

BAB II

KAJIAN TEORI

Pada bab ini dibahas beberapa konsep terkait tinjauan tentang Laboratorium Pendidikan Pancasila, sumber belajar, dan pembelajaran PKn.

A. Tinjauan tentang Laboratorium Pendidikan Pancasila

Pada sub bab ini akan dibahas beberapa konsep terkait dengan pengertian Laboratorium Pendidikan Pancasila, fungsi dan tujuan Laboratorium Pendidikan Pancasila, penggunaan Laboratorium Pendidikan Pancasila, serta pengelolaan Laboratorium Pendidikan Pancasila.

1. Pengertian Laboratorium Pendidikan Pancasila

Sekolah sebagai suatu lembaga kependidikan diwajibkan memiliki sarana dan prasarana penunjang untuk proses pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Sebagaimana tercantum dalam Pasal 42 ayat (2) Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, dinyatakan bahwa:

Setiap satuan pendidikan wajib memiliki prasarana yang meliputi lahan, ruang kelas, ruang pimpinan satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang bengkel kerja, ruang unit produksi, ruang kantin, instalasi daya dan jasa, tempat berolahraga, tempat beribadah, tempat bermain, tempat berkreasi, dan ruang atau tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka dapat dinyatakan bahwa setiap lembaga pendidikan wajib menyediakan sarana dan prasarana yang digunakan

untuk menunjang proses pembelajaran sesuai dengan ketentuan yang berdasar pada standar nasional pendidikan. Salah satu sarana dan prasarana yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah yaitu fasilitas laboratorium.

Laboratorium menurut Zainuddin HRL, dkk. (Soenarjati M. dan Cholisn, 1989: 139) adalah “tempat untuk melatih para siswa dalam ketrampilan melakukan kegiatan praktik, demonstrasi, percobaan atau penelitian, dan pengembangan ilmu pengetahuan”. Laboratorium adalah suatu tempat dengan peralatannya yang dapat digunakan atau dimanfaatkan untuk melakukan kegiatan-kegiatan ilmiah misalnya percobaan, penyelidikan, dan lainnya yang terkait dengan ilmu fisika, kimia, dan ilmu eksak lainnya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005: 278).

Hal tersebut di atas sesuai dengan yang dikemukakan Dientje B. Rumampuk (1988: 90), bahwa laboratorium adalah suatu tempat dengan peralatannya di mana orang dapat melakukan kegiatan-kegiatan ilmiah seperti penelitian atau percobaan, demonstrasi, dan lain sebagainya. Sedangkan Laboratorium menurut Soenarjati M. dan Cholisn (1989: 139) ialah mencangkup unsur tempat, perlengkapan, dan jenis kegiatan yang berkaitan dengan penelitian serta praktik.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka secara umum definisi laboratorium adalah tempat dengan peralatannya yang dapat digunakan untuk melatih siswa dalam melakukan kegiatan-kegiatan ilmiah sesuai dengan bidang ilmu tertentu. Adapun kegiatan-kegiatan ilmiah tersebut yaitu meliputi penelitian, percobaan, demonstrasi, dan pengembangan ilmu pengetahuan.

Seiring dengan perkembangan teknologi, maka keberadaan laboratorium di sekolah-sekolah juga ikut mengalami suatu perkembangan yang begitu pesat sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman. Pada saat ini, laboratorium tidak hanya difungsikan sebagai penunjang ilmu-ilmu eksakta tetapi juga dapat difungsikan sebagai penunjang untuk mata pelajaran pada bidang ilmu-ilmu sosial. Salah satu inovasi dari perkembangan laboratorium bidang ilmu sosial adalah Laboratorium Pendidikan Pancasila yang bertujuan untuk menunjang mata pelajaran PKn di SMP Negeri 1 Bantul pada khususnya.

Keberadaan Laboratorium Pendidikan Pancasila di dalam dunia pendidikan bukan merupakan sesuatu yang baru. Laboratorium Pendidikan Pancasila sudah dikembangkan sejak tahun 1967 bertempat di Universitas Negeri Malang dengan menggunakan nama Laboratorium Pancasila. Keberadaan Laboratorium Pancasila Universitas Negeri Malang ditetapkan dengan SK Rektor 5 Juli 1967 atas prakarsa Rektor Prof. Darji Darmodiharjo, SH., sejak tahun 1966-1971.

Laboratorium Pancasila di Universitas Negeri Malang tersebut merupakan suatu lembaga pusat pengkajian dan pengembangan dasar atau filsafat negara Pancasila dengan cara mengembangkan serta membudayakan dasar atau filsafat negara Pancasila sesuai dengan amanat UUD 1945. Hal tersebut dikarenakan dasar negara Pancasila secara yuridis-konstitusional termaktub dalam Pembukaan UUD 1945 (Suparno, dkk., 2011: 52). Laboratorium Pancasila selain dikembangkan di Universitas Negeri Malang juga dikembangkan di Universitas Negeri Yogyakarta.

