupakan kajian terhadap fenomena sosial dengan pendekatan inter-disipliner *(inter-diciplinery approach).* Seperti disimpulkan oleh Sumadi dan Jafar (1999) bahwa pengetahuan sosial merupakan pengajaran yang selalu berkenaan dengan kehidupan nyata di masyarakat, yaitu kegiatan usaha yang dilakukan manusia dalam upaya memenuhi kebutuhannya, mengatasi masalah-masalah yang dihadapi, dan untuk memajukan kehidupannya.

Dengan kata lain, pengetahuan sosial merupakan usaha mempelajari, menelaah dan mengkaji kehidupan sosial manusia di muka bum ini. Oleh karena itu, pengetahuan sosial merupakan pengetahuan praktis yang dapat diajarkan sejak tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

1. **Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**
2. **Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Istilah yang digunakan untuk *social studies* yang berlaku di Australia (Victoria) berbeda dengan istilah yank diguakan di negara-negara lain seperti Inggris dan Amerika Serikat. Studi sosial di Australis secara eksplisit memasukan istilah *“environment”*. Istilah ini menunjukkan pada sistem lingkungan, baik alam maupun manusia dan bagaimana sistem itu berinteraksi dalam kehidupan masyarakat yang beragam. Disiplin ilmu yang dikembangkan secara umum memiliki persamaan dengan *social studies* pada umumnya mengacu pada disiplin ilmu-ilmu sosial. Tujuannya ialah memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang memungkinkan mereka dapat menjadi warga negara yang berpartisipasi sktif dalam masyarakat yang demokratis. Hal tersebut sesuai dengan pembahasan (Depdikbud, 1994: 15), bahwa:

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Sedangkan pengertian lainnya IPS diartikan sebagai mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang disasarkan bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, dan sejarah.

Secara etimologis kata “pembelajaran” adalah terjemahan dari bahasa Inggris *“instruction”*. Kata pembelajaran itu sendiri merupakan perkembangan dari istilah belajar-mengajar yang telah cukup lama digunakan dalam pendidikan formal (sekolah).

1. **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD adalah mata pelajaran gabungan dari berbagai studi sosial yang ada dan menyoroti berbagai fenomena dan masalah sosial yang disajikan secara terpadu. IPS sebagai mata pelajaran di sekolah dasar memiliki garapan yang harus dipelajari cukup luas. Bidang garapannya itu meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia dalam lingkungan masyarakat. Tekanan yang dipelajari IPS berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan masyarakat tersebut bukan pada teori dan keilmuan saja, melainkan pada kenyataannya kehidupan sosial kemasyarakatan. Dari gejala dan masalah sosial tadi ditelaah, dianalisis faktor-faktornya, sehingga dapat dirumuskan jalan pemecahannya.

Dalam dokumen Permendiknas (2006) dikemukakan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokrasi dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD adalah mata pelajaran gabungan dari berbagai studi sosial yang ada dan menyoroti berbagai fenomena dan masalah sosial yang disajikan secara terpadu.

1. **Landasan Pendidikan IPS**

Pendidikan IPS sebagai mata pelajaran dan pendidikan disiplin ilmu seyogianya memiliki landasan dalam pengembangan, baik sebagai mata pelajaran maupun pendidikan disiplin ilmu. Landasan ini diharapkan akan dapat memberikan pemikiran-pemikiran mendasar tentang pengembangan struktur, metodologi, dan pemanfaatan pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu. Dalam buku pendidikan IPS (Sapriya, 2009:16) menjelaskan bahwa landasan-landasan pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu meliputi:landasan filosofis, ideologis, sosiologis, antropologis, kemanusiaan, politis, pskologis, dan religius.

1. **Karakteristik pembelajaran IPS**

Menurut Djahiri (1979:4) karakteristik pembelajaran IPS adalah:

1. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya.
2. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar agar siswa mampu mengembangkan berpikir kritis rasional dan anlisis.
3. IPS mengutamakan hal-hal, dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
4. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilannya.
5. Berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya dalam arti memperhatikan minat siswa dan masalah- masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.
6. **Fungsi dan Tujuan Pendidikan IPS**

Dalam kurikulum 2006 (2006:140) mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional maupun global.
5. **Ruang Lingkup Pendidikan IPS**

Ruang lingkup mata pelajaran IPS di SD, meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Keluarga
2. Wilayah sekitar
3. Wilayah provinsi
4. Pemerintah daerah
5. Negara Republik Indonesia
6. Pengenalan kawasan dunia
7. Kegiatan ekonomi
8. **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Kelas IV SD**

IPS adalah satu mata pelajaran yang diberikan di kelas IV mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan warga dunia yang cinta damai. Dimasa yang akan datang pserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat.

Oleh karena itu mata pelajaran IPS di kelas IV rancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahamna dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis. Mata pelajaran IPS di kelas IV SD bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional maupun global.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS di kelas IV, meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan
2. Waktu, berkelanjutan, dan perubahan
3. Sistem sosial dan budaya
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS yang harus dikuasai siswa kelas IV dalam kurikulum 2006 adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV semester I

|  |  |
| --- | --- |
| **Standar Kompetensi** | **Kompetensi Dasar** |
| 1. Memahami sejarah kenampakkan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi | 1. Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana |
| 1. Mendeskripsikan kenampakkan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta dengan hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya |
| 1. Menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat |
| 1. Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi) |
| 1. Menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dan menjaga kelestariannya |
| 1. Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh di lingkungannya |

Tabel 2.3 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV semester II

|  |  |
| --- | --- |
| **Standar Kompetensi** | **Kompetensi Dasar** |
| 1. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi | 1. Mengenal aktifitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain d daerahnya |
| 1. Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat |
| 1. Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya |
| 1. Mengenal permasalahan sosial di daerahnya |

1. **Semangat Kepahlawanan dan Cinta Tanah Air**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi pokok Semangat Kepahlawanan dan Cinta Tanah Air dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik memiliki posisi sentral untuk mengembangkan kompetensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran IPS pada materi pokok Semangat Kepahlawanan dan Cinta Tanah Air ini harus dikaitkan dengan tantangan yang dihadapi tiap orang dalam kehidupannya, terutama tantangan yang akan dihadapi peserta didik dihari-hari mendatang. Sesuai dengan tantangan tersebut, pendidikan IPS pada matri pokok Semangat Kepahlawanan dan Cinta Tanah Air bertujuan membina peserta didik menjadi warga Negara yang baik, yang berjiwa besar, dan rela berkorban.