

PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK SEKOLAH DASAR

Oleh: Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd.

A. KOMPETENSI YANG DIHARAPKAN

1. Memiliki kompetensi pedagogik pembelajaran PKn
2. Memiliki kompetensi profesional pembelajaran PKn

B. INDIKATOR

1. Merancang pembelajaran PKn yang mendidik
2. Merancang penilaian proses dan hasil belajar PKn
3. Merumuskan prinsip-prinsip demokrasi dan praktik demokrasi di Indonesia
4. Menilai berbagai norma dalam kehidupan
5. Mempertahankan Pancasila sebagai dasar negara
6. Mempertahankan dan menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

C. PARADIGMA BARU PKN DI SD

Paradigma berarti suatu model atau kerangka berpikir yang digunakan dalam proses pendidikan kewarganegaraan di Indonesia. Sejalan dengan dinamika perkembangan kehidupan berbangsa dan bernegara yang ditandai oleh semakin terbukanya persaingan antarbangsa yang semakin ketat, maka bangsa Indonesia mulai memasuki era reformasi di berbagai bidang menuju kehidupan masyarakat yang lebih demokratis.

Dalam masa transisi atau proses perjalanan bangsa menuju masyarakat madani (*civil society*), pendidikan kewarganegaraan sebagai salah satu mata pelajaran di persekolahan perlu menyesuaikan diri sejalan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat yang sedang berubah. Proses pembangunan karakter bangsa (*nation character building*) yang sejak proklamasi kemerdekaan RI telah mendapat prioritas, perlu direvitalisasi agar sesuai dengan arah dan pesan konstitusi Negara RI. Pada hakekatnya, proses pembentukan karakter bangsa diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat Indonesia yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sebagai titik sentral. Dalam proses itulah, pembangunan

karakter bangsa kembali dirasakan sebagai kebutuhan yang sangat mendesak dan tentunya memerlukan pola pemikiran atau paradigma baru.

Tugas PKn dengan paradigma barunya yaitu mengembangkan pendidikan demokrasi mengemban tiga fungsi pokok, yakni mengembangkan kecerdasan warganegara (*civic knowledge*), membina keterampilan warga negara (*civic skill*) dan membentuk watak warga negara (*civic disposition*). Kecerdasan warganegara yang dikembangkan untuk membentuk warga negara yang baik bukan hanya dalam dimensi rasional, melainkan juga dalam dimensi spiritual, emosional, dan sosial sehingga paradigma baru PKn bercirikan multidimensional.

Selanjutnya, untuk mengembangkan masyarakat yang demokratis melalui pendidikan kewarganegaraan diperlukan suatu strategi dan pendekatan pembelajaran khusus yang sesuai dengan paradigma baru PKn. Model pembelajaran yang berbasis portofolio yang lebih dikenal dengan “Proyek-belajar Kewarganegaraan Kami Bangsa Indonesia (PKKBI)” dianggap sebagai model pembelajaran yang paling tepat dan sesuai dengan paradigma baru PKn.

Keunggulan dari paradigma baru PKn dengan model pembelajaran yang memfokuskan pada kegiatan belajar siswa aktif (*active students learning*) dan pendekatan inkuiri (*inquiry approach*). Model pembelajaran PKn dengan paradigma baru memiliki karakteristik:

- a. Membelajarkan dan melatih siswa berpikir kritis
- b. Membawa siswa mengenal, memilih dan memecahkan masalah
- c. Melatih siswa dalam berpikir sesuai dengan metode ilmiah
- d. Melatih siswa untuk berpikir dengan ketrampilan sosial lain yang sejalan dengan pendekatan inkuiri.

D. STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN PKN

Beberapa alternatif metode dalam pembelajaran PKn menurut Abdul Gafur (2006) diantaranya adalah (1) pembelajaran portofolio, (2) *modeling*, (3) *conditioning*, (4) *gaming*, (5) *teaching*, dan (6) *value clarification technique* (VCT).

1. Pembelajaran Portofolio

a. Konsep Dasar Portofolio

Portofolio dapat diartikan sebagai suatu wujud benda fisik, sebagai suatu proses sosial pedagogis, maupun sebagai *adjective*. Sebagai suatu benda fisik, portofolio adalah bundel, yakni kumpulan atau dokumentasi hasil pekerjaan peserta

didik yang disimpan pada suatu bundel. Misalnya hasil tes awal (*pre test*), tugas-tugas, catatan anekdot, piagam penghargaan, keterangan melaksanakan tugas terstruktur, hasil tes akhir (*post test*), dan sebagainya. Sebagai suatu proses sosial pedagogis, portofolio adalah *collection of learning experience* yang terdapat di dalam pikiran peserta didik, baik yang berwujud pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*skill*), maupun nilai dan sikap (*afektif*). Adapun sebagai suatu *adjective*, portofolio sering kali disandingkan dengan konsep lain, misalnya dengan konsep pembelajaran dan penilaian. Jika disandingkan dengan konsep pembelajaran maka dikenal istilah pembelajaran berbasis portofolio (*portfolio based learning*), sedangkan jika disandingkan dengan konsep penilaian maka dikenal istilah penilaian berbasis portofolio (*portfolio based assessment*) (Dasim Budimansyah, 2002: 1-2).

Berdasarkan uraian di atas, pengertian portofolio di sini adalah suatu kumpulan pekerjaan siswa dengan maksud tertentu dan terpadu yang diseleksi menurut panduan-panduan yang ditentukan (Iim Wasliman dan Numan Somantri, 2002: 47). Panduan yang dipakai berdasarkan pada mata pelajaran dan tujuan penilaian portofolio. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran PKn, maka portofolio merupakan kumpulan informasi yang tersusun dengan baik yang menggambarkan rencana kelas siswa berkenaan dengan suatu isu kebijakan publik yang telah diputuskan untuk dikaji, baik dalam kelompok kecil maupun kelas secara keseluruhan (Udin S Winataputra, 2005).

Portofolio kelas berisi bahan-bahan seperti pernyataan tertulis, peta, grafik, fotografi, dan karya seni asli. Bahan-bahan tersebut menggambarkan beberapa hal yang telah dipelajari siswa berkenaan dengan: (a) masalah yang telah dipilih, (b) alternatif pemecahan masalah, (c) kebijakan publik yang telah dipilih atau dibuat siswa untuk mengatasi masalah, dan (d) rencana tindakan agar pemerintah menerima kebijakan yang diusulkan siswa.

Terkait dengan mata pelajaran PKn yang berperan penting dalam menyiapkan warga negara yang berkualitas, sehingga dapat berpartisipasi aktif, diperlukan bekal pengetahuan dan keterampilan, pengalaman praktis, dan pemahaman tentang pentingnya warga negara. Oleh karena itu, sudah selayaknya

pembelajaran PKn dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan warga negara yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dalam berpartisipasi. Namun demikian, tidak semua materi pelajaran dalam PKn dapat disampaikan dengan metode portofolio.

Pembelajaran PKn yang berbasis portofolio memperkenalkan mendidik siswa dengan beberapa metode dan langkah-langkah yang dipergunakan dalam proses politik. Pembelajaran ini bertujuan untuk membina komitmen aktif para siswa terhadap kewarganegaraan dan pemerintahannya dengan cara:

- a) Membekali pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi secara efektif
- b) Membekali pengalaman praktis yang dirancang untuk mengembangkan kompetensi dan efektivitas partisipasi
- c) Mengembangkan pemahaman akan pentingnya partisipasi warga Negara (Udin S Winataputra, 2005).

b. Langkah-langkah Portofolio

Dalam pembelajaran PKN berbasis portofolio, kelas dibagi ke dalam empat kelompok. Setiap kelompok bertanggung jawab untuk membuat satu bagian portofolio kelas. Tugas-tugas setiap kelompok portofolio adalah sebagai berikut:

- a) Kelompok portofolio satu: *menjelaskan masalah*
Kelompok ini bertanggungjawab menjelaskan masalah yang dipilih sebagai kajian kelas. Selain itu juga harus menjelaskan beberapa hal yang meliputi alasan mengapa yang disajikan adalah masalah yang penting untuk dipecahkan dan mengapa badan atau tingkat pemerintahan tertentu harus menyelesaikan masalah tersebut.
- b) Kelompok portofolio dua: *menilai kebijakan alternatif yang disarankan untuk memecahkan masalah*
Kelompok ini bertanggungjawab menjelaskan kebijakan-kebijakan yang sudah ada dan atau menjelaskan kebijakan-kebijakan alternatif yang dibuat untuk memecahkan masalah.
- c) Kelompok portofolio tiga: *mengusulkan kebijakan publik untuk mengatasi masalah*

Kelompok ini bertanggungjawab untuk mengembangkan dan menerangkan dengan tepat suatu kebijakan tertentu yang disepakati dan didukung oleh seluruh kelas untuk memecahkan masalah.

d) Kelompok portofolio empat: *membuat rencana tindakan*

Kelompok ini bertanggungjawab membuat rencana tindakan yang menunjukkan bagaimana cara warga negara dapat mempengaruhi pemerintah untuk menerima kebijakan yang didukung oleh kelas.