Laboratorium Pendidikan Pancasila di Universitas Negeri Yogyakarta (IKIP Yogyakarta) semula dikembangkan dengan nama Laboratorium Pendidikan Moral Pancasila (PMP). Soenarjati M. dan Cholisin (1989: 139) mendefinisikan bahwa Laboratorium Pendidikan Moral Pancasila (PMP) adalah suatu tempat yang dapat digunakan untuk melatih siswa dalam ketrampilan melakukan kegiatan-kegiatan percobaan atau penelitian, praktik, demonstrasi, dan pengembangan nilai-nilai moral Pancasila. Sesuai dengan perkembangan kurikulum, Laboratorium PMP di UNY berubah nama menjadi Laboratorium PKn.H

Laboratorium Pendidikan Pancasila sudah cukup banyak dikembangkan di tingkat perguruan tinggi sedangkan di tingkat lembaga sekolah khususnya sekolah menengah pertama masih belum berkembang. SMP Negeri 1 Bantul merupakan satu-satunya lembaga sekolah negeri di Kabupaten Bantul bahkan DIY yang baru mengembangkan Laboratorium Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka dapat diketahui bahwa definisi dari Laboratorium Pendidikan Pancasila adalah suatu tempat yang dapat digunakan untuk melatih para siswa dalam ketrampilan melakukan kegiatan-kegiatan praktik, percobaan, penelitian, dan demonstrasi serta pengembangan nilai-nilai Pancasila di SMP Negeri 1 Bantul.

2. Fungsi dan Tujuan Laboratorium Pendidikan Pancasila

Amin Soejitmo (Dientje B. Rumampuk, 1988: 91) mendefinisikan fungsi laboratorium adalah “sebagai suatu tempat untuk melakukan penyelidikan dalam kegiatan belajar-mengajar”. Pendapat lainnya dikemukakan Amin Soejitno (1985)

(Soenarjati M. dan Cholisn, 1989: 140) menyatakan bahwa fungsi laboratorium adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan kelengkapan bagi pelajaran teori yang telah diterima sehingga antara teori dan praktik bukan merupakan hal yang terpisah, melainkan dua hal yang merupakan suatu kesatuan. Keduanya saling kaji mengkaji dan saling mencari dasar
- b. Memberikan keterampilan kerja ilmiah bagi siswa/mahasiswa
- c. Memberikan dan memupuk keberanian untuk mencari hakikat keberadaan ilmiah dari suatu obyek dalam lingkungan alam dan lingkungan sosial
- d. Menambah keterampilan dalam mempergunakan alat media yang tersedia untuk mencari dan menemukan kebenaran.
- e. Memupuk rasa ingin tahu mahasiswa/siswa sebagai modal sikap ilmiah seorang calon ilmuwan
- f. Memupuk dan membina rasa percaya diri sebagai akibat ketrampilan yang diperoleh dan penemuan yang di dapat dalam proses kegiatan kerja di laboratorium/workshop.

Moh. Amin (1984) (Soenarjati M. dan Cholisn, 1989: 140) mengemukakan bahwa fungsi laboratorium antara lain adalah sebagai alat atau tempat untuk:

- a. menguatkan/memberi kepastian informasi-informasi;
- b. menentukan hubungan sebab-akibat;
- c. membuktikan benar tidaknya faktor-faktor atau gejala-gejala tertentu;
- d. mempraktekkan apa/sesuatu yang diketahui;
- e. mengembangkan keterampilan;
- f. memberikan latihan-latihan;
- g. membantu siswa untuk belajar menggunakan metode ilmiah dalam pemecahan problem-problem/ masalah dan melaksanakan penelitian perseorangan.

Berdasarkan yang terdapat dalam suatu katalog Universitas Negeri Malang, Suparno, dkk. (2011: 53-54) menyampaikan bahwa fungsi Laboratorium Pancasila adalah memprioritaskan pengembangan dan pembudayaan dasar (filsafat) negara Pancasila melalui kegiatan kelembagaan:

- a. Penelitian dan pengembangan misalnya pengembangan program pendidikan, kurikulum satuan pendidikan, metodologi buku dan media belajar-mengajar jenjang pendidikan dasar, menengah dan perguruan tinggi
- b. Penelitian dan pengembangan misalnya bagi masyarakat atau kelembagaan seperti Pemerintah Daerah, kementerian, dan departemen
- c. Kerjasama dengan kelembagaan misalnya kerjasama dengan PEMDA, DKN, Departemen Kehakiman, dan sebagainya.

Laboratorium Pancasila Universitas Negeri Malang tersebut konsisten dalam mengembangkan dan menegakkan ajaran filsafat negara Pancasila termasuk UUD Proklamasi 1945 sebagai amanat pendiri negara yang melaksanakan amanat para *the founding fathers*. Laboratorium Pancasila aktif melaksanakan kajian normatif atas perubahan I sampai IV UUD 1945. Bahkan berlanjut melaksanakan kajian normatif-kritis atas praktik, budaya Pemerintah serta Orsopol dalam era reformasi yang saat ini dirasakan semakin mengalami degradasi terhadap wawasan nasional, pembudayaan terhadap nilai-nilai dasar Pancasila menjadi demokrasi dan ekonomi liberal sehingga PKI (*neo-PKI*) mulai bangkit dan merongrong integritas nilai-nilai dasar Pancasila, sinergis dengan "kebangkitan" gerakan *ekstrem* kanan (terorisme dan NII) (Suparno, dkk., 2011: 54).

Fungsi Laboratorium Pancasila tersebut di atas adalah sudah bersifat khusus yaitu sudah terkait dengan bidang Pendidikan Pancasila. Sebagaimana juga dengan Laboratorium Pendidikan Pancasila yang didirikan tanggal, 30 Juli 2011 di SMP Negeri 1 Bantul, berfungsi sebagai tempat untuk melakukan kegiatan penelitian

dan latihan mempraktekkan nilai-nilai Pancasila. Sedangkan fungsi Laboratorium PMP menurut Ali Emran (Soenarjati M. dan Cholisin, 1989: 145) adalah:

- a. mengembangkan strategi belajar-mengajar dan media Pendidikan Moral Pancasila;
- b. melatih sikap positif agar terbentuk kepribadian yang kuat berdasarkan nilai-nilai Pancasila;
- c. memperlancar program pengembangan dan penelitian Pendidikan Moral Pancasila;
- d. menjembatani antara teori Pendidikan Moral Pancasila dengan praktek Pendidikan Moral Pancasila;
- e. memperlancar proses penghayatan terhadap nilai-nilai Pancasila yang diprogramkan.

Berdasarkan dari fungsi Laboratorium PMP tersebut di atas, maka dapat dirumuskan bahwa fungsi Laboratorium Pendidikan Pancasila sebagai berikut:

- a. Mengembangkan strategi dan sumber belajar Pendidikan Pancasila
- b. Melatih sikap positif dan membentuk kepribadian sesuai nilai-nilai Pancasila
- c. Memperlancar program pengembangan dan penelitian Pendidikan Pancasila
- d. Menjembatani antara teori dengan praktek Pendidikan Pancasila
- e. Memperlancar proses penghayatan nilai-nilai Pancasila.

3. Penggunaan Laboratorium Pendidikan Pancasila

Laboratorium Pendidikan Pancasila dimanfaatkan untuk tempat mengadakan penelitian, pengembangan, dan mempraktekkan nilai-nilai Pancasila. Soenarjati M. dan Cholisin (1989: 146) mengungkapkan, bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan guru dalam menggunakan Laboratorium Pendidikan Pancasila antara lain sebagai berikut:

- a. Menganalisis kurikulum secara keseluruhan

- b. Menentukan pokok bahasan
- c. Menentukan Tujuan Instruksional Khusus (TIK)
- d. Mengembangkan materi dari pokok bahasan
- e. Mengembangkan desain instruksional
- f. Menetapkan materi pokok bahasan
- g. Menentukan alat/perlengkapan yang akan dipergunakan
- h. Menetapkan langkah-langkah dalam pengajaran.

Sedangkan Tjipto dan Kees Ruijter (1989: 109) mengemukakan bahwa dalam pengajaran praktikum sangat efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersamaan, yaitu:

- a. Ketrampilan kognitif yang tinggi
 - 1) melatih agar teori dapat dimengerti;
 - 2) agar segi-segi teori yang berlainan dapat diintegrasikan;
 - 3) agar teori dapat diterapkan pada keadaan problema yang nyata.
- b. Ketrampilan afektif
 - 1) belajar merencanakan kegiatan secara mandiri;
 - 2) belajar bekerja sama;
 - 3) belajar mengkomunikasikan informasi mengenai bidangnya;
 - 4) belajar menghargai bidangnya.
- c. Ketrampilan psikomotor
 - 1) belajar memegang peralatan sehingga betul-betul berjalan;
 - 2) belajar memakai peralatan dan instrumen tertentu.

Berdasarkan dari hal tersebut di atas, dapat dinyatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses belajar tidak cukup hanya dengan sekedar mengejar masalah kecerdasan (kognitif) tetapi potensi siswa lainnya seperti rasa (afektif) dan ketrampilan (psikomotorik) harus mendapatkan perhatian dan kesempatan yang sama (proporsional) supaya berkembang lebih optimal.

4. Pengelolaan Laboratorium Pendidikan Pancasila

a. Tata letak ruang Laboratorium Pendidikan Pancasila

Dientje Rumampuk (1988: 97-99) dalam hal ini mengemukakan bahwa pada umumnya laboratorium terdapat fasilitas seperti tempat duduk dan meja siswa, tempat perlengkapan administrasi, almari, papan tulis, proyektor dan layar. Selain itu, disediakan juga berbagai sumber belajar baik dalam bentuk dua atau tiga dimensi seperti gambar dinding, foto-foto peristiwa bersejarah atau tokoh sejarah, globe, peta sejarah dan geografis, karya grafis (gambar grafik, bagan), karya kerajinan dalam visual tiga dimensi dan disimpan serta digunakan juga peralatan elektronik audio visual seperti *casette*, proyektor, layar lebar (*screen*), dan televisi (Safitri Yosita Ratri).

b. Pengadaan koleksi

Pengadaan adalah upaya untuk memperoleh berbagai sumber belajar, berupa cetak seperti buku, modul, audio seperti kaset audio, CD, tape, dan lain-lain, video seperti kaset video, VCD yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Berbagai sumber belajar tersebut menurut Safitri Yosita Ratri dapat diperoleh dengan cara-cara sebagai berikut.

1) Pembelian

Membeli berarti tidak terjadi proses desain oleh pengguna tetapi sumber belajar tersebut sudah ada dan langsung bisa dimanfaatkan oleh pengguna. Para pengguna tinggal memilih jenis sumber belajar yang tepat

digunakan dengan kebutuhan pembelajaran sesuai karakteristik siswa dan materi pelajaran mata pelajaran tertentu.

2) Sumbangan

Sumbangan berarti pemberian terhadap koleksi sumber belajar yang diperoleh baik dari pemerintah ataupun masyarakat. Misalnya sumbangan dana BOS yang diberikan oleh pemerintah. Dana BOS tersebut kemudian dapat dipergunakan untuk membeli perlengkapan ataupun koleksi jenis sumber belajar yang dibutuhkan di laboratorium.

3) Pinjaman

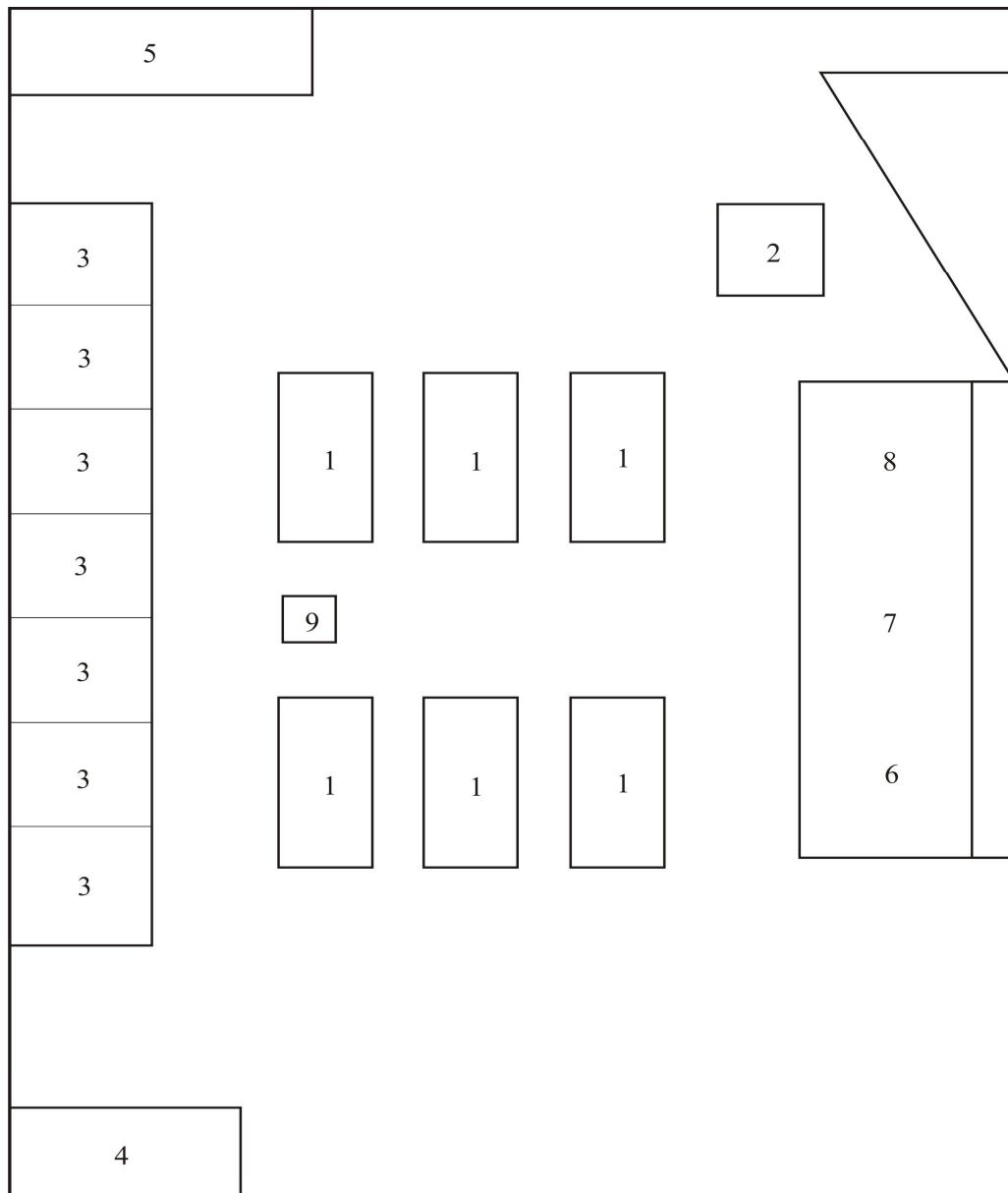
Selain diperoleh dengan dua cara di atas juga dapat diperoleh dari pinjaman. Pinjaman dapat berupa media atau sumber belajar seperti buku, peta, proyektor dan sebagainya yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

4) Tukar menukar

Selain itu, koleksi sumber belajar dapat juga diperoleh dengan cara tukar-menukar. Misalnya tukar menukar VCD, peta dan juga miniatur.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka dapat diketahui bahwa banyak cara untuk memperoleh koleksi sumber belajar laboratorium misalnya dengan cara pembelian, sumbangan, dan pinjaman serta tukar-menukar. Adapun tata letak ruangan atau denah laboratorium pada bidang ilmu sosial dapat dilihat melalui gambar di bawah ini.

Gambar 1.
Denah Laboratorium pada Bidang Ilmu Sosial



Sumber: Dientje B. Rumampuk, 1988: 98.

Ket: 1. tempat duduk siswa, 2. meja guru, 3. carrel, 4. tempat berbagai alat perlengkapan administrasi, 5. lemari, 6. papan display, 7. papan tulis, 8. layar tarik, 9. proyektor.

c. Struktur organisasi laboratorium

Etin Solihatin dan Raharjo (2007: 41) mengemukakan, bahwa Struktur organisasi laboratorium pada umumnya terdiri dari:

1) Kepala laboratorium

Kepala laboratorium biasanya dijabat oleh guru yang memiliki kualifikasi pendidikan sesuai dengan bidang keahliannya dan memiliki pengetahuan serta ketrampilan dalam mengelola laboratorium.

2) Tenaga teknisi

Tenaga teknisi merupakan seseorang yang memiliki kemampuan secara profesional untuk menjalankan, mengoprasikan, dan memelihara serta mengembangkan perlengkapan atau perangkat di laboratorium sehingga laboratorium dapat untuk digunakan.

3) Tenaga laboratorium

Tenaga laboratorium merupakan seseorang yang memiliki kemampuan professional untuk menyelenggarakan kegiatan-kegiatan di laboratorium yang meliputi penelitian, pengembangan, dan pelatihan serta layanan pada suatu bidang ilmu tertentu. Tugas utamanya adalah membantu terselenggaranya kegiatan laboratorium di sekolah.

B. Tinjauan tentang Sumber Belajar

Pada sub bab ini dibahas beberapa konsep terkait dengan pengertian sumber belajar, tujuan dan fungsi sumber belajar, manfaat sumber belajar, klasifikasi sumber

belajar, dan penggunaan sumber belajar, serta pola komunikasi sumber belajar dalam belajar individual dan klasikal.

1. Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar itu tidak lain adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan guna menunjang kepentingan proses pembelajaran, baik itu secara langsung dan tidak langsung, sebagian atau keseluruhan untuk memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajar (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 1989: 76-77). Munir (2008: 131) mendefinisikan bahwa “sumber belajar adalah bahan-bahan yang dapat dimanfaatkan dan diperlukan untuk membantu pengajar maupun peserta didik dalam proses pembelajaran”. *Association for Education Communication Technology* (AECT) (Arief S. Sadiman, dkk., 1989: 141) mendefinisikan bahwa sumber belajar adalah berbagai sumber baik yang berupa data, orang dan wujud tertentu secara terpisah maupun terkombinasi yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajarnya sehingga dapat mempermudah mereka dalam mencapai tujuan belajar.

Abdul Majid (2007: 170) mendefinisikan bahwa “sumber belajar adalah segala tempat atau lingkungan sekitar, benda dan juga orang yang mengandung informasi dapat digunakan sebagai wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku”. Sedangkan definisi sumber belajar yang lebih luas dikemukakan oleh Edgar Dale (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 1989: 76-77) menyatakan bahwa “sumber belajar adalah pengalaman”. Dale mengatakan bahwa sumber belajar tersebut memiliki makna yang sangat luas, seluas hidup itu sendiri.

Segala sesuatu yang dialami, dapat dianggap sebagai sumber belajar sepanjang hal itu membawa pengalaman yang menyebabkan belajar.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka dapat diketahui bahwa definisi dari sumber belajar tidak terbatas pada sarana dan parasarana yang dirancang seperti buku pelajaran atau bahan cetak saja. Melainkan, segala sesuatu baik itu berupa tempat, lingkungan sekitar, benda, dan orang, serta pengalaman dapat dijadikan sebagai sumber belajar.

2. Tujuan dan Fungsi Sumber Belajar

Sumber belajar memiliki tujuan dan fungsi sangat penting dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan dari sumber belajar menurut Wallington (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 1998: 78) adalah untuk menyalurkan stimulus dan informasi kepada siswa. A. Suhaenah Suparno (1999: 40) mengemukakan bahwa “tujuan sumber belajar adalah membantu siswa untuk belajar lebih efektif dan efisien dengan meningkatkan kualitas sistem pembelajaran”.

Sumber belajar juga dapat membantu pengajar dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran lebih baik. Sebagaimana dikemukakan Semiawan (Trimo, 2008) mengemukakan bahwa penggunaan dari sumber belajar tersebut bertujuan untuk:

- a. menambah wawasan pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru;
- b. mencegah verbalistik bagi siswa;
- c. mengajak siswa ke dunia nyata;
- d. mengembangkan proses belajar-mengajar yang menarik; dan
- e. mengembangkan berpikir *divergent* pada siswa.

Sedangkan fungsi sumber belajar sebagaimana yang dikemukakan Munir (2008: 132), yaitu untuk:

- a. pengembangan bahan ajar ilmiah dan objektif;
- b. mendukung terlaksananya program pembelajaran yang sistematis;
- c. membantu pengajar dalam mengefisiensikan waktu pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran yang efektif;
- d. meringankan tugas pengajar dalam menyajikan informasi atau materi pembelajaran, sehingga pengajar dapat lebih banyak memberikan dorongan dan motivasi belajar kepada peserta didik;
- e. meningkatkan keberhasilan pembelajaran, karena peserta didik dapat belajar lebih cepat dan menunjang penguasaan materi pembelajaran;
- f. mempermudah peserta didik untuk mendapatkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga peran pengajar tidak dominan;
- g. menciptakan kondisi atau lingkungan belajar yang memungkinkan siswa belajar;
- h. peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, bakat, dan minatnya;
- i. memberikan informasi atau pengetahuan yang lebih luas tidak terbatas ruang, waktu dan keterbatasan indera.

Pendapat lain dikemukakan oleh Rusman (2009: 135), menyatakan bahwa fungsi sumber belajar yaitu:

- a. meningkatkan produktivitas pendidikan, dengan cara mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik, dan mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi sehingga dapat lebih banyak membeina dan mengembangkan gairah belajar siswa;
- b. memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya individual, yaitu dengan cara mengurangi kontrol guru yang kaku, memberikan kesempatan bagi para siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya;
- c. memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran, yaitu dengan cara perancangan program pendidikan yang lebih sistematis, pengembangan bahan pebelajaran yang dilandasi oleh penelitian;
- d. lebih memantapkan kegiatan pembelajaran, yaitu dengan cara meningkatkan kemampuan sumber belajar, penyajian informasi dan bahan secara lebih kongkrit;
- e. memungkinkan belajar secara seketika, yaitu dengan cara mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan

- realitas yang sifatnya kongkret, memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung;
- f. memungkinkan penyajian pendidikan yang lebih luas, yaitu dengan jalan penyajian informasi yang mampu menembus batas geografis seperti dengan penerapan pembelajaran berbasis komputer dan *e-learning* di sekolah.

Adapun fungsi dari sumber belajar menurut Semiawan (1992: 100) (Trimo, 2008), yaitu untuk:

- a. sarana mengembangkan keterampilan memproseskan perolehan;
- b. mengeratkan hubungan antara siswa dengan lingkungan;
- c. mengembangkan pengalaman dan pengetahuan siswa;
- d. membuat proses belajar-mengajar lebih bermakna.

Berdasarkan beberapa hal tersebut di atas, maka dapat dinyatakan bahwa tujuan sumber belajar ialah membantu siswa untuk belajar lebih efektif dan efisien. Dengan adanya sumber belajar maka siswa dapat menambah wawasan pengetahuan terhadap materi pelajaran yang disampaikan dan guru terbantu dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih baik. Sedangkan fungsi dari sumber belajar yaitu untuk membuat proses pembelajaran lebih bermakna dan bersifat kongkrit.

3. Manfaat Sumber Belajar

Rusman (2009: 135) menyatakan bahwa sumber belajar memiliki manfaat antara lain sebagai berikut:

- a. memberikan pengalaman belajar yang kongkret, secara tidak langsung kepada siswa;
- b. menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi, atau dilihat secara langsung dan kongkrit;
- c. menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada di dalam kelas;
- d. memberikan informasi yang akurat dan yang terbaru, seperti buku teks, ensiklopedi, narasumber, dan lain-lain;

- e. membantu memecahkan masalah pendidikan dan pembelajaran baik dalam lingkungan makro maupun lingkungan mikro;
- f. memberikan motivasi yang positif, lebih-lebih bila dirancang penggunaanya secara tepat;
- g. merangsang untuk berfikir, bersikap, dan berkembang lebih lanjut, seperti buku teks, buku bacaan, film, dan lainnya yang mengandung daya penalaran yang mampu membuat siswa terangsang untuk berfikir, menganalisis, dan berkembang lebih lanjut.

Sedangkan manfaat sumber belajar menurut A. Suhaenah Suparno (1999: 41-42) adalah sebagai berikut:

- a. membantu siswa belajar lebih baik;
- b. mendekatkan siswa maupun guru dengan lingkungan sekitar;
- c. memungkinkan guru merancang dan melaksanakan program pembelajaran dengan lebih baik;
- d. mendorong penerapan pendekatan siswa aktif;
- e. partisipasi masyarakat terhadap penyelenggaraan pendidikan;
- f. menimbulkan rasa kebersamaan dan kerjasama.

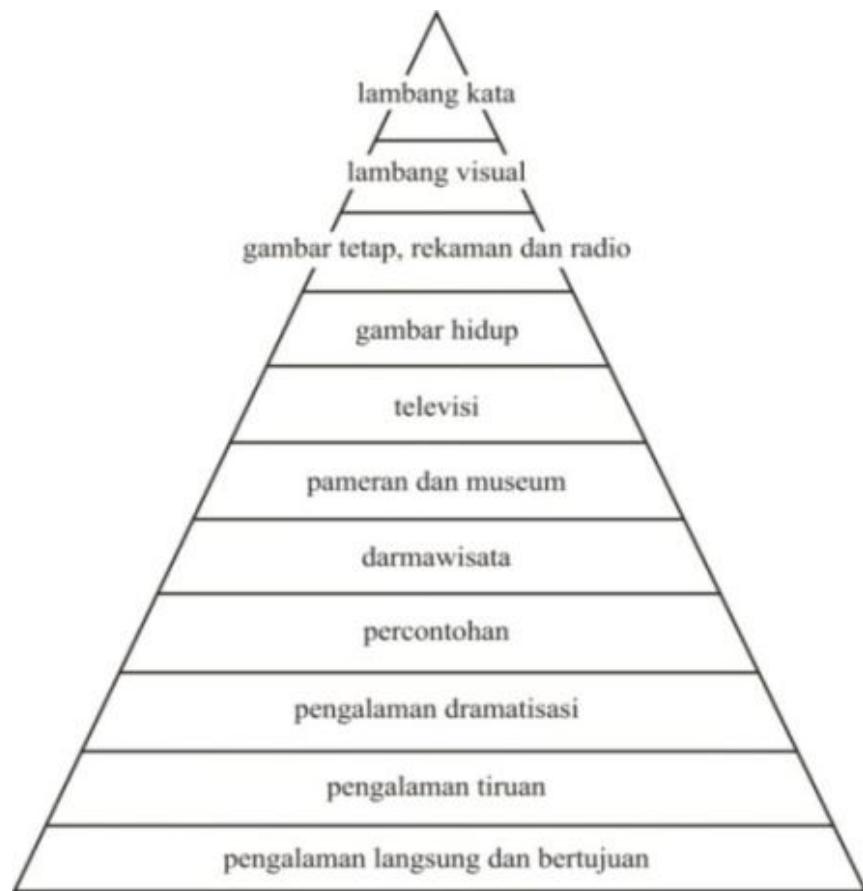
Dengan memahami manfaat sumber belajar diharapkan guru mampu untuk merancang serta memanfaatkan sumber belajar dalam mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah agar dapat membantu siswa lebih aktif dan responsif terhadap sumber belajar yang ada di lingkungan sekolah.

4. Klasifikasi Sumber Belajar

Secara tradisional, sumber belajar adalah guru dan buku. Padahal sumber belajar yang ada di lingkungan sekolah sangat banyak, sangat disayangkan jika berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan sekolah tidak dimanfaatkan secara

maksimal. Sumber belajar ini merupakan suatu unsur yang sangat penting dalam menentukan proses belajar agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Edgar Dale (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 1998: 76) menyatakan bahwa sumber belajar dapat diklasifikasikan atau dikelompokkan menurut jenjang tertentu ke dalam kerucut pengalaman (*cone of experience*). Adapun penjenjangan jenis-jenis pengalaman tersebut disusun dari yang kongkrit sampai yang absatrak.

Gambar 2.
Kerucut Pengalaman (*cone of experience*) dari Edgar Dale



Sumber: Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 1998: 76.

- Association for Education Communication Technology* (Rusman, 2009: 137-139) membedakan 6 (enam) jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar yaitu pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar sebagai berikut:
- a. Pesan (*message*), merupakan sumber belajar yang meliputi pesan formal yaitu pesan yang dikeluarkan oleh lembaga resmi, seperti pemerintah atau pesan yang disampaikan guru dalam situasi pembelajaran. Pesan-pesan ini selain disampaikan secara lisan juga dibuat dalam bentuk dokumen seperti kurikulum, silabus, RPP, dan sebagainya. Pesan nonformal, yaitu pesan yang ada di lingkungan masyarakat luas, misalnya cerita rakyat, legenda, ceramah tokoh masyarakat atau ulama, prasasti, relief-relief pada candi, kitab-kitab kuno, dan peninggalan sejarah lainnya.
 - b. Orang (*people*), yaitu manusia atau orang pada dasarnya dapat berperan sebagai sumber belajar yang dapat dibagi dua kelompok. Pertama, kelompok orang yang didesain khusus sebagai sumber belajar utama yang dididik secara professional untuk mengajar, seperti guru, tenaga pendidik, instruktur, widyaiswara, termasuk kepala sekolah, laboran, teknisi sumber belajar, pustakawan, dan lain-lain. Kedua, adalah orang yang memiliki profesi selain tenaga yang berada di lingkungan pendidikan dan profesinya tidak terbatas, misalnya politisi, tenaga kesehatan, petani, arsitek, psikolog, *lawyer*, polisi, pengusaha, dan lain-lain.
 - c. Bahan (*materials*), merupakan suatu format atau perangkat yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, buku teks, modul, program video, film, OHT, program slide, alat peraga, bahan *e-learning*, dan sebagainya (biasa disebut *software*).
 - d. Alat (*device*), adalah benda-benda yang berbentuk fisik sering disebut juga dengan perangkat keras (*hardware*). Alat ini berfungsi untuk menyajikan bahan-bahan mencakup *multimedia projector*, *slide projector*, OHP, film, *tape*, *opaque projector*, dan sebagainya.
 - e. Teknik (*technique*), adalah cara yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran. Di dalamnya mencakup ceramah, permainan atau simulasi, tanya jawab, sosiodrama (*roleplay*), dan sebagainya.
 - f. Latar (*setting*), yaitu lingkungan yang berada di dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, baik yang sengaja dirancang maupun yang secara khusus dipersiapkan untuk pembelajaran, yang termasuk di dalamnya adalah pengaturan ruang, pencahayaan, ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, tempat workshop, halaman sekolah, kebun sekolah, lapangan sekolah, dan sebagainya. Sumber belajar yang diuraikan tersebut, merupakan komponen-komponen yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. Secara khusus untuk kategori bahan

(*materials*) dan alat (*device*) yang kita kenal sebagai *software* dan *hardware* tak lain adalah media pembelajaran.

Tabel 1.
Klasifikasi Jenis-Jenis Sumber Belajar

Jenis Sumber Belajar	Pengertian	Contoh	
		Dirancang	Dimanfaatkan
1. Pesan (<i>message</i>)	Informasi yang harus disalurkan oleh komponen lain berbentuk ide, ajaran, fakta, pengertian, data.	Bahan-bahan pelajaran.	Cerita rakyat, dongeng, nasihat.
2. Manusia (<i>people</i>)	Orang yang menyimpan informasi atau menyalurkan informasi. Tidak termasuk yang menjalankan fungsi pengembangan dan pengelolaan sumber belajar.	Guru, aktor, siswa, pembicara, pemain (tidak termasuk teknisi dan tim kurikulum).	Narasumber, tokoh masyarakat, pimpinan lembaga, responden.
3. Bahan (<i>materials</i>)	Sesuatu bisa disebut media/ <i>software</i> yang mengandung pesan untuk disajikan melalui pemakaian alat.	Transparansi, film, <i>slides</i> , <i>tape</i> , buku, gambar, dan lain-lain.	Relief, candi arca, peralatan teknik.
4. Peralatan (<i>device</i>)	Sesuatu, bisa disebut media/ <i>hardware</i> yang menyalurkan pesan untuk disajikan yang ada di dalam <i>software</i> .	OHP, proyektor <i>slides</i> , film, TV, kamera, papan tulis.	Generator, mesin, alat-alat, dan mobil.
5. Teknik (<i>technique</i>)	Prosedur yang disiapkan dalam mempergunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi, dan orang untuk menyampaikan pesan.	Ceramah, diskusi, sosiodrama, simulasi, kuliah, belajar mandiri.	Permainan, saresehan, percakapan biasa.
6. Lingkungan (<i>setting</i>)	Situasi sekitar di mana pesan di salurkan	Ruang kelas, studio, perpustakaan, laboratorium, aula.	Taman, kebun, pasar, museum, toko.

Sumber: Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 1989: 79-80.

Rusman (2009: 137) menyatakan bahwa secara garis besar sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu sebagai berikut:

- a. sumber belajar yang dirancang atau *learning resources by design*, yakni sumber-sumber yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai “komponen sistem intruksional” untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal;
- b. sumber belajar yang dimanfaatkan atau *learning resources by utilization*, yakni sumber belajar yang tidak di desain atau dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan dan diterapkan, serta dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran seperti museum, pasar, toko, tokoh masyarakat, dan lainnya yang ada di lingkungan sekitar.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1989: 80) mengklasifikasikan sumber belajar sebagai berikut:

- a. sumber belajar tercetak: buku, majalah, brosur, koran, poster denah, ensiklopedi, kamus, *booklet*, dan lain-lain;
- b. sumber belajar noncetak: film, *slides*, video, model, *audiocassette*, transparansi, realia, objek, dan lain-lain;
- c. sumber belajar yang berbentuk fasilitas: perpustakaan, ruangan belajar, *carrel*, studio, lapangan olahraga, dan lain-lain;
- d. sumber belajar berupa kegiatan: wawancara, kerja kelompok, observasi, simulasi, permainan, dan lain-lain;
- e. sumber belajar berupa lingkungan di masyarakat: taman, terminal, pasar, toko, pabrik, museum, dan lain-lain.

5. Penggunaan Sumber Belajar

Sumber belajar tersebut dapat digunakan untuk menunjang dan mencapai suatu tujuan pembelajaran. Rusman (2009: 136-137) mengemukakan bahwa dalam pemilihan sumber belajar harus berdasarkan pada kriteria tertentu baik sumber belajar yang dirancang (*by design*) maupun sumber belajar yang dimanfaatkan (*by utilization*) seperti berikut:

- a. Sumber belajar guna memotivasi yang bertujuan untuk motivasi siswa yang rendah semangat belajar dan sebagainya

- b. Sumber belajar untuk proses pembelajaran yang menjadi penunjang kegiatan belajar-mengajar
- c. Sumber belajar untuk penelitian ini merupakan bentuk sumber belajar yang dapat diobservasi, dianalisis, dicatat secara teliti, dan sebagainya.
- d. Sumber belajar untuk memecahkan masalah.
- e. Sumber belajar untuk presentasi ialah sumber belajar yang lebih ditekankan sumber belajar sebagai alat, metode atau strategi penyampaian pesan.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1989: 87) menyatakan bahwa ada beberapa persyaratan yang perlu diketahui oleh guru dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar, antara lain:

- a. tujuan instruksional;
- b. pokok-pokok bahasan yang menjelaskan isi pelajaran;
- c. pemilihan strategi, metode yang sesuai dengan sumber belajar;
- d. pemilihan sumber belajar, baik yang dirancang maupun tidak dirancang;
- e. pengaturan waktu sesuai dengan luas pokok bahasan.

Sebelum melakukan pemanfaatan sumber belajar, terlebih dahulu guru harus memperhatikan kedudukan dari sumber belajar yang akan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Adapun kedudukan dari sumber belajar dapat sebagai *total teaching*, dan *major resources* serta *suplement view*. Sumber belajar sebagai *total teaching* artinya posisi sumber belajar tersebut menggantikan peran guru secara total, di mana guru hanya berperan sebagai fasilitator. Kedudukan sumber belajar sebagai *major resources* artinya sumber belajar tersebut sebagai sumber utama, di

mana guru hanya berperan memperjelas sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan kedudukan sumber belajar *suplement view* yaitu sumber belajar hanya sebagