**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Pemahaman Konsep**
2. **Pengertian Pemahaman Konsep**

Aspek pemahaman adalah suatu sifat yang dimiliki oleh siswa (individu yang belajar) untuk dapat menjelaskan apa yang telah dipelajari dengan kalimat sendiri. Siswa tidak sekedar dapat mengingat dan menghafal informasi yang telah diperoleh, tetapi dapat memilih dan mengorganisasikan informasi gambar, grafik, bagan, dan lain-lain dengan kata-katanya sendiri. Sedangkan menurut Sardiman (2011: 42) Menyatakan bahwa:

Tanpa itu *skill* pengetahuan dan sikap tidak akan bermakna. Pemahaman atau *comprehension* dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofinya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu situasi. Hal ini sangat penting bagi siswa yang belajar. Memahami maksudnya, menangkap maknanya, adalah tujuan akhir dari setiap belajar. *Comprehension* atau pemahaman, memiliki arti yang sangat mendasar yang meletakan bagian-bagian belajar pada proporsinya

Pemahaman merupakan salah satu aspek kognitif dalam taksonomi Bloom (Dahlan, 2006: 16) menyatakan tiga macam pemahaman, yaitu:

Pengubah (*translation*), pemberian arti (*interpretation)*, dan pembuatan *(ekstrapolasi),* dan pembuatan eksplorasi. Pemahaman konsep adalah kemampuan siswa yang berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran dimana siswa sekedar mengetahui atau mengingat sejumlah konsep yang dipelajari tetapi mempu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain yang mudah dimengerti, memberikan interpretasi data dan mampu mengaplikasikan konsep yang sesui dengan struktur kognitif yang dimilikinya.

Menurut W.J.S Poerwodarminto, ([http://smkn20.ucoz.com/news /definisi\_pemahaman\_belajar\_siswa\_tingkat\_afektif\_kognitif\_psikomotorik/ diakses tanggal 07 Juli 2012)](http://smkn20.ucoz.com/news%20/definisi_pemahaman_belajar_siswa_tingkat_afektif_kognitif_psikomotorik/%20diakses%20tanggal%2007%20Juli%202012)) mengatakan bahwa: “pemahaman berasal dari kata "Paham” yang artinya mengerti benar tentang sesuatu hal”.

Menurut Daryanto (2008: 106): Pemahaman atau *comprehension* merupakan kemampuan memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkan dengan hal-hal lain.

Ada beberapa pendapat yang mengemukakan tentang konsep diantaranya menurut Rosser 1984 (Syaiful Sagala, 2012: 73) yang menyatakan bahwa “ konsep adalah suatu abstraksi yang mewakili suatu kelas objek-objek, kejadian-kejadian, kegiatan-kegiatan, atau hubungan-hubungan yang mempunyai atribut-atribut yang sama.” Menurut Ausabel 1968 (Syaiful Sagala, 2012: 73) menyatakan bahwa “ Konsep-konsep diperoleh dengan cara formasi konsep (*concept formation*) merupakan bentuk perolehan konsep-konsep sebelum anak-anak masuk sekolah. Dan menurut Gagne 1977 (Syaiful Sagala, 2012: 73) mengemukakan bahwa “ formasi konsep dapat disamakan dengan belajar konsep-konsep konkret, dan asimilasi konsep (*concept assimilation*) merupakan cara utama memperoleh konsep-konsep selama dan sesudah sekolah”.

Bloom (Vestari, 2009: 16) mengemukakan bahwa: Pemahaman konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkap suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interprestasi dan mampu mengaplikasikannya.

Berdasarkan beberapa pengertian yang disampaikan oleh para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pemhaman konsep adalah menguasai sesuatu hal dengan pikiran sendiri, untuk dapat menjelaskan apa yang telah dipelajari dengan kalimat sendiri. Siswa tidak sekedar dapat mengingat dan menghafal informasi yang telah diperoleh.

1. **Indikator Pemahaman Konsep**

Menurut Bloom (Vestari, 2009: 16) Pemahaman konsep terdiri dari tiga kategori, yaitu menerjemahkan, menafsirkan, mengekstrapolasi.

* + - 1. Menerjemahkan (*translation*)

Kegiatan pertama dalam tingkatan pemahaman adalah kemampuan menerjemahkan konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik, sehingga mempermudah siswa dalam mempelajarinya. Terdapat beberapa kemampuan dalam proses menerjemahkan, diantaranya adalah: (a) Menerjemahkan suatu abstraksi kepada abtraksi yang lain. (b) Menerjemahkan suatu bentuk simbolik ke satu bentuk lain atau sebaliknya. (c) Terjemahkan dari satu bentuk perkataan ke bentuk lain.

* + - 1. Menafsirkan (*interpretation*)

Kemampuan ini lebih luas dari pada menerjemahkan. Menafsirkan merupakan kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama suatu komunikasi. Terdapat beberapa kemampuan dalam proses menafsirkan, diantaranya adalah sebagai berikut: (a) Kemampuan untuk memahami dan menginterpretasi berbagai bacaan secara dalam dan jelas. (b) Kemampuan untuk membedakan kebenaran suatu kesimpulan yang digambarkan oleh suatu data.

* + - 1. Mengekstrapolasi (axtrapolation)

Kemampuan pemahaman jenis ekstrapolasi ini berbeda dengan kedua jenis pemahaman lainnya dan memiliki tingkatan yang lebih tinggi. Kemampuan pemahaman jenis ekstrapolasi ini menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi, seperti membuat telaahan tentang kemungkinan apa yang akan berlaku. Beberapa kemampuan dalam proses mengekstrapolasi diantaranya adalah sebagai berikut: (a) Kemampuan untuk menarik kesimpulan dan suatu pernyataan yang eksplisit. (b) Kemampuan menggambarkan kesimpulan dan menyatakan secara efektif (mengenali batas data tersebut, memformulasikan hipotesis). (c) Kemampuan menyisipkan suatu dalam sekumpulan data terlihat dan kecenderungannya. (d) Kemampuan untuk memperkirakan konsekuensi dan suatu bentuk komunikasi yang digambarkan. (e) Kemampuan menjadi pecan terhadap faktor-faktor yang dapat membuat pridiksi tidak akurat. (f) Kemampuan membedakan nilai pertimbangan dan suatu prediksi.

Menurut Kilpatrick dan Findell (Dasari, 2007: 71) mengemukakan indikator pemahaman konsep, yaitu:

1. Kemampuan menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari;
2. Kemampuan mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atas tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut;
3. Kemampuan menerapkan konsep secara algoritma;
4. Kemampuan memberikan contoh dan counter example dari konsep yang telah dipelajari;
5. Kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi;
6. Kemampuan mengaitkan berbagai konsep (internal dan eksternal);
7. Kemampuan mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep.

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator pemahaman konsep meliputi: Menyatakan ulang suatu konsep, Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu, Memberi contoh dan non-contoh dari konsep, Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep, Mengaplikasikan [konsep](http://ahli-definisi.blogspot.com/2011/03/definisi-pemahaman-konsep.html).

1. **Pembelajaran PKn**
2. **Pengertian pembelajaran**

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Pembelajaran dalam konteks pendidikan formal, yakni pendidikan di sekolah, sebagian besar terjadi di *kelas* dan lingkungan sekolah.

Konsep pembelajaran menurut Corey (Syaiful Sagala, 2012: 61) adalah “Suatu proses dimana lingkuangan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.”

Konsep pembelajaran menurut Udin S. Winataputra, dkk (2007: 1.18) “Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik.”

Menurut Gagne dan Briggs (1979:3) “pembelajaran adalah suatu system yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, di susun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.”

Menurut Winkel (Evelin Siregar dan Hartini, 2011: 12) menyatakan bahwa pembelajaran adalah:

Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan menghitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Adapula pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna.

Sedangkan menurut Eggen dan Kauchak (1998: 9) menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

1) Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobserfasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan yang ditemukan,

2) Guru menyediakan materi sebagai fokus berfikir dan berinteraksi dalam pembelajaran,

3) Aktifitas-aktifitas 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 berfikir, serta

6) Guru menggunakan teknik mengajar yang bervareasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

Dari hal diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses diamana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola dengan suatu kondisi tertentu untuk menghasilkan kualitas belajar pada diri peserta didik.

1. **Pengertian PKn**

Ada beberapa pendapat yang mengemukakan tentang pengertian PKn diantaranya menurut Muhammad Numan Somantri (Azyumardi Azra dan Komarudin Hidayat, 2011: 5) yang merumuskan bahwa: “Pengertian *Civics* sebagai ilmu kewarganegaraan yang membicarakan hubungan manusia dengan: (a) manusia dalam perkumpulan-perkumpulan yang terorganisasi [organisasi social, ekonomi, politik]; (b) individu-individu dengan Negara”. Jauh sebelum itu, Edmonson tahun 1958 (Azyumardi Azra dan Komarudin Hidayat, 2011: 5) menyatakan bahwa: “Makna *civics* selalu didefinisikan sebagai sebuah studi tentang pemerintahan dan kewarganegaraan yang terkait dengan kewajiban, hak, dan hak-hak istimewa warga negara. Pengertian ini menunjukan bahwa *civics* merupakan cabang dari ilmu politik, sebagaimana tertuang dalam *Dictionary of Education”*. Menurut Zainul Ittihad Amin (2011: 1.31) menyatakan bahwa “pendidikan kewarganegaraan dapat diartikan sebagai “Usaha sadar” untuk menyiapkan peserta didik agar pada masa datang dapat menjadi patriot pembela bangsa dan Negara”. Sedangkan menurut Merphin Panjaitan (http://www.pengertiandefinisi.com /2011/10/ pengertian-pkn.html: diakses tanggal 2 agustus 2012) “Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik generasi muda menjadi warganegara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang dialogial.”

Dari pernyataan beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang membahas tentang manusia baik individunya yang terkait tentang hak dan kewajiban, serta organisasinya (perkumpulan-perkumpulan) yang terkait dengan organisasi social, ekonomi, dan politik.

1. **Tujuan PKn**

Menurut Hamid Darmadi (2010: 30) Secara garis besar penyajian konsep PKN bertujuan untuk:

1. Untuk meningkatkan kesadaran dan kemampuan diri pribadi siswa sebagai insan pancasialis.
2. Untuk meningkatkan diri siswa sebagai warga negara yang pancasialis yang mahir dalam hubungan sosial.

Menurut KTSP (2006: 271) mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
4. Berinterakasi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulakan bahwa tujuan PKn itu untuk meningkatkan kesadaran siswa menjadi pribadi yang pancasialis, dapat bersosialisasi, kritis, rasonal, kreatif, bertanggung jawab dan berkarakter, selain itu tujuan PKn pada dasarnya adalah menjadikan warganegara yang cerdas dan baik serta mampu mendukung keberlangsungan bangsa dan Negara.