Karya keempat kelompok akan diutamakan pada portofolio kelas. Karya tersebut memiliki dua seksi, yaitu :

- a) seksi penayangan. Hasil karya (hasil penelitian dan pengumpulan informasi) masing-masing dari keempat kelompok ditempelkan pada satu bidang panel dari papan tayangan empat panel. Tayangan ini dibuat sedemikian rupa sehingga dapat diletakkan di atas meja, papan buletin, atau pada empat kuda-kuda. Bahan-bahan yang ditayangkan meliputi pernyataan-pernyataan tertulis, daftar sumber, peta, grafik, foto, karya seni asli, dan sebagainya.
- b) seksi dokumentasi. Keempat kelompok harus memilih bahan-bahan yang terkumpul, bahan-bahan terbaik yang mendokumentasikan atau memberi bukti penelitiannya. Bahan-bahan yang dipilih harus mewakili contoh-contoh penelitian terpenting dan/atau paling bermakna yang telah dikerjakan siswa. Tidak semua penelitian harus dimasukkan. Bahan-bahan ini dimasukkan ke dalam sebuah map jepit. Gunakan pemisah berwarna beda untuk memisahkan keempat seksi dokumentasi dari keempat kelompok portofolio tersebut. Siapkan daftar isi untuk setiap seksi.

2. Modeling

Modeling dalam pembelajaran PKn sangatlah penting, mengingat PKn terdiri dari rumpun politik, hukum, dan moral. Dalam pembelajaran nilai moral, teladan dari seseorang yang dijadikan model oleh siswa sangat berperan untuk terinternalisasinya nilai moral yang diajarkan.

Model yang digunakan dapat berupa:

- 1) manusia, terdiri dari tokoh masyarakat, pahlawan, pemimpin bangsa.
- 2) model nonmanusia, terdiri dari dongeng dan fabel (Abdul Gafur, 2006: 5)

3. *Conditioning*

Conditioning, yaitu penciptaan situasi dan kondisi yang mengharuskan seseorang berperilaku/berbuat sesuai kondisi yang diciptakan. Misalnya sarana antrean, sarana masuk keluar swalayan, sarana masuk keluar tempat parkir (Abdul Gafur, 2006: 5).

Dengan penciptaan kondisi yang demikian serta mengharuskan siswa untuk melakukannya sesuai dengan aturan yang berlaku akan dapat digunakan sebagai metode untuk menanamkan nilai moral disiplin, kesabaran, toleransi.

4. *Gaming*

Gaming merupakan metode pembelajaran yang menghendaki siswa berlomba-lomba untuk menentukan menang kalah. Contoh pembelajaran melalui metode *gaming* adalah *broken square*, *team game tournament*, cerdas cermat (Abdul Gafur, 2006: 5).

5. *Teaching*

Teaching merupakan metode pembelajaran PKn dengan cara memberikan ajaran (*piwulang*) bagaimana seharusnya seseorang harus berperilaku atau tidak berperilaku. Misalnya ajaran bagaimana bersikap kepada orang tua, bagaimana berbahasa, bagaimana cara makan, minum dan sebagainya. (Abdul Gafur, 2006: 6).

6. *Value Clarification Technique (VCT)*

VCT merupakan metode menanamkan nilai (*values*) dengan cara sedemikian rupa sehingga peserta didik memperoleh kejelasan/kemantapan nilai. Teknik yang digunakan dalam VCT bisa berupa angket dan tanya jawab (Abdul Gafur, 2006: 6). Lahirnya metode ini merupakan upaya untuk membina nilai-nilai yang diyakini, sehubungan dengan timbulnya kekaburan nilai atau konflik nilai di tengah-tengah kehidupan masyarakat (Soenarjati dan Cholisin, 1986 : 124).

Melalui pembelajaran dengan VCT siswa diajarkan untuk: (1) memberikan nilai atas sesuatu, (2) membuat penilaian yang rasional dan dapat dipertanggungjawabkan, (3) memiliki kemampuan serta kecenderungan untuk mengambil keputusan yang menyangkut masalah nilai dengan jelas, rasional dan objektif, dan (4) memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat.

Tabel berikut ini menjelaskan mengenai keunggulan dan kelemahan VCT.

Keunggulan	Kelemahan
siswa belajar lebih aktif	Masalah nilai (<i>value</i>) merupakan masalah

	abstrak, sehingga sulit diungkap secara kongkrit
siswa mendapat kejelasan tentang nilai-nilai yang dapat dipertahankan secara moral	Terjadinya perbedaan pendapat dalam masalah nilai sulit dihindari, sehingga kadang-kadang mengundang kebingungan para siswa
	Masalah nilai adalah masalah apa yang diinginkan, seharusnya (normatif), karenanya sering terdapat kesenjangan dengan apa yang terjadi dalam praktek nyata (empiris)

Untuk mengambil keputusan nilai secara rasional obyektif dari konflik atau dilema nilai, dapat digunakan beberapa teknik VCT, diantaranya kartu penilaian dan tahap-tahap analisa dilema nilai.

1) Kartu penilaian

Dalam teknik ini siswa diajak memberikan penilaian dan menentukan keputusan, memecahkan masalah, memberikan penilaian dan menentukan sikap yang rasional. Berikut ini disajikan contoh format kartu penilaian.

NAMA SISWA/KELOMPOK:.....	KELAS:.....
MASALAH YANG AKAN	DIPECAHKAN/DINILAI :
.....	
DASAR PERTIMBANGAN PENILAIAN/PEMECAHAN KAMI IALAH :	
.....	
1. Data/fakta yang dijadikan sumber ialah :	
1)	4)
2)	5)
3)	6)
2. Pertimbangan-Pertimbangan (analisis dan pemikiran) kami ialah :	
3. Kesimpulan pemikiran/pendapat kami :	
4. Pemecahan dan alasannya:	
5. Penjelasan lain:	

2) Tahap-Tahap Analisa Dilema Nilai

Untuk dapat mengambil keputusan terhadap dilema nilai yang dihadapi, ada 7 tahap yang harus dilewati agar sampai pada pemecahan masalah yang rasional obyektif (Soenarjati & Cholisin, 1994: 126-127) . Ketujuh tahap tersebut meliputi:

- a) Menentukan peristiwa yang merupakan dilema (*dilemma*)
- b) Menentukan alternatif-alternatif apa yang akan dikerjakan untuk memecahkan dilema (*alternatives*)

- c) Menentukan akibat-akibat apa yang akan terjadi dari masing-masing alternatif yang akan dikerjakan (*consequenes*)
- d) Jika akaibat-akaibat itu terjadi (tahap 3) bagaimana akibatnya dalam jangka panjang dan jangka pendek (*consequenes of consequeces*)
- e) Fakta-fakta atau bukti-bukti apa yang menunjukkan bahwa akibat-akibat itu akan terjadi (*what evidence is there that consequences will occur*)
- f) Mengadakan penilaian (*asasmen*) mengenai akibat mana yang baik dan akibat mana yang buruk, berdasarkan pada kriteria tertentu
- g) Mengambil keputusan nilai mana yang akan dilaksanakan (*decision*).

Metode lainnya dalam pembelajaran PKn, yaitu ceramah bervariasi, tanya jawab, bermain peran, karya wisata, dan permainan simulasi (Soenarjati & Cholisin, 1994). Semua metode itu mengarah pada pengembangan kemampuan siswa. Secara rinci di bawah ini adalah uraian masing-masing metode.

a. Ceramah Bervariasi

Metode ceramah jarang sekali diterapkan dalam pembelajaran tanpa dibarengi dengan metode yang lain. Biasanya penggunaan metode ceramah dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang lain, yang kemudian dikenal dengan sebutan ceramah bervariasi.

Metode ceramah bervariasi muncul sebagai upaya untuk:

- 1) Menutupi atau mengimbangi kelemahan metode ceramah murni.
- 2) Memusatkan perhatian siswa kepada pokok masalah yang sedang dibahas dalam aktivitas belajar mengajar.
- 3) Mengontrol daya tangkap siswa terhadap isi ceramah.
- 4) Melibatkan potensi (indra) siswa secara optimal (tidak hanya pendengaran saja)

Sementara itu, metode ceramah murni merupakan cara penyajian dan penyampaian materi pelajaran dari guru kepada siswa secara lisan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ciri-ciri metode ini, seorang guru berbicara terus menerus secara monoton, sedang siswa berperan sebagai pendengar, sehingga yang terjadi adalah interaksi searah, yaitu hanya diwarnai dengan inisiatif guru kepada siswa bukan sebaliknya.

Metode ceramah murni dapat diterapkan apabila:

- 1) peserta yang hadir dalam jumlah relatif besar
- 2) materi pelajaran bersifat informatif, sehingga guru hanya berperan sebagai pemberi informasi saja
- 3) guru pandai menggunakan kata-kata yang tepat untuk menggambarkan informasi yang hendak disampaikan
- 4) suasana cukup tenang
- 5) siswa cukup mampu untuk menangkap ungkapan-ungkapan lisan dari gurunya.