1. **Karakteristik PKn**

Menurut Somantri (Azyumardi Azra dan Komarudin Hidayat, 2011: 7) kewarganegaraan memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. *Civic Education* adalah kegiatan yang meliputi seluruh program sekolah
2. *Civic Education* meliputi berbagai macam kegiatan mengajar yang dapat menumbuhkan hidup dan prilaku yang lebih baik dalam masyarakat demokratis.
3. Dalam *Civic Education* termasuk pula hal-hal yang menyangkut pengalaman, kepentingan masyarakat, pribadi, dan syarat-syarat objektif untuk hidup bernegara.

Karakteristik pendidikan kewarganegaraan menurut Branson (1999:4) adalah:

1. Pendidikan kewarganegaraan termasuk dalam proses ilmu sosial (IPS).
2. pendidikan kewarganegaraan diajarkan sebagai mata pelajaran wajib dari seluruh program sekolah dasar sampai perguruan tinggi.
3. pendidikan kewarganegaraan menanamkan banyak nilai, diantaranya nilai kesadaran, bela negara, penghargaan terhadap hak azasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, serta sikap dan perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme.
4. pendidikan kewarganegaraan memiliki ruang lingkup meliputi aspek Persatuan dan Kesatuan bangsa, Norma, hukum dan peraturan, Hak asasi manusia, Kebutuhan warga negara, Konstitusi Negara, Kekuasan dan Politik, Pancasila dan Globalisasi.
5. pendidikan kewarganegaraan memiliki sasaran akhir atau tujuan untuk terwujudnya suatu mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana pembinaan watak bangsa (*nation and character building*) dan pemberdayaan warga negara.
6. pendidikan kewarganegaran merupakan suatu bidang kajian ilmiah dan program pendidikan di sekolah dan diterima sebagai wahana utama serta esensi pendidikan demokrasi di Indonesia.
7. pendidikan kewarganegaraan mempunyai 3 pusat perhatian yaitu *Civic Intellegence* (kecerdasan dan daya nalar warga negara baik dalam dimensi spiritual, rasional, emosional maupun sosial), *Civic Responsibility* (kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertanggung jawab) dan *Civic Participation* (kemampuan berpartisipasi warga negara atas dasar tanggung jawabnya, baik secara individual, sosial maupun sebagai pemimpin hari depan).
8. PKn lebih tepat menggunakan pendekatan belajar kontekstual (CTL) untuk mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan, keterampilan, dan karakter warga negara Indonesia. *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.
9. PKn mengenal suatu model pembelajaran VCT (*Value Clarification Technique*/Teknik Pengungkapan Nilai), yaitu suatu teknik belajar-mengajar yang membina sikap atau nilai moral (aspek afektif).

Dengan kata lain pendidikan kewargaan *Civic Education* adalah suatu program pendidikan yang berusaha menggabungkan unsur-unsur substantif dari komponen *Civic Education* di atas melalui model pembelajaran yang demokratis, interaktif, serta humanis dalam lingkungan yang demokratis. Unsur-unsur substantif *Civic Education* tersebut terangkum dalam tiga komponen inti yang saling terkait dalam pendidikan kewargaan ini: Demokrasi, HAM, dan Masyarakat madani.

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa PKn memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) PKn termasuk dalam proses sosial, 2) menanamkan banyak nilai, 3) ruang lingkup meliputi aspek Persatuan dan Kesatuan bangsa, Norma, hukum dan peraturan, Hak asasi manusia, Kebutuhan warga negara, Konstitusi Negara, Kekuasan dan Politik, Pancasila dan Globalisasi, 4) sebagai sarana pembinaan watak bangsa, 5) sarana pembinaan sikap atau nilai moral, 6) pembelajaran yang dapat menumbuhkan menumbuhkan hidup dan prilaku yang lebih baik dalam masyarakat demokratis.

1. **Ruang lingkup PKn**

Menurut KTSP (2006: 271-272) ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan.
2. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistim hukum dan peradilannasional, Hukum dan peradilan internasional
3. Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM
4. Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri , Persamaan kedudukan warga negara
5. Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi
6. Kekuasan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi~~,~~ Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi
7. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka
8. Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

Sedangkan menurut Azyumardi Azra dan Komarudin Hidayat (2011: 10) menyatakan bahwa:

Ruang lingkup Pendidikan kewarganegaraan (*Civic Education*) terdiri dari tiga materi pokok, yaitu demokrasi, hak asasi manusia, dan masyarakat madani (*Civil society*). Ketiga materi pokok tersebut dielaborasikan menjadi Sembilan materi yang saling terkait satu dengan yang lainnya. Kesembilan materi tersebut adalah: (1). Pendahuluan; (2). identitas nasional dan globalisasi; (3) demokrasi : teori dan praktik; (4). Konstitusi dan tata perundang-undangan Indonesia; (5). Negara: Agama dan warga Negara, (6). Hak Asasi Manusia; (7). Otonomi daerah dan kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia; (8). Tata kelola kepemerintahan yang bersih dan baik (*Clean and Good Governance)*; dan (9) Masyarakat Madani (*Civil Society*).

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa ruang lingkup PKn meliputi: 1) persatuan dan kesatuan bangsa, 2) norma hukum dan peraturannya, 3) hak asasi manusia, 4) kebutuhan warga Negara, 5) konstitusi Negara, 6) kekuasaan dan politik, 7) pancasila, 8) globalisasi, 10) identitas nasional, 11) demokrasi, 12) konstitusi dan tata perundang-undangan Indonesia, 13) otonomi daerah, 14) masyarakat madani.

1. **Kurikulum PKn**

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara 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.

Secara garis besar standar kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan adalah menjadi warga negara yang cerdas dan berkeadaban. Sedangkan kompetensi dasar Pendidikan Kewarganegaraan yang akan disampaikan kepada peserta didik terdiri dari tiga jenis: *pertama*, kompetensi pengetahuan kewargaan; *kedua*, Kompetensi sikap kewargaan; *ketiga*, kompetensi keterampilan kewargaan. Di dalam kurikulum KTSP 2006 pada mata pelajaran PKn kelas VI SD terdapat Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar seperti pada tabel 2.1 berikut:

**Tabel 2.1**

**Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar**

**Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

**Kelas VI Semester I**

**Kelas VI, Semester 1**

|  |  |
| --- | --- |
| **Stándar Kompetensi** | **Kompetensi Dasar** |
| 1. Menghargai nilai-nilai juang dalam proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara | 1.1 Mendeskripsikan nilai-nilai juang dalam proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara  1.2 Menceritakan secara singkat nilai kebersamaan dalam proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara  1.3 Meneladani nilai-nilai juang para tokoh yang berperan dalam proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara dalam kehidupan sehari-hari |
| 2. Memahami sistem pemerintahan Republik Indonesia | 2.1 Menjelaskan proses Pemilu dan Pilkada  2.2 Mendeskripsikan lembaga-lembaga negara sesuai UUD 1945 hasil amandemen  2.3 Mendeskripsikan tugas dan fungsi pemerintahan pusat dan daerah |

1. **Materi Pembelajaran PKn (nilai-nilai juang dalam proses perumusan pencasila)**
2. **Pancasila**

Menurut Muhmmad Yamin (Hamid Darmadi, 2010: 238), dalam bahasa sansekerta perkataan ”Pancasila” memiliki dua macam arti yaitu: Panca artinya lima, dan Syila vokal i pendek artinya batu sendi, azaz atau dasar, syiila vokal i panjang artinya peraturan tingkah laku yang baik, yang penting atau yang senonoh.”

Kata-kata tersebut kemudian dalam bahasa Indonesia terutama bahasa jawa diartikan ”susila” yang memiliki hubungan dengan moralitas. Oleh karena itu secara etimologis kata ”pancasila” yang dimaksudkan adalah istilah ”panca Syila” dengan vokal i pendek yang memiliki klasikal ”berbatu sendi lima” atau secara harfiah dasar yang memiliki lima unsur. Adapun istilah ”panca syiila” dengan huruf dewanagari i bermakana 5 aturan tingkah laku yang penting.

Pada buku Sutasoma (Udin S. Winataputra, 2006: 5.3) istilah pancasila mempunyai dua arti yaitu berbatu sendi yang lima dan pelaksana kesusilaan yang lima (Pancasila Krama), yaitu: (1) tidak boleh melakukan kekerasan; (2) tidak boleh mencuri; (3) tidak boleh berjiwa dengki; (4) tidak boleh berbohong; (5) tidak mabuk minuman keras.

Menurut Setiati Widihastuti dan Fajar Rahayuningsih (2008: 3) “Pancasila terdiri atas dua kata, yaitu panca dan sila. Panca berarti lima dan sila berarti dasar. Jadi, pancasila berarti lima dasar”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pancasila adalah lima dasar Negara yang menjadi tolak ukur manusia untuk tidak melakukan kekerasan, tidak mencuri, tidak berjiwa dengki, tidak berbohong, tidak mabuk minuman keras.

1. **Nilai-nilai juang dalam proses perumusan pancasila**
2. Musyawarah

Musyawarah sangat diperlukan untuk mencapai tujuan bersama. Musyawarah adalah cara yang ditempuh anggota BPUPKI ketika merumuskan Pancasila. Dengan banyaknya perbedaan, pengambilan keputusan memang sulit dilakukan. Namun, para perumus Pancasila membuktikan bahwa mereka dapat bekerja sama. Padahal, mereka memiliki banyak perbedaan. Dengan kerja sama, sebuah keputusan bersama berupa Pancasila pun berhasil disepakati. Kerja sama tersebut terwujud dalam musyawarah.

Menurut Setiati Widihastuti dan Fajar Rahayuningsih (2008: 13) “Musyawarah merupakan pembahasan bersama dengan maksud mencapai keputusan untuk menyelesaikan masalah” sedangkan menurut kumpulan Istilah ([http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2092968-pengertian musyawarah/](http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2092968-pengertian%20musyawarah/): diakses tanggal 3 Desember 2012). “musyawarah adalah perundingan antara dua orang atau lebih untuk memutuskan masalah secara bersama-sama sesuai dengan yang diperintahkan Allah”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa musyawarah adalah pembicaraan atau perundingan antara dua orang atau lebih untuk mendapatkan jawaban atau keputusan dalam suatu permasalahan.

1. Menghargai perbedaan

Kesediaan menghargai perbedaan merupakan salah satu kunci keberhasilan musyawarah. Tanpa adanya kesediaan ini, keputusan dalam musyawarah tidak akan tercapai. Menghargai perbedaan terletak pada kesediaan untuk menerima pendapat yang berbeda demi kepentingan yang lebih besar. Dalam perumusan Pancasila, hal ini terbukti penghapusan kalimat “dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk - pemeluknya”. Namun dengan adanya kesediaan menghargai perbedaan, perdebatan tersebut tidak menjadi permusuhan. Dengan kesediaan menghargai perbedaan lahirlah keputusan untuk mengganti rangkaian kata tersebut. Akhirnya, para perumus memutuskan untuk mengubah kata - kata tersebut menjadi "Ketuhan Yang Maha Esa".

1. Toleransi

Toleransi masih berkaitan dengan menghargai perbedaan. Latar belakang yang berbeda dari para perumus dasar negara disatukan dalam wadah BPUPKI. Tentu saja perbedaan ini terbawa ke dalam sidang. Agar dapat melahirkan sebuah dasar negara yang kokoh, perbedaan ini tidak boleh menjadi penghambat. Disinilah arti penting toleransi. Tanpa adanya toleransi, keputusan bersama tidak akan terwujud.

Menurut Setiati Widihastuti dan Fajar Rahayuningsih (2008: 13) “Toleransi adalah sifat atau sikap menghargai pendapat yang berbeda dari atau bertentangan dengan pendapat sendiri” sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia “toleransi adalah sikap menghargai” sedangkan menurut W.J.S. Poerwodarminto (<http://restuanjani.blogspot.com/2011/04/pengertian-toleransi.html>: diakses tanggal 3 Desember 2012) “Toleransi berasal dari bahasa Latin; tolerare artinya menahan diri, bersikap sabar,membiarkan orang berpendapat lain, dan berhati lapang terhadap orang-orang yang memiliki pendapat berbeda.

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa toleransi adalah sikap menghargai dan menerima pendapat atau sikapnya orang lain berbeda dengan apa yang kita harapkan.

1. **Strategi Pembelajaran PKn**
2. **Penyusunan RPP Berdasarkan Permendiknas NO 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses**

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

1. **Silabus**

Silabus sebagai acuan pengembangan RPP memuat identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, SK, KD, ma­teri pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pen­capaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sum­ber belajar. Silabus dikembangkan oleh satuan pendidikan berdasarkan Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lu­lusan (SKL), serta panduan penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam pelaksanaannya, pengembangan silabus dapat dilakukan oleh para guru secara mandiri atau berkelompok dalam sebuah sekolah/ madrasah atau beberapa sekolah, kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) atau Pusat Kegiatan Guru (PKG), dan Dinas Pendidikan. Pengembangan silabus disusun di bawah supervisi dinas kabupaten/kota yang bertanggung jawab di bidang pendidikan untuk SD dan SMP, dan dinas provinsi yang bertanggung jawab di bidang pen­didikan untuk SMA dan SMK, serta departemen yang menangani urusan pemerintahan di bidang agama untuk Ml, MTs, MA, dan MAK.

1. **RPP (Rencana Proses Pembelajaran)**

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

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

Komponen RPP adalah :

1. Identitas mata pelajaran

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

1. Standar kompetensi

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

1. Kompetensi dasar

Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompe­tensi dalam suatu pelajaran.

1. Indikator pencapaian kompetensi

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

1. Tujuan pembelajaran

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

1. Materi ajar

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

1. Alokasi waktu

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

1. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran. Pendekatan pembelajaran tematik digunakan untuk peserta didik kelas 1 sampai kelas 3 SD/MI.

1. Kegiatan Pembelajaran
2. Pendahuluan

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

1. Inti

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

1. Penutup

Penutup merupakan kegiatan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik dan tindak lanjut.

1. Penilaian Hasil Belajar

Prosedur dan instrument penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu pada standar penilaian.

1. Sumber belajar

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

1. **Implementasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

1. **Kegiatan Pendahuluan**

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

* + - * 1. menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;
        2. mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;
        3. menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai;
        4. menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

1. **Kegiatan Inti**

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.

1. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

1. melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber;
2. menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain;
3. memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
4. melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran;
5. memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.
6. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

1. membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
2. memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
3. memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
4. memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
5. memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
6. memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
7. memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
8. memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
9. memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
10. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

1. memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik,
2. memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplo­rasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber,
3. memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan,
4. memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar:
5. berfungsi sebagai narasumber dan fasilita­tor dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan be­nar;
6. membantu menyelesaikan masalah;
7. memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi;
8. memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh;
9. memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.
10. **Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

1. bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
2. melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
3. memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
4. merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tu­gas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik;
5. menyampaikan rencana pembelajaran pada per­temuan berikutnya.
6. **Penilaian hasil pembelajaran**

Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kema­juan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran.

Penilaian dilakukan secara konsisten, sistematik, dan ter­program dengan menggunakan tes dan nontes dalam ben­tuk tertulis atau lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek dan/atau produk, portofolio, dan penilaian diri. Penilaian hasil pembelajaran menggunakan Standar Penilaian Pendidikan dan Panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran.

1. **Metode Bermain Peran**
2. **Hakikat Bermain Peran**

Metode adalah salah satu kompenen yang harus diperhatiakan dalam setiap proses belajar mengajar. Sebagaimana Suradisastra, D, dkk (1991/ 1992: 91) mengungkapkan bahwa: “Metode adalah cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh guru dalam menyampaiakna suatu mata pelajaran tertentu kepada siswa-siswa agar tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya dalam proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.”

Menurut syaiful sagala (2012: 213) “Sosiodrama (*role playing*) berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti sosial menunjuk pada objeknya yaitu masyarakat menunjukan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti mempertunjukan, mempertontonkan atau memperlihatkan.”

Aziz Wahab, A (2007: 109) mengemukakan dalam bukunya bahwa “bermain peran (*Role Playing*) adalah berekting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang.”

Dari pendapat tersebut mengenai metode bermain peran maka dapat disimpulkan bahwa metode tersebut merupakan salah satu metode yang dapat menyajikan bahan pelajaran dengan cara memainkan peran dan mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatau problem, dengan harapan agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

1. **Lanhkah-Langkah Bermain Peran**

Metode bermain peran memang membutuhkan perencanaan yang cukup matang supaya pembelajaran yang disajikan tidak keluar dari koridor materi yang akan dibahas. Untuk memudahkan perencanaannya maka dibutuhkan langkah-langkah metode tersebut, berikut ada beberapa ahli mengemukakan pendapatnya mengenai langkah-langkah metode bermain peran. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 89) adalah sebagi berikut:

1. Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
2. Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
3. Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memaikan peranannya di depan kelas.
4. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu sosiodrama sedang berlangsung.
5. Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya.
6. Akhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.
7. Akhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut.
8. Jangan lupa menilai hasil sosiodrama tersebut sebagi bahan pertimbangan lebih lanjut.

Menurut Shaftel (Dahlan, 1984: 128) metode bermain peran terdiri dari sembilan tahapan, yaitu:

1. Merangsang semangat kelompok
2. Memilih peran
3. Mempersiapkan pengamat
4. Mempersiapkan tahap-tahap peran
5. Pemeran
6. Mendiskusikan dan mengevaluasi peran dan sesinya
7. Pemeranan ulang
8. Mendiskusikan dan mengevaluasi pemeranan ulang
9. Mengkaji kemanfaatannya dalam kehidupan nyata melalui saling tukar pengalaman dan penarikan generalisasi.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah-langkah metode bermain peran adalah sebagai berikut: 1) mempersiapakan masalah atau materi yang akan dibahas, 2) menjelasakan materi atau masalah yang akan dibahas, 3) mempersiapakan siswa yang akan menjadi pemaian, 4) menjelaskan kepada siswa lain tentang peran-peran yang akan dibawakan, 5) mendiskusikan terlebih dahulu tentang proses yang akan dilaksanakan, 6) bermain peran, 7) mendiskusikan hasil dari bermain peran tersebut, 8) Mengkaji kemanfaatannya dalam kehidupan nyata melalui saling tukar pengalaman dan penarikan generalisasi.

1. **Tujuan metode Bermain Peran**

Sebagai salah satu bentuk strategi mengajar, bermain peran memiliki beberapa tujuan dan manfaat  seperti misalnya yang dikemukakan oleh Fannie R Shaftel dan Geprge Shaftel (Azis Wahab, A. 2007: 109) Beberapa diantara tujuan-tujuan yang dimaksud di antaranya adalah:

(1) Untuk menghayati sesuatau hal atau kejadian sebenarnya dalam realitas kehidupan; (2) Agar memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya; (3) Mempertajam indra dan perasaan siswa terhadap sesuatu; (4) Sebagai penyaluran atau pelepasan tensi (energy berlebih) dan perasaan-perasaan; (5) Sebagai alat diagnosa keadaan; (6) Ke arah pembentukan konsep secara mandiri; (7) Menggali peran-peran dari pada dalam suatu kehidupan, kejadian, atau keadaan; (8) Menggali dan meneliti nilai-nilai (norma) dan peranan budaya dalam kehidupan; (9) Membantu siswa dalam mengklarifikasi (memperinci, memperjelas) pola berpikir, berbuat dan keterampilannya dalam membuat atau mengambil keputusan (decision making) menurut caranya sendiri; (10) Membina siswa dalam kemampuan memecahkan masalah; (11) Berpikir kritis analitis, berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan sebagainya; (12) Melatih anak kearah mengendalikan dan memperbaharui perasaannya, cara berpikir dan perbuatannya.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 88) mengemukakan bahwa tujuan sosiodrama adalah sebagai berikut:

1. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
2. Dapat belajar begaimana membagi tanggung jawab.
3. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
4. Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.

Dari pendapat-pendapat diatas mengenai tujuan metode bermain peran dapat disimpulkan bahwa tujuan metode bermain peran pada dasarnya untuk menghayati suatu kejadian supaya lebih paham dengan kejadian tersebut, membantu siswa untuk memperjelas suatu kejadian, sebagai sarana siswa untuk melatih pengendalian perasaannya, melatih siswa untuk berkomunikasi.

1. **Kelemahan dan Kelebihan Bermain Peran**

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 89) kelebihan metode bermain peran adalah sebagai berikut:

1. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati, isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama.
2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
4. Kerjasama antar pemaian dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Sedangkan menurut Mansyur (Syaiful Sagala, 2012: 213) menyatakan bahwa kelebihan metode bermain peran adalah sebagai berikut:

1. Murid melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat bahan-bahan yang akan didramakan.
2. Murid akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain drama para pemaian dituntuk untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
3. Bakat yang terpendam pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah.
4. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
5. Murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, dan
6. Bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami oranglain.

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan metode bermain peran adalah: 1) melatih siswa untuk mengerti dan memahami dari isi cerita, 2) melatih siswa untuk berinisiatif dan kreatif, 3) dapat memmupuk dan memunculkan bakat-bakat yang terpendam, 4) dapat menumbuhkan kerjasama 5) melatih siswa untuk menerima dan berbagi tanggung jawab, dan 6) membina bahasa lisan siswa.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 90) kelemahan metode bermain peran adalah sebagi berikut:

1. Sebagian anak yang tidak ikut bermaian drama mereka menjadi kurang kreatif.
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
4. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemaian dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Mansyur (Syaiful Sagala, 2012: 213) menyatakan bahwa kelemahan metode bermain peran adalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif,
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan,
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak para pemaian kurang bebas,
4. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemaian dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kelemahan metode bermain peran adalah: 1) siswa yang tidak ikut bermaian menjadi kurang aktif dan kreatif, 2) memerlukan banyak waktu, 3) memerlukan tempat yang luas, 4) seringkali kelas lain terganggu dengan suara kelas yang sedang bermain peran karena berisik.

1. **Hasil Penelitian Yang Relevan**
2. Hasil penelitian Lilis Lisnawati (2010)

Lilis Lisnawati mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Metode Eksperimen   
Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Topik Energi Bunyi” Lilis Lisnawati melakukan Penelitian Tindakan Kelas pada siswa Kelas IV di SD Negeri Jamika Kota Bandung Tahun pelajaran 2009/2010. Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi awal yang dilakukan pada SD Negeri Jamika Kota Bandung bahwa dilihat dari hasil belajar siswa pada   pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPA masih kurang. Dilihat dari hasil UTS 1 dengan rata- rata nilai 61,70, nilai Ulangan Semester (US) 1 dengan rata – rata nilai 69,00 dan nilai UTS 2 dengan rata-rata nilai 61,00 sedangkan KKM yang ditetapkan adalah 70,00. Untuk mengatasi masalah ini dilakukan penelitian yang bertujuan meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan metode eksperimen, Indikator keberhasilan jika 80 % siswa mendapat nilai 70.

Berdasarkan analisis siklus I dalam materi energi bunyi, rata – rata hasil belajar peserta didik 74,32, kemudian dilanjutkan dengan siklus II rata-rata hasil belajar siswa yang mencapai 77,30. Berdasarkan siklus II pada materi energi bunyi mengalami peningkatan nilai rata-rata 2.98 dari siklus I. setelah siklus II dilanjutkan ke siklus III pada siklus ini berdasarkan hasil analisis belajar pada materi energi bunyi nilai rata-rata siswa 82,16. Hal tersebut tentu menunjukan perbaikan dari siklus II ke siklus III. Untuk memeperjelas data hasil pembelajaran peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.2**

**Kajian hasil penelitian Lilis Lisnawati**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tahap | Jumlah Peserta Didik Tuntas | Presentase | Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas | Presentase |
| Siklus 1 | 33 | 89.2 % | 4 | 10.8 % |
| Siklus II | 36 | 97.3 % | 1 | 2.7 % |
| Siklus III | 37 | 100 % | 0 | 0 % |

Berdasarkan data diatas Lilis Lisnawati menarik kesempulan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *eksperimen* pada siswa kelas IV dalam materi energi bunyi menggunakana tiga siklus, dalam setiap siklusnya hasil belajar siswa mengalami peningkatan, Aktivitas siswa dan pembelajaran siswa terhadap materi pembelajaran pun menunjukan peningkatan hal ini berarti penerapan metode *eksperimen* dapat merangsang siswa untuk lebih memahami materi, pemahaman materi tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan.

1. Hasil penelitian Maman Somantri (2012)

Maman Somantri mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi peran dan jasa tokoh untuk mempertahankan kemerdekaan pada mata pelajaran IPS.” Dalam penelitiannya Maman Somantri melaksanakannya di SDN Wangunsari 3 kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat. Masalah yang ditemukan di SDN Wangunsari 3 siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran IPS khususnya pada topik perjuangan, hal ini terlihat dari saat memulai pelajaran siswa cendrung tidak memperhatikan; saat guru menerangkan siswa cepat bosan; siswa lebih dominan untuk mendengarkan, mencatat, dan menghafal sehingga hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa.

Dalam memahami konsep dasar dari peran dan jasa tokoh untuk mempertahankan kemerdekaan dengan menggunakan metode *Role Playing* sebagai alternatif dalam perbaikan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat. Dengan metode *Role Playing* diharapkan memberikan pengaruh yang baik bagi penulis dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Indikator keberhasilan tindakan perbaikan yang ditetapkan oleh peneliti secara eksplisit sehingga memudahkan verifikasi. Sekenario pembelajaran akan terlaksana dengan baik apabila minimal 80 % sekenario pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh peneliti dengan baik, dan peserta didik yang menjadi objek penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80 % peserta didik mencapai nilai 70.

Berdasarkan analisis siklus I dalam materi peran dan jasa tokoh untuk mempertahankan kemerdekaan, hasil belajar peserta didik yang mencapai KKM 75 %, kemudian dilanjutkan dengan siklus II siswa yang mencapai KKM 85 %. Berdasakan siklus II pada materi peran dan jasa tokoh untuk memepertahankan kemerdekaan mengalami peningkatan 10 % dari siklus I. setelah siklus II dilanjutkan ke siklus III pada siklus ini berdasarkan hasil analisis hasil persentase hasil belajar pada materi peran dan jasa tokoh untuk mempertahankan kemerdekaan 100 % siswa mencapai KKM hal ini melebihi target yang ingin dicapai yaitu 80 %. Untuk memeperjelas data hasil pembelajaran peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.3**

**Kajian hasil penelitian Maman Somantri**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tahap | Jumlah Peserta Didik Tuntas | Presentase | Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas | Presentase |
| Siklus 1 | 21 | 75 % | 7 | 25 % |
| Siklus II | 24 | 85 % | 4 | 15 % |
| Siklus III | 28 | 100 % | 0 | 0 % |

Berdasarkan data diatas Maman somantri menarik kesempulan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas V dalam materi peran dan jasa tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan menggunakana tiga siklus, dalam setiap siklusnya hasil belajar siswa mengalami peningkatan, Aktivitas siswa dan pembelajaran siswa terhadap materi pembelajaran pun menunjukan peningkatan hal ini berarti penerapan metode *Role Playing* dapat merangsang siswa untuk lebih memahami materi, pemahaman materi tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan.

1. **Krangka Berfikir**

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang membahas tentang manusia baik individunya yang terkait tentang hak dan kewajiban, serta organisasinya (perkumpulan-perkumpulan) yang terkait dengan organisasi social, ekonomi, dan politik. Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa menjadi pribadi yang pancasialis, dapat bersosialisasi, kritis, rasonal, kreatif, bertanggung jawab dan berkarakter, selain itu tujuan PKn pada dasarnya adalah menjadikan warganegara yang cerdas dan baik serta mampu mendukung keberlangsungan bangsa dan Negara. Untuk mencapai tujuan PKn perlu disusun materi dan model pembelajaran yang sejalan dengan tuntutan dan harapan PKn, yakni mengembangkan kecerdasan warganegara, mengembangkan tanggung jawab warga Negara, serta mengembangkan anak didik berpartisipasi sebagai warga Negara. Guna menopang tumbuh dan berkembangnya warga Negara yang baik.

Oleh karena itu guru dituntut untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang dianggap menyenangkan oleh siswanya, Pendidikan kewarganegaraan merupakan pelajaran yang dianggap menjenuhkan, sangat sulit untuk dihapalkan, serta permasalahan yang muncul dilapangan disebabkan dari peran guru, dimana dalam pembelajarannya guru masih dianggap klasik dalam menyampaikan materi, hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan saja kemudian media yang kurang menarik. Dari masalah di atas peneliti akan mencoba memberikan solusi dengan menggunakan metodebermain peran.

Metode sosiodrama atau bermain peran berarti cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi bermain peran ialah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi social yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi social. Bermain peran dalam arti sederhana memainkan tokoh atau peran dalam suatu peristiwa. Dengan menggunakan metode bermain peran dalam konsep Mendeskripsikan nilai-nilai juang dalam proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara, diharapkan pemahaman siswa akan meningkat, selain itu siswa juga tidak mengira-ngira lagi pembelajaran sejarah yang diterima, karena siswa mengalami sendiri kejadian sejarah yang dipelajarinya. Dalam suatu metode tentu terdapat kelemahan dan kelebiahan, kelebihan metode bermain peran adalah: 1) melatih siswa untuk mengerti dan memahami dari isi cerita, 2) melatih siswa untuk berinisiatif dan kreatif, 3) dapat memmupuk dan memunculkan bakat-bakat yang terpendam, 4) dapat menumbuhkan kerjasama 5) melatih siswa untuk menerima dan berbagi tanggung jawab, dan 6) membina bahasa lisan siswa. Sedangkan kelemahan metode bermain peran adalah: 1) siswa yang tidak ikut bermaian menjadi kurang aktif dan kreatif, 2) memerlukan banyak waktu, 3) memerlukan tempat yang luas, 4) seringkali kelas lain terganggu dengan suara kelas yang sedang bermain peran karena berisik.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan melalui metode bermain peran diperkirakan pemahaman konsep siswa tentang Mendeskripsikan nilai-nilai juang dalam proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara akan meningkat. Hubungan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Masalah

Proses

Hasil

Identifikasi masalah

Penggunaan pembelajaran konvensional seperti:

* Ceramah
* Pemberian tugas
* menghafal
* Mencatat

Ketidak pahaman konsep tentang nilai-nilai juang dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar Negara pada pembelajaran PKn

Penggunaan metode bermain peran dalam proses perumusan pancasila

Meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PKn

**Bagan. 2.4**

**Kerangka Berpikir**

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berfikir di atas di duga bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang mendeskripsikan nilai-nilai juang dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar Negara pada mata pelajaran PKN di kelas VI SDN Parakanmuncang II.

Adapun hipotesis tindakan secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang nilai-nilai juang dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar Negara pada mata pelajaran PKn di kelas VI SDN Parakanmuncang II.
2. Proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman konsep tentang nilai-nilai juang dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar negara pada mata pelajaran PKn di kelas VI SDN Parakanmuncang II.
3. Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pemahaman konsep siswa tentang nilai-nilai juang dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar Negara akan lebih tampak.
4. Respon siswa terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran akan lebih meningkat!