Tabel berikut menjelaskan mengenai keunggulan dan kelemahan metode ceramah murni

Keunggulan	Kelemahan
Dapat dipakai untuk kelas besar	Menghalangi respon peserta didik
Tepat untuk orang dewasa	Sukar menggambarkan ide dengan kata-kata dan ungkapan yang tepat (jarang orang yang dapat menjadi pembicara yang baik), sehingga pembicaraannya kurang menarik
Banyak bahan yang bisa dikomunikasikan	Tidak tepat untuk anak-anak usia muda
Tidak membutuhkan banyak alat bantu	
Fleksibilitasnya tinggi, artinya bila waktu masih luang materi dapat diuraikan secara panjang lebar, tetapi bila kesempatan terbatas materi dapat disingkat, disampaikan secara garis besar saja	

c. Tanya Jawab

Menurut Jusuf Djajadisastra (dalam Soenarjati & Cholisin, 1994: 120) metode tanya jawab adalah suatu cara untuk menyampaikan atau menyajikan bahan pelajaran dalam bentuk pertanyaan dari guru yang harus dijawab oleh siswa. Metode tanya jawab akan lebih tepat digunakan jika dikombinasikan dengan metode ceramah atau metode lainnya, siswa terhimpun dalam kelas (jumlah) yang relatif kecil, dan siswa sudah dapat menguasai materi pelajaran yang telah diberikan dengan baik. Seperti halnya metode yang lain, metode tanya jawab juga mengandung keunggulan dan kelemahan.

Tabel berikut menjelaskan mengenai keunggulan dan kelemahan metode tanya jawab.

Keunggulan	Kelemahan
menghidupkan suasana	siswa harus sudah memiliki pengetahuan dasar dulu kalau

	tanya jawab akan berjalan dengan lancar.
menampung respon peserta didik	tidak tepat untuk menyampaikan informasi
membangkitkan minat belajar siswa	waktu yang tersedia tidak dapat digunakan secara efisien.
siswa dapat belajar menjawab pertanyaan lisan dengan ungkapan-ungkapan yang tepat.	jalannya pelajaran kurang bisa berlangsung secara sistematis

d. Diskusi

Metode diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dengan menugaskan pelajar atau kelompok pelajar melaksanakan percakapan ilmiah untuk mencari kebenaran dalam rangka mewujudkan tujuan pelajaran (Soenarjati & Cholisin, 1994: 121). Peranan siswa dalam diskusi adalah berusaha dengan jujur untuk memperoleh suatu keputusan atau kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan menjadi kesepakatan bersama. Jalannya diskusi diatur oleh seorang pemimpin sidang (moderator). Metode diskusi dapat diterapkan apabila guru ingin melatih siswa untuk dapat berpikir dan mengemukakan hasil pikirannya (pendapat) secara lisan, dan topik yang diketengahkan oleh guru memang bersifat problematis, bukan merupakan informasi atau doktrin.

Tabel berikut ini menjelaskan mengenai keunggulan dan kelemahan diskusi.

Keunggulan	Kelemahan
suasana kelas lebih hidup. Anak lebih bersikap kritis, kreatif dan demokratis.	untuk kelas besar agak kurang cocok, sulit pengaturannya.
membantu dalam memecahkan problem	membutuhkan waktu relatif banyak
melatih keberanian anak untuk berbicara di muka umum	sering terjadi kesalahpahaman dalam memandang masalah yang sedang didiskusikan
melatih anak untuk disiplin pada peraturan permainan	biasanya kesempatan dimonopoli oleh anak yang pandai berbicara, berani dan ambisius

Beberapa cara untuk mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut adalah: (1) jika kelas terlampau besar, dapat dibagi dalam kelompok-kelompok dengan pengawasan guru, (2) karena membutuhkan banyak waktu, maka diadakan diskusi topik yang memang perlu dan jangan terus menerus, (3) sebaiknya diadakan diskusi sesudah anak mendapatkan banyak pengetahuan sebagai modal dalam memecahkan masalah, dan (4)

agar tidak dimonopoli oleh anak-anak tertentu, guru harus membuat aturan permainan sedemikian rupa sehingga semua bisa berpartisipasi.

e. Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Metode pemecahan masalah (*problem solving*) adalah suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan pada semua siswa untuk menganalisis dan melakukan sintesis dalam kesatuan struktur atau situasi di mana masalah itu berada, atas inisiatif sendiri. Metode ini dipakai apabila: (1) ada keinginan untuk mengembangkan kemampuan berfikir, terutama di dalam mencari akibat-akibat dan tujuan suatu masalah, (2) memecahkan dan atau menganalisa masalah dari berbagai sudut pandang, dan (3) memberikan pengetahuan dan kecakapan praktis yang mempunyai nilai guna bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel berikut ini menjelaskan mengenai keunggulan dan kelemahan pemecahan masalah.

Keunggulan	Kelemahan
mendidik siswa untuk berfikir secara sistematis	memerlukan waktu yang relatif banyak
mendidik siswa untuk berfikir logis (mencari hubungan sebab akibat dalam suatu masalah)	membutuhkan kesiapan siswa secara ilmiah
siswa menjadi terbuka untuk berbagi pendapat dan mampu membuat pertimbangan untuk memilih suatu ketetapan	siswa dituntut untuk menguasai berbagai masalah
siswa mampu mencari berbagai alternatif jalan keluar terhadap suatu masalah	
siswa dilatih belajar mandiri	

f. *Inquiry*

Istilah *inquiry*, *discovery* dan *problem solving* adalah istilah-istilah yang menunjuk suatu kegiatan atau cara belajar yang bersifat logis kritis, analitis menuju suatu kesimpulan yang meyakinkan. Menurut Husein Achmad (dalam Soenarjati & Cholisin, 1994: 123), dalam penerapan metode *inquiry*, siswa mempunyai kegiatan mencari sesuatu sampai tingkat yakin/percaya (*belief*), didukung oleh fakta, analisa, interpretasi dan pembuktian bahkan sampai pada pencarian alternatif pemecahan masalah. Metode ini digunakan untuk: (1) memecahkan masalah yang telah disepakati

bersama, (2) membina kemandirian siswa untuk belajar menemukan dan memecahkan masalah, dan (3) mengembangkan daya kemampuan siswa untuk dapat berpikir logis, kritis, analitis tentang masalah yang dihadapinya.

Keunggulan-keunggulan dari metode ini antara lain :

- 1) mengembangkan keterampilan siswa untuk mampu memecahkan masalah serta mengambil keputusan secara objektif dan mandiri
- 2) mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam rangka meningkatkan potensi intelektual
- 3) membina dan mengembangkan sikap ingin tahu dan cara berfikir sistematis, baik secara individual maupun kelompok.

g. Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran, yaitu suatu cara yang diterapkan dalam proses belajar mengajar dimana siswa diberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan untuk menjelaskan sikap dan nilai-nilai serta memainkan tingkah laku (peran) tertentu sebagaimana yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Tujuan penggunaan metode ini antara lain: (1) membina nilai-nilai tertentu kepada siswa, (2) meningkatkan kesadaran dan penghayatan terhadap nilai-nilai, dan (3) membina penghayatan siswa terhadap suatu kejadian yang sebenarnya dalam realitas hidup. Dengan cara seperti itu, siswa dididik untuk tanggap terhadap lingkungan, bukan sebaliknya bersikap acuh tak acuh.

Langkah-langkah dalam bermain peran adalah: (1) Pemanasan yang bisa berupa pengantar serta pembacaan cerita oleh guru, (2) Memilih siswa yang akan berperan, (3) menyiapkan penonton yang akan mengobservasi, (4) mengatur panggung, (5) permainan berlangsung, (6) diskusi dan evaluasi, (7) permainan berikutnya, jika perlu dan waktu memungkinkan, (8) diskusi lebih lanjut, dan (9) generalisasi.

Tabel berikut ini menjelaskan keunggulan dan kelemahan bermain peran.

Keunggulan	Kelemahan
Siswa dapat berlatih untuk memecahkan suatu problem sosial menurut pendapatnya sendiri	Memakan waktu banyak
Memperkaya siswa dengan pengalaman-pengalaman sosial yang problematis	Siswa sering tampak kaku dalam memainkan perannya di hadapan teman-temannya
Siswa belajar mengekspresikan	Hasil belajar siswa sulit dikontrol

penghayatan mereka mengenai suatu problem di depan umum	
Mengembangkan nilai dan sikap siswa	Situasi sosial yang diciptakan dalam kelas tidak bisa sepenuhnya sama dengan situasi dalam masyarakat, sehingga sulit mengarahkan siswa bermain dengan sungguh-sungguh
Siswa dapat berlatih untuk memecahkan suatu problem sosial menurut pendapatnya sendiri	Memakan waktu banyak

h. Karya Wisata

Metode karya wisata yaitu kunjungan ke suatu tempat di mana peserta akan menyumbangkan tenaganya (dengan berkarya) kepada obyek yang dikunjungi.

Tabel berikut ini menjelaskan keunggulan dan kelemahan karya wisata.

Keunggulan	Kelemahan
siswa tidak hanya mempunyai pengalaman teoretis tetapi dapat menerapkan secara langsung pengetahuannya	memakan waktu dan biaya yang relatif mahal
bekerja lapangan merupakan pengalaman yang berguna bagi siswa untuk introspeksi diri, baik kelebihan maupun kelemahannya	membutuhkan persiapan yang sangat kompleks, menyangkut sekolah, siswa, obyek yang akan dikunjungi dan sebagainya.
siswa dilatih untuk menggunakan waktu luang untuk penyegaran jasmani dan rohani dengan berekreasi	Sering terjadi ketimpangan antara karya dan wisata, dimana wisata lebih dominan

E. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR PKN

1. Validitas, Reliabilitas, Objektifitas

PKn merupakan mata pelajaran yang berorientasi pada aspek afektif. Walaupun demikian, PKn tidak mengabaikan aspek-aspek lainnya, seperti aspek pengetahuan dan aspek tindakan moral. Oleh karena itu, selain menilai aspek sikap dan tindakan, penilaian PKn juga menyangkut aspek pengetahuan moral siswa. Disitulah letak pentingnya karakteristik yang harus dimiliki oleh sebuah tes, yaitu validitas, reliabilitas, dan obyektifitas.

a. Validitas

Sebuah tes haruslah memiliki validitas. Ini adalah salah satu karakteristik tes yang sangat penting. Tes dikatakan valid jika ia mengukur apa yang seharusnya diukur. Jadi, validitas (ketepatan) di sini berarti menilai apa yang seharusnya dinilai dengan menggunakan alat penilaian yang benar-benar sesuai. Seandainya kita ingin mengukur perubahan perilaku siswa misalnya, kita memerlukan alat penilaian yang dapat memberi indikasi bahwa telah terjadi perubahan pada tingkat tertentu seperti yang kita harapkan.

Tes prestasi belajar diharapkan benar-benar dapat mengukur jenis perubahan yang sudah ditetapkan dalam tujuan pembelajaran. Jika tujuan pembelajarannya adalah meminta siswa untuk dapat membedakan dan mengkontraskan susunan keluarga dalam masyarakat yang berbeda, maka butir tes harus mensyaratkan siswa melakukan kegiatan membandingkan atau mengkontraskan. Contoh tersebut menunjukkan betapa pentingnya konsep validitas untuk diperhatikan guru. Guru seyogyanya paham mengenai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskannya. Dalam konteks ini, perilaku, hasil, atau pengalaman yang dapat menjadi bukti bahwa tujuan pembelajaran sudah atau sedang akan dicapai harus betul-betul dipahami oleh guru. Jika tidak, bisa dipastikan guru tidak dapat memilih atau menyusun butir-butir penilaian untuk mengukur apakah sebuah tujuan telah dapat dicapai.

Salah satu bagian penting lainnya dari validitas adalah "*comprehensiveness*". Semua kategori tujuan harus dinilai untuk menetapkan sampai sejauh mana tujuan-tujuan tersebut telah tercapai. Bukan hanya pengetahuan saja, tetapi juga pengembangan berpikir, sikap, perasaan, nilai-nilai, dan ketrampilan.

b. Reliabilitas

Sifat penting berikutnya yang harus dimiliki oleh setiap tes adalah reliabilitas. Tes dikatakan reliabel jika ada keajegan atau konsisten Artinya, apabila tes itu diulang, maka hasil skor siswa secara kasar relatif sama dengan hasil yang diperoleh ketika pertama kali menempuh tes tersebut.

Ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi reliabilitas sebuah tes. Ebel sebagaimana dikutip oleh Fraenkel (1981: 281) mengemukakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tingkat reliabilitas sebuah tes. Pertama, jika soal terlalu sukar, terlalu mudah atau tidak jelas, maka akan menghasilkan skor yang tidak reliabel. Kedua, jika siswa yang menempuh tes tersebut amat beragam karakteristiknya. Ketiga, jika seseorang yang memberi skor pada tes tersebut tidak menggunakan standar yang sama, maka semua hasil pekerjaan atau skornya pun tidak reliabel. Tes juga harus memberi banyak contoh perilaku yang akan kita nilai.

Secara reliabel, kemampuan seseorang tidak dapat diukur jika hanya satu kemungkinan yang diberikan kepadanya untuk mendemonstrasikan kemampuan tersebut. Hal itu juga berarti bahwa kita tidak menilai secara reliabel pengetahuan siswa tentang kemajuan pemerintahan sekarang ini jika hanya diberi satu soal tentang pemerintahan. Atas dasar itulah, idealnya, semakin panjang sebuah tes akan semakin reliabel.

Selain itu, terdapat hubungan yang erat antara validitas dan reliabilitas. Sebuah tes yang valid sudah pasti reliabel namun tidak demikian sebaliknya. Itu berarti sebuah tes yang mengukur apa yang seharusnya diukur maka tes tersebut akan mengukur secara reliabel.

c. Obyektifitas

Ciri ketiga sebuah tes adalah obyektif. Sebuah tes pada dasarnya harus menghindari pertimbangan subyektif seorang guru. Namun hal itu tidak sepenuhnya dapat dicapai. Guru umumnya berpendapat bahwa tes obyektif seperti pilihan benar salah dan pilihan ganda tidak bersifat subyektif. Kedua jenis tes tersebut lebih obyektif daripada tes uraian dalam hal penskoran. DeCecco (Fraenkel : 1981) mengatakan bahwa paling tidak ada dua faktor yang dapat mengurangi obyektifitas sebuah tes obyektif. Pertama, butir soal tidak dapat menjelaskan semua kondisi dan kualifikasi yang diperlukan untuk membuat hanya satu jawaban yang benar.

2. Rambu-rambu Menyusun Penilaian PKn SD

Selain menilai aspek kognitif, PKn juga menilai aspek nonkognitif. Dengan demikian, penilaiannya dapat menggunakan tes dan non tes. Kedua bentuk ini amat diperlukan dalam setiap mata pelajaran seperti halnya PKn. Namun, yang harus

diperhatikan oleh guru adalah aspek yang menjadi titik berat suatu mata pelajaran. Sebagai contoh, PKn dengan titik berat pada aspek afektif tidak mengabaikan pentingnya penilaian aspek kognitif dan tindakan moral. Demikian juga dengan mata pelajaran Pendidikan Agama dan Kesenian tentu menuntut pengetahuan namun tekanan dari kedua mata pelajaran tersebut juga pada aspek afektif yang menyangkut tentang keyakinan, nilai-nilai, dan juga tindakan.

Hal yang harus diakui adalah antara pengetahuan, sikap dan ketrampilan terdapat satu kaitan erat. Sikap tidak mungkin terjadi tanpa pengetahuan dan pengetahuan dapat mempengaruhi sikap seseorang. Dengan diperolehnya pengetahuan maka sikap seseorang akan berubah dan perubahan sikap merupakan awal perubahan perilaku. Secara umum, sikap, minat, pendapat, dan nilai-nilai hanya bisa dideteksi atas dasar kesimpulan (inferensi) atau perilaku yang diamati. Oleh karena itu, diperlukan alat-alat penilaian yang dapat membantu menarik kesimpulan tentang afeksi siswa atau menyimpulkan berdasarkan apa yang ditampilkan siswa sebagai sebuah hasil pengamatan.

Selain menyangkut aspek kognitif yang dapat diukur dengan menggunakan tes yang meliputi tes obyektif dan esai, untuk hasil belajar yang bersifat afektif diperlukan juga bentuk penilaian yang bukan tes, diantaranya melalui metode pengamatan dan inkuiri. Pengamatan adalah metode untuk memperoleh data dan informasi yang akan diukur atau dinilai baik yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung dengan terlebih dahulu menyiapkan format pengamatan. Berbagai jenis pengamatan tersebut meliputi pengamatan langsung dan tidak langsung, berstruktur dan tidak berstruktur, berpartisipasi, tidak berpartisipasi serta kuasi partisipasi dan pengamatan eksperimental. Metode inkuiri bertujuan menggali keterangan-keterangan yang diperlukan untuk dinilai dengan memberikan berbagai pertanyaan baik lisan maupun tertulis disesuaikan dengan maksud penilaian itu sendiri. Teknik-teknik dalam metode inkuiri ini adalah inventori, kuesioner, dan wawancara.

a. Menilai Hasil Belajar Kognitif

Seperti diuraikan di atas, salah satu alat yang dapat digunakan untuk menilai hasil belajar kognitif siswa adalah tes. Tes bisa berbentuk obyektif dan esai. Pada dasarnya, tidak ada aturan khusus yang jelas tentang kapan saat yang tepat untuk

menggunakan keduanya. Akan tetapi, ada hal yang dapat membantu guru SD dalam menetapkan penggunaannya, yaitu jika guru menyadari karakteristik umum dari masing-masing bentuk tersebut, sehingga dapat memutuskan mana yang paling tepat digunakan. Berikut ini akan dijelaskan perbedaan tes objektif dan tes esai.

Tes Objektif	Tes Esai
Siswa diminta untuk memilih dua atau lebih pilihan	Meminta siswa untuk menyusun dan menyatakannya dengan kata-kata sendiri
Berisi pertanyaan-pertanyaan yang relatif spesifik yang hanya memerlukan jawaban singkat	Pertanyaan-pertanyaan bersifat umum dan memerlukan jawaban yang panjang
Siswa menghabiskan sebagian waktunya untuk berpikir dan menulis	Siswa menghabiskan sebagian besar waktu untuk berpikir dan menulis
Kualitas ditentukan oleh ketrampilan pembuat tes	Kualitas ditentukan oleh kualitas pemeriksa
Sulit untuk membuat, tetapi mudah untuk menentukan skor	Mudah menyiapkan namun menyita waktu dan sulit untuk menentukan skor
Menyediakan kebebasan yang besar kepada penyusun tes untuk menyatakan pengetahuan dan nilai	Memberi kesempatan yang luas bagi siswa untuk mengekspresikan pengetahuan dan kepribadiannya
Tugas siswa dan dasar untuk membuat pertimbangan relatif jelas	Kurang jelas dalam menyatakan tugas siswa dan dasar dalam membuat pertimbangan
Penyebaran skor ditentukan oleh tes	Penyebaran skor ditentukan oleh pemberi nilai

Selanjutnya, ada beberapa persamaan tes obyektif dengan tes esai, yaitu: (1) Kedua tes hampir seluruhnya dapat mengukur hampir semua tujuan pengajaran yang penting yang dapat diukur dengan tes tertulis, (2) Kedua tes dapat mendorong siswa untuk mempelajari konsep, dasar-dasar dan pemecahan masalah, (3) Kedua tes melibatkan dan menggunakan pertimbangan subyektif, dan (4) Kedua tes menghasilkan skor yang nilainya bergantung pada obyektifitas dan reliabilitas.

Ebel (Fraenkel; 1981) selanjutnya menyarankan persyaratan yang tepat untuk menggunakan baik tes obyektif maupun tes esai, yang dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Syarat Menggunakan Tes Objektif	Syarat Menggunakan Tes Esai
Kelompok yang akan diuji adalah	Kelompok yang akan diuji relatif

kelompok besar dan memungkinkan menggunakan kembali tes yang telah digunakan.	kecil dan soal tidak memakai kembali soal yang sebelumnya sudah digunakan.
Skor tes yang tinggi harus dapat diperoleh dengan cara yang efisien dan dapat dipercaya.	Guru berkeinginan melakukan semua yang mungkin untuk mendorong dan menghargai kemajuan yang dicapai siswa berupa ketrampilan dalam berekspresi melalui tulisan.
Penilaian yang jujur, adil dan bebas dari bias merupakan hal yang paling pokok.	Guru lebih tertarik mengkaji sikap daripada mengukur prestasi belajar siswa.
Guru lebih yakin dengan kemampuannya untuk merumuskan tujuan-tujuan butir dibandingkan dengan kemampuannya untuk menilai jawaban tes esai secara benar.	Guru lebih yakin dengan kemampuannya sebagai pembaca kritis daripada penulis tujuan butir-butir tes imajinatif.
Adanya tekanan untuk menyampaikan nilai secara cepat dan bukannya kecepatan mempersiapkan soal	Waktu yang tersedia untuk mempersiapkan tes lebih singkat dibandingkan dengan waktu yang tersedia untuk penilaian tes.

Menilai hasil belajar kognitif siswa dalam PKn dengan memperhatikan pendapat Ebel tersebut dilakukan dengan menggunakan hampir semua bentuk dan jenis tes, baik lisan maupun tertulis. Bentuk-bentuk tes obyektif yang bisa dipilih adalah pilihan ganda biasa, benar salah, hubungan antarhal, menjodohkan, melengkapi isian, tinjauan kasus, dan mengenali atau bereaksi terhadap situasi kritis dan problematis. Sementara itu, untuk tes esai bisa digunakan esai terbatas dan esai berstruktur.

Dalam melakukan penilaian terhadap hasil belajar kognitif siswa SD, penggunaan tes obyektif dan tes esai sangat memungkinkan. Dikatakan demikian karena walaupun PKn menekankan pada aspek afektif namun porsi pemberian data, fakta, informasi, serta konsep merupakan salah satu tujuan yang hendak dicapai apalagi jika disadari bahwa aspek afektif tidak terpisah sama sekali dari aspek kognitif. Pengetahuan nilai moral adalah salah satu contoh kongkrit.

b. Menilai Hasil Belajar Non Kognitif

Penilaian hasil belajar siswa dalam PKn juga meliputi sikap, minat, perasaan, nilai-nilai, dan apresiasi. Akan tetapi, biasanya hal ini kurang mendapat

perhatian karena: (1) sulitnya mengidentifikasi hasil-hasil pendidikan moral dan menerjemahkannya ke dalam perilaku siswa yang diamati, (2) sulitnya mengembangkan kriteria untuk menilai hasil pendidikan moral, (3) adanya kekurangan dalam prosedur penilaian, teknik dan alat serta instrumen penilaian, (4) kurang terampilnya guru dalam melakukan evaluasi afektif sebagai hasil dari pendidikan moral, (5) kurangnya tenaga-tenaga terlatih yang dapat menyiapkan bahan-bahan dan instrumen penilaian dalam bidang pendidikan moral, (6) kurangnya keterkaitan antara sekolah dengan lembaga-lembaga sosial lainnya yang mempengaruhi anak dalam pendidikan moral, (7) kurangnya minat dan inisiatif guru pendidikan moral, (8) kurangnya bahan-bahan kepustakaan tentang evaluasi dalam pendidikan moral, (9) terbatasnya penelitian dalam bidang evaluasi pendidikan moral, dan (10) banyaknya ujian yang dilakukan dalam mata pelajaran.

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa penilaian pendidikan nilai moral dan PKn khususnya menghadapi berbagai kendala. Hal ini tidak berarti bahwa hasil belajar atau tujuan pembelajaran yang bersifat afektif tidak dapat dinilai. Penilaian memerlukan waktu yang lama karena hasil belajar aspek afektif harus melalui proses tertentu, dimulai dari menerima informasi tentang nilai dan moral sampai pada mengubah sikap dan akhirnya perilaku. Berbeda dengan pengetahuan yang sesaat setelah disampaikan dapat segera dilihat hasilnya karena pada dasarnya mengandalkan pada ingatan seseorang dan demikian juga tentunya dengan ingatan mengenai pengetahuan nilai moral. Akan tetapi, jika menyangkut perasaan (*feeling*) atau apresiasi seseorang, hal itu memerlukan waktu yang kadang-kadang lama bergantung pada: (1) nilai moral apa yang akan disampaikan, (2) kepada siapa nilai itu disampaikan, (3) cara menyampaikan, (4) hal yang melatarbelakangi nilai moral yang disampaikan, dan (5) untuk kepentingan apa.

Penilaian aspek afektif dapat dilakukan dengan cara mengamati respon siswa berupa kesan dan pendapat yang dapat mencerminkan sikap dan perilaku siswa yang dinilai. Cara itu ditempuh misalnya dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan, baik melalui kuesioner maupun melalui wawancara serta respon-respon lain yang memungkinkan guru menyimpulkan kecenderungan-kecenderungan

sikap, moral, minat, disiplin, partisipasi, perilaku dan tindakan serta kepribadian siswa atau siapa saja yang dinilai.

Untuk menilai aspek afektif dapat menggunakan penilaian yang bukan tes yaitu pengamatan dan inkuiri, sementara aspek psikomotor (tindakan moral) penilaiannya pada dasarnya hampir sama dengan aspek afektif. Sebaiknya, penilaian aspek psikomotor diarahkan pada kegiatan yang dapat menampakkan perilaku dan tindakan moral siswa dalam kehidupan di lingkungan sekolah, baik dalam lingkungan belajar, bermain ataupun kegiatan yang dapat menunjukkan tindakan yang dilakukan siswa kepada guru.

Tindakan moral yang ditampilkan siswa dapat terjadi secara alami atau dalam situasi yang dimanipulasikan. Dengan demikian, maka unjuk kerja siswa sebagai indikator pengamatan yang menunjukkan tindakan moralnya adalah sumber utama penilaian psikomotor. Teknik pengembangan penilaian psikomotor hampir sama dengan konstruksi evaluasi afektif dengan pengamatan dan penilaian sendiri.

Untuk memperoleh gambaran tentang penilaian non kognitif, berikut ini beberapa contoh alat penilaian non kognitif ranah afektif.

1. Pengamatan

Pengamatan adalah teknik yang umum digunakan dalam penilaian. Tujuannya adalah untuk menilai hasil-hasil belajar siswa secara luas oleh karena banyak hal yang tidak dapat diukur melalui tes obyektif. Teknik ini memberi gambaran tentang keterpaduan fungsi siswa, tidak mengganggu kegiatan normal, dan dapat memberi hasil-hasil yang dapat dipercaya terutama jika dibandingkan dengan data yang diperoleh dari kondisi artificial, seperti tes tertulis dan tes perbuatan.

Ada berbagai jenis pengamatan. Jenis-jenis pengamatan ditentukan oleh cara melakukan dan alat pengamatan yang digunakan sehingga ada pengamatan langsung, tidak langsung, pengamatan terstruktur dan tidak terstruktur serta pengamatan berpartisipasi, tidak berpartisipasi, kuasi partisipasi, dan eksperimental.

Dalam melakukan penilaian bukan tes diharapkan guru menyediakan catatan permanen untuk mencatat perubahan atau pertumbuhan perilaku siswa

yang dilakukan secara periodik sehingga membantu siswa menetapkan tingkat kemajuan mereka.

2. **Inkuiri**

Penggunaan inkuiri sebagai salah satu alat penilaian aspek afektif seperti halnya dengan teknik lainnya dapat diandalkan untuk memperoleh jawaban tentang afeksi siswa. Metode inkuiri bertujuan menggali keterangan-keterangan yang diperlukan untuk dinilai dengan memberikan berbagai pertanyaan, baik lisan maupun tertulis disesuaikan dengan maksud penilaian itu sendiri. Teknik-teknik dalam metode inkuiri ini adalah inventori, kuesioner dan wawancara.

F. RUANG LINGKUP MATERI PKN SD

Uraian berikut ini akan menjelaskan tentang beberapa aspek yang termasuk dalam delapan ruang lingkup materi PKN SD menurut BSNP, yaitu Kekuasaan dan Politik, Norma, Hukum, dan Peraturan, Pancasila, dan Globalisasi. Untuk aspek Kekuasaan dan Politik, sub aspek yang dijelaskan yaitu tentang demokrasi. Untuk aspek Norma, Hukum, dan Peraturan, sub aspek yang dijelaskan yaitu tentang norma yang berlaku di masyarakat. Untuk aspek Pancasila, sub aspek yang dijelaskan yaitu tentang proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara. Sementara itu, untuk aspek Globalisasi, sub aspek yang dijelaskan yaitu globalisasi di lingkungannya.

1. Demokrasi

a. Pengertian Demokrasi Konstitusional

Budiardjo (1988) mengidentifikasi demokrasi konstitusional sebagai suatu gagasan pemerintahan demokratis yang kekuasaannya terbatas dan pemerintahnya tidak dibenarkan bertindak sewenang-wenang. Ketentuan dan peraturan hukum yang membatasi kekuasaan pemerintah ini ada dalam konstitusi sehingga demokrasi konstitusional sering disebut "pemerintahan berdasarkan konstitusi"

Adanya pembatasan dalam sistem pemerintahan (demokrasi konstitusional) sangat penting mengingat seringkali makna demokrasi diidentikkan dengan kebebasan. Seperti pernah dinyatakan oleh Lord Acton "*power tends to corrupt, but absolute power corrupts absolutely*. Artinya, setiap orang yang mempunyai kekuasaan cenderung untuk

menyalahgunakan kekuasaannya, tetapi orang yang mempunyai kekuasaan tak terbatas sudah pasti akan menyalahgunakan kekuasaannya.

d. Pilar-Pilar Demokrasi Konstitusional

Menurut Abdullah Alamudi (1991) soko guru demokrasi adalah sebagai berikut: Kedaulatan rakyat, pemerintahan berdasarkan persetujuan dari yang diperintah, kekuasaan mayoritas, hak-hak minoritas, jaminan hak asasi manusia, pemilihan yang bebas dan jujur, persamaan di depan hukum, proses hukum yang wajar, pembatasan pemerintah secara konstitusional, pluralisme sosial, ekonomi, dan politik, nilai-nilai toleransi, pragmatisme, kerjasama dan mufakat.

Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa dalam Negara yang demokratis warganya bebas mengambil keputusan melalui kekuasaan mayoritas namun tidak benar bahwa kekuasaan mayoritas itu selalu demokratis. Tidak dapat adil apabila warga yang berjumlah 51% diperbolehkan menindas penduduk yang sisanya 49%. Suatu Negara dapat dikatakan demokratis apabila kekuasaan mayoritas digandengkan dengan jaminan hak asasi manusia. Semua kelompok, golongan, atau warga negara hendaknya mendapat perlindungan hukum atau mendapat jaminan menurut undang-undang.

Miriam Budiardjo (1988) mengidentifikasi sejumlah syarat dasar untuk terselenggaranya pemerintah yang demokratis di bawah Rule of Law, sebagai berikut: perlindungan konstitusional, badan kehalkiman yang bebas dan tidak memihak, pemilihan umum yang bebas, kebebasan untuk menyatakan pendapat, kebebasan untuk berserikat/berorganisasi dan beroposisi, pendidikan kewarganegaraan.

Menurut Sanusi (1999), *The Ten Pillars of Indonesian Constitutional Democracy* berdasarkan filsafat bangsa Pancasila dan konstitusi Negara RI UUD 1945 sebagai berikut:

1. Demokrasi berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa
2. Demokrasi berdasarkan HAM
3. Demokrasi berdasarkan kedaulatan rakyat
4. Demokrasi berdasarkan kecerdasan rakyat
5. Demokrasi berdasarkan pemisahan kekuasaan negara
6. Demokrasi berdasarkan otonomi daerah
7. Demokrasi berdasarkan supremasi hukum

8. Demokrasi berdasarkan peradilan yang bebas
9. Demokrasi berdasarkan kesejahteraan rakyat
10. Demokrasi berdasarkan keadilan sosial

c. Faktor-faktor Demokrasi Konstitusional

Bahmueller (1996) mengemukakan bahwa ada tiga faktor yang dapat mempengaruhi penegakan demokrasi konstitusional di suatu negara, yakni faktor-faktor ekonomi, sosial politik dan faktor budaya kewarganegaraan dan akar sejarah.

Ada beberapa alasan mengapa faktor ekonomi menjadi faktor utama bagi status negara demokrasi. Pertama, bahwa pertumbuhan ekonomi akan dapat mencerdaskan masyarakat dan masyarakat yang cerdas merupakan salah satu kriteria bahkan syarat suatu masyarakat demokratis. Kedua, selain dapat meningkatkan kecerdasan masyarakat, pertumbuhan ekonomi juga dapat menimbulkan proses urbanisasi. Proses ini dapat dijadikan indikator pra kondisi keberhasilan demokratisasi. Pertumbuhan kota dapat mendorong pengembangan masyarakat madani (*civil society*), masyarakat mandiri yang otonom, dan memiliki kebebasan. Namun demikian, tidak berarti bahwa masyarakat kota akan selalu demokratis dan menjadi masyarakat madani. Ada kemungkinan pula, masyarakat kota dimobilisasi/diprovokasi sehingga anti demokrasi. Tetapi, apabila masyarakatnya cerdas, ini tidak akan berlangsung lama dan mereka akan cepat melakukan konsolidasi untuk kembali demokrasi, menciptakan iklim yang bebas berpikir dan berpolitik, melakukan ketrampilan berkewarganegaraan agar tercipta suatu kehidupan politik yang demokratis.

Kedua, faktor sosial dan politik. Faktor penting yang berkaitan dengan pembangunan demokrasi di suatu negara dan mungkin sering diabaikan adalah masalah perasaan kesatuan nasional atau identitas sebagai bangsa. Namun, perasaan nasionalisme dalam konteks ini bukanlah nasionalisme sempit atau nasionalisme berlebihan. Semangat kebangsaan dan bernegara dari setiap individu dalam suatu negara untuk menegakkan pemerintahan sendiri dan menjalankan demokrasi. Salah satu kesulitan hidup berdemokrasi adalah ketika terdapatnya masyarakat yang secara etnis terpisah-pisah dalam friksi-friksi golongan.

Ketiga, faktor budaya kewarganegaraan dan sejarah. Akar sejarah dan budaya kewarganegaraan suatu bangsa ternyata dapat memberikan kontribusi yang besar

terhadap pembentukan dan pembangunan masyarakat demokratis. Selanjutnya, wilayah yang berhasil menerapkan sistem pemerintahan demokratis ini disebut masyarakat civic (berkewarganegaraan). Masyarakat demikian memiliki ciri-ciri adanya keterikatan berkewarganegaraan, berpartisipasi secara aktif, dan tertarik dengan masalah-masalah publik (*civic virtue*). Dalam masyarakat tersebut terdapat hubungan politik yang berdasarkan asas persamaan derajat, tidak hierarki, saling percaya, solidaritas dan toleransi antar sesama.

2. Norma-Norma dalam Masyarakat

Pergaulan hidup manusia dalam masyarakat diatur oleh berbagai macam kaidah atau norma, yang pada hakikatnya bertujuan untuk menghasilkan kehidupan bersama yang tertib dan tenteram. Pola-pola berpikir manusia mempengaruhi sikapnya atau kecenderungan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu terhadap manusia, benda, maupun berbagai macam keadaan. Sikap manusia ini selanjutnya membentuk kaidah, karena manusia cenderung untuk hidup teratur. Konsepsi tentang kehidupan yang teratur dan sepiantasnya menurut manusia berbeda-beda. Oleh karena itu, diperlukan patokan yang berupa kaidah. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kaidah atau norma merupakan patokan atau pedoman tingkah laku yang diharapkan.

Dalam pergaulan hidup manusia sehari-hari, terdapat berbagai macam kaidah atau norma yang mengatur peri kehidupannya. Berkenaan dengan norma tersebut, kita mengenal berbagai macam norma yaitu norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, norma adat, dan norma hukum.

Norma agama bertujuan untuk mencapai suatu kehidupan yang beriman. Ajaran agama atau kepercayaan dalam masyarakat sangat menunjang tegaknya tata tertib kehidupan bermasyarakat. Perintah dan larangan yang dikembangkan oleh ajaran agama akan menebalkan iman setiap penganutnya untuk mematuhi segala perintah dan larangan tersebut.

Menurut Sudikno Mertokusumo (1986), kaidah kepercayaan atau keagamaan ditujukan kepada kehidupan beriman. Kaidah ini ditujukan terhadap kewajiban manusia kepada Tuhan dan kepada dirinya sendiri. Sumber atau asal kaidah ini adalah ajaran agama atau kepercayaan yang oleh pengikutnya dianggap sebagai perintah dari Tuhan. Penganut agama yang tidak mematuhi perintah dan larangan Tuhan atau kaidah-kaidah yang ditentukan oleh agamanya akan merasakan sanksinya bahwa dosa atau pengingkaran

tersebut akan memperoleh hukuman dari Tuhan sehingga manusia akan senantiasa berbuat baik dalam menjalin hubungan dengan sesamanya.

Selanjutnya, Kelsen (1995) menyatakan bahwa norma keagamaan mengancam si pelanggar dengan hukuman oleh otoritas Tuhan. Namun demikian, sanksi yang diterapkan oleh norma keagamaan memiliki karakter transedental. Sanksi tersebut tidak diorganisasikan oleh masyarakat, walaupun ditetapkan oleh peraturan keagamaan. Sanksi keagamaan mungkin lebih efektif dari sanksi hukum. Akan tetapi, efektifitasnya mensyaratkan keyakinan terhadap eksistensi dan kekuasaan Tuhan.

Norma yang kedua adalah norma kesusilaan. Norma kesusilaan bertujuan agar manusia berakhlak dan mempunyai hati nurani yang bersih. Norma kesusilaan adalah sekumpulan peraturan hidup yang dianggap sebagai suara hati nurani setiap manusia. Norma ini berhubungan dengan manusia sebagai individu karena menyangkut kehidupan pribadi manusia. Peraturan-peraturan hidup ini berupa bisikan kalbu atau suara hati yang diakui dan diinsyafi oleh setiap orang sebagai pedoman dalam sikap dan perbuatannya. Sumber dari norma kesusilaan adalah hati sanubari manusia itu sendiri, jadi bersifat otonom dan tidak ditujukan kepada hal-hal yang sifatnya lahiriah, tetapi ditujukan pada sikap batin manusia. Dengan demikian, sanksi norma kesusilaan lebih menekankan pada adanya penyesalan dalam diri atau batin seseorang yang melakukan pelanggaran terhadap norma kesusilaan. Misalnya saja, seseorang berbuat tidak jujur maka sebenarnya hati nuraninya mengakui tindakannya itu sehingga mungkin saja dalam dirinya akan timbul rasa penyesalan terhadap perbuatan yang telah dilakukan.

Ketiga, norma kesopanan. Norma ini bertujuan agar pergaulan hidup berlangsung dengan menyenangkan. Menurut C.S.T. Kansil (1986), norma kesopanan merupakan peraturan hidup yang timbul dari pergaulan segolongan manusia. Peraturan itu ditaati sebagai pedoman yang mengatur tingkah laku manusia terhadap manusia lain yang ada disekitarnya. Oleh sebab itu, dalam implementasi sehari-hari di masyarakat norma kesopanan bersifat subyektif. Apa yang dikatakan sopan atau tidak sopan oleh kelompok masyarakat tertentu, tidak selamanya dianggap demikian oleh kelompok masyarakat lainnya. Sumber dari norma kesopanan tidak terlepas dari kebiasaan yang berlaku di masyarakat, sehingga sanksinya akan muncul dari masyarakat yang bersangkutan. Sanksi atas pelanggaran norma kesopanan tidak terlalu keras dan biasanya bersifat subyektif, misalnya

melalui gunjingan. Norma kesopanan tidak mempunyai lingkungan pengaruh yang luas jika dibandingkan dengan norma agama atau norma lainnya.

Selanjutnya, norma adat. Norma adat merupakan sekumpulan peraturan hidup yang tumbuh dan berkembang pada suatu masyarakat dan ditaati serta dilaksanakan oleh masyarakat yang bersangkutan karena dirasakan sebagai suatu kewajiban. Norma adat ini sama halnya dengan norma kesopanan, yakni bersifat relatif, dalam arti apa yang diharuskan atau dilarang oleh suatu masyarakat belum tentu akan diharuskan atau dilarang oleh masyarakat lainnya. Pelaksanaan sanksi dari norma adat ini berasal dari masyarakat sekitar, misalnya berupa pengucilan dari masyarakat adat, atau bahkan diusir dari masyarakat tersebut. Berat ringannya sanksi adat ini sangat tergantung pada jenis pelanggaran yang dilakukan oleh warga masyarakat yang bersangkutan.

Selanjutnya adalah norma hukum. Menurut Soerjono Soekanto (1980), norma hukum bertujuan untuk mencapai kedamaian dalam pergaulan hidup antarmanusia. Kedamaian tersebut akan tercapai dengan menciptakan suatu keserasian antara ketertiban (yang bersifat lahiriah) dengan ketenteraman (yang bersifat batiniah). Kedamaian melalui keserasian antara ketertiban dan ketenteraman ini merupakan salah satu ciri yang membedakan hukum dengan kaidah-kaidah sosial lainnya. Salah satu ciri terpenting lainnya dari kaidah hukum terletak pada kekuatan sanksinya. Berlakunya kaidah hukum didukung oleh kekuatan sanksinya yang dapat dipaksakan melalui penegak hukum.

3. Proses Perumusan Pancasila Sebagai Dasar Negara

Istilah Pancasila telah dikenal sejak jaman Majapahit pada abad XIV. Istilah Pancasila tercantum dalam buku Sutasoma yang mempunyai dua arti yaitu berbatu sendi yang lima dan pelaksanaan kesusilaan yang lima (Pancasila Krama), yaitu : (1) tidak boleh melakukan kekerasan, (2) tidak boleh mencuri, (3) tidak boleh berjiwa dengki, (4) tidak boleh berbohong, dan (5) tidak minum minuman keras

Proses perumusan Pancasila diawali dengan dibentuknya Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) atau Dokuritsu Junbi Choosakai pada tanggal 29 April 1945 yang dikeluarkan oleh Dr. Rajiman Widyodiningrat. Badan ini dibentuk pemerintah Jepang sebagai tindak lanjut (realisasi) dari “Janji Kemerdekaan” bagi Bangsa Indonesia yang diucapkan Perdana Menteri Koiso pada tanggal 7 September 1944 di depan Parlemen Jepang di Tokyo. BPUPKI dilantik pada tanggal 28 Mei 1945.

BPUPKI mengadakan sidang pertama pada tanggal 29 Mei–1 Juni 1945 untuk membicarakan dasar Indonesia Merdeka (*Philosofie Gronslag*). Pada sidang tersebut muncul usulan rumusan dasar negara dari Mohammad Yamin (29 Mei 1945), Prof. Dr. Soepomo (31 Mei 1945), dan dari Ir. Soekarno (1 Juni 1945). Gagasan yang diusulkan oleh Mohammad Yamin adalah: (1) Peri Kebangsaan, (2) Peri Kemanusiaan, (3) Peri KeTuhanan, (4) Peri Kerakyatan, (5) Kesejahteraan rakyat.

Sementara itu, Prof. Dr. Soepomo mengusulkan hal-hal sebagai berikut: (1) Persatuan, (2) Kekeluargaan, (3) Mufakat dan Demokrasi, (4) Musyawarah, (5) Keadilan.

Selanjutnya, Ir. Soekarno mengusulkan beberapa hal: (1) Kebangsaan Indonesia, (2) Internasionalisme atau Peri Kemanusiaan, (4) Mufakat atau Demokrasi, (5) Kesejahteraan Sosial dan (6) Ketuhanan Yang Maha Esa. Ir. Soekarno kemudian memberi nama Pancasila atas lima asas yang diusulkannya yang diusulkannya yang diterima baik oleh BPUPKI dengan beberapa usulan perbaikan. Atas dasar itulah maka tanggal 1 Juni 1945 dikenal sebagai hari lahir istilah Pancasila sebagai nama Dasar Negara kita.

Pada tanggal 22 Juni 1945, BPUPKI membentuk panitia perumus dengan tugas membahas dan merumuskan gagasan dasar negara Indonesia merdeka yang dikenal dengan nama “Panitia Sembilan”. Panitia Sembilan tersebut berhasil merumuskan Piagam Jakarta yang berisi :

1. Ketuhanan dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya
2. Kemanusiaan yang adil dan beradab
3. Persatuan Indonesia
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmah kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

Sidang BPUPKI yang kedua diselenggarakan tanggal 10 – 17 Juli 1945. Pada tanggal 14 Juli 1945, Piagam Jakarta diterima oleh BPUPKI sebagai pembukaan dari Rancangan Undang-Undang Dasar Indonesia. Pada tanggal 7 Agustus 1945, BPUPKI dibubarkan oleh pemerintah pendudukan Jepang, sebagai gantinya Jepang membentuk Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia. PPKI mengadakan rapat pada tanggal 8 Agustus 1945. Sebelum rapat dimulai, Soekarno-Hatta meminta Ki Bagus Hadikusumo, Mr. Kasman Singodimedjo,

K. H. A Wahid Hasyim dan Teuku Moh. Hasan untuk membahas masalah rancangan pembukaan Undang-Undang Dasar yang dibuat pada tanggal 22 Juni 1945.

Pembahasan itu terutama mengenai sila pertama yang berbunyi “Ketuhanan dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya”. Pemeluk agama lain, terutama tokoh-tokoh dari Indonesia bagian timur merasa keberatan terhadap kalimat tersebut. Bahkan mereka mengancam akan mendirikan negara Indonesia bagian timur. Drs. Moh. Hatta dan keempat tokoh Islam kemudian memasuki salah satu ruangan untuk membahas masalah.

Dalam waktu 15 menit dicapai kesepakatan untuk mengganti sila pertama menjadi “Ketuhanan Yang Maha Esa”. Mereka beralasan bahwa jika kalimat tersebut tidak diganti dikhawatirkan akan menjadi rintangan bagi persatuan dan kesatuan bangsa.

Pengucapan/pembacaan dan tata urutan sila-sila Pancasila tersebut kemudian ditegaskan dalam instruksi Presiden nomor 12 tahun 1968. Para ahli diantaranya Natanegara, Dardji Parmadihardja, dan Hazairin berpendapat bahwa sila-sila dalam Pancasila merupakan rangkaian kesatuan dan kebulatan yang tidak terpisahkan karena tiap sila mengandung empat sila lainnya. Selain itu susunan sila-sila Pancasila itu adalah *sistematis hierarkis* yang mengandung arti bahwa kelima sila Pancasila itu menunjukkan suatu rangkaian urutan-urutan yang bertingkat. Di mana tiap-tiap sila mempunyai tempatnya sendiri didalam rangkaian susunan kesatuan itu sehingga tidak dapat dipindah-pindahkan.

4. Globalisasi di Lingkungannya

a. Pengertian Globalisasi

Globalisasi bisa dimaknai sebagai proses bersatunya seluruh warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi sebuah kelompok masyarakat. Pada hakikatnya, globalisasi merupakan proses yang ditimbulkan oleh suatu kegiatan yang dampaknya berkelanjutan melampaui batas-batas kebangsaan dan kenegaraan. Sebagai proses, globalisasi berlangsung melalui dua dimensi dalam interaksi antarbangsa, yaitu dimensi ruang dan waktu. Ruang makin dipersempit dan waktu makin dipersingkat dalam interaksi dan komunikasi pada skala dunia.

Globalisasi telah mendorong adanya perubahan yang terjadi dalam beberapa bidang, yaitu politik, ekonomi, sosial, budaya, teknologi, pertahanan keamanan, dan lingkungan hidup. Uraian dari masing-masing bidang tersebut adalah:

- 1) Politik, meliputi perkembangan demokrasi, hak asasi manusia, dan nilai kebebasan di berbagai negara
- 2) Ekonomi, yang ditandai dengan adanya perdagangan bebas dan berkembangnya investasi asing, serta meningkatnya produksi dan komunikasi di berbagai belahan dunia
- 3) Sosial, meliputi berkembangnya ilmu pengetahuan, pendidikan, kesehatan, dan bertambahnya wawasan kemasyarakatan
- 4) Budaya, yang ditandai dengan timbulnya seni kreasi baru, dan pembauran beberapa budaya tertentu
- 5) Teknologi, meliputi peningkatan teknologi komunikasi, elektronika, telekomunikasi, ruang angkasa, dan komputer.
- 6) Pertahanan dan keamanan, yang ditandai dengan makin beragamnya persenjataan militer
- 7) Lingkungan hidup, yang ditandai dengan makin menipisnya lapisan ozon, perubahan iklim yang drastis, dan semakin langkanya keanekaragaman hayati

b. Beberapa Contoh Bukti Globalisasi di Masyarakat

Berdasarkan hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar, dapat diidentifikasi berbagai macam bukti adanya globalisasi di masyarakat seperti uraian berikut ini.

1) Pariwisata

Di bidang pariwisata, bukti adanya globalisasi dapat dilihat dari banyaknya pelaku pariwisata yang tidak hanya berasal dari dalam negeri, tetapi juga berasal dari luar negeri. Dengan demikian, banyak daerah wisata yang ada di suatu negara yang sebelumnya tidak dikenal oleh negara lain, menjadi diketahui dan dikunjungi oleh wisatawan, baik wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara. Pengenalan daerah wisata ini juga didukung oleh adanya promosi paket wisata oleh beberapa agen wisata. Sebagai contoh, daerah wisata di Indonesia seperti Bali, Yogyakarta, Sumatera Utara dan Jakarta yang selalu ramai dikunjungi wisatawan karena potensi yang dimilikinya.

Setiap daerah wisata memiliki potensi dan daya tarik tersendiri sehingga mudah dikenal oleh wisatawan. Misalnya saja, produk gerabah di daerah Kasongan Yogyakarta yang dikenal di berbagai daerah bahkan sampai manca negara karena

banyak wisatawan, khususnya yang berasal dari luar negeri, yang pernah berkunjung ke sana.

2) Telekomunikasi

Bukti adanya pengaruh globalisasi dalam bidang telekomunikasi dapat dilihat dari semakin modernnya sarana komunikasi yang diperlukan manusia. Dulu, telekomunikasi masih menggunakan sarana tradisional, seperti komunikasi secara tatap muka. Akan tetapi, lambat laun perkembangan telekomunikasi semakin canggih. Saat ini, sarana telekomunikasi ada bermacam-macam. Jaringan komunikasi pun sudah bersifat internasional sehingga setiap orang dapat berhubungan dengan orang lain di berbagai belahan dunia melalui internet.

3) Periklanan

Bukti adanya pengaruh globalisasi di bidang periklanan dapat dilihat dari usaha menginformasikan suatu produk, kegiatan, atau hal lain kepada orang banyak melalui berbagai media, baik cetak maupun elektronik. Pengiklanan suatu produk dengan memanfaatkan teknologi dapat mempercepat informasi sehingga pada akhirnya akan memberikan keuntungan bagi produsen barang tersebut.

4) Kebudayaan

Bukti adanya pengaruh globalisasi dalam bidang kebudayaan dapat dilihat dari semakin beranekaragamnya corak kebudayaan suatu daerah. Misalnya saja pemakaian bahasa asing oleh dalang dalam pementasan wayang kulit, penggunaan alat musik modern dalam pertunjukan kesenian daerah, dan sebagainya.

G. RANGKUMAN

Dalam masa transisi atau proses perjalanan bangsa menuju masyarakat madani (*civil society*), PKn sebagai salah satu mata pelajaran di persekolahan perlu menyesuaikan diri sejalan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat yang sedang berubah. Tugas PKn dengan paradigma barunya yaitu mengembangkan pendidikan demokrasi mengemban tiga fungsi pokok, yakni mengembangkan kecerdasan warganegara (*civic knowledge*), membina keterampilan warga negara (*civic skill*) dan membentuk watak warga negara (*civic disposition*). Kecerdasan warganegara yang dikembangkan untuk membentuk warga negara yang baik bukan hanya dalam

dimensi rasional, melainkan juga dalam dimensi spiritual, emosional, dan sosial sehingga paradigma baru PKn bercirikan multidimensional.

Untuk mewujudkan hal tersebut, selain harus menguasai materi ajar sesuai dengan delapan ruang lingkup PKn yang bersumber dari BSNP, diperlukan kemampuan dan ketepatan pendidik dalam merancang pembelajaran PKn yang mendidik dengan cara memilih dan menghubungkan strategi dan metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, pendidik diharapkan mampu mengembangkan instrumen penilaian dan evaluasi dalam proses dan hasil belajar PKn yang bukan hanya mencakup aspek kognitif saja, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor.

H. LATIHAN

1. Rancanglah sebuah RPP dengan memilih salah satu kompetensi dasar di bawah ini:
 - a. Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional
 - b. Menjelaskan pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia
 - c. Menceritakan secara singkat nilai kebersamaan dalam proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara
2. Rancanglah sebuah instrumen untuk menilai hasil belajar PKn dengan memilih salah satu indikator di bawah ini:
 - a. Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya
 - b. Menunjukkan contoh-contoh perilaku dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia
 - c. Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah
3. Menurut pendapat Anda, bagaimanakah praktik demokrasi di Indonesia jika dikaitkan dengan prinsip-prinsip demokrasi?

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Alamudi (Ed.). (1994). *Apakah Demokrasi Itu?* Jakarta: USIA.
- Abdul Gafur. (2006). *Metode Pembelajaran PPKn di SD*. Makalah. Yogyakarta: UNY.
- Abdul Aziz wahab. (2002). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Bandung. CV. Maulana
- Abdul Aziz Wahab. dan Udin S. Winataputra. (2002). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Jakarta.
- Bahmueller, Charles F. (1996). *The Future of Democracy*. ERIC/Poland Book.
- C.S.T. Kansil. (1983). *Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- E. Mulyasa. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fraenkel, Jack R (1977). *How To Teach About Values: An Analytic Approach* Anglewood Clifft, New Jersey 07632 : Prentice Hall Inc.
- Kelsen, Hans. (1995). *Teori Hukum Murni: Dasar-Dasar Ilmu Hukum Normatif Sebagai Ilmu Hukum Empirik-Deskriptif*. (Alih Bahasa: Drs. Somardi). Bandung: Rimdi.
- Lickona, T. (1992). *Educating for Character*. New York: Bantam Books.
- Miriam Budiardjo. (1989). *Dasar-Dasar Ilmu Politik*. Jakarta: Gramedia.
- Ruminiati. (2007). *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sagala, Syaiful. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Soenarjati dan Cholisin (1989). *Dasar dan Konsep Pendidikan Pancasila*, Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Soerjono Soekanto. (1980). *Pokok-Pokok Sosiologi Hukum*. Yogyakarta: Liberty.
- Sudikno Mertokusumo. (1986). *Ilmu Hukum*. Bandung: Alumni.
- Udin S. Winataputra. (2005). *Materi dan Pembelajaran PKN SD*. Jakarta: UT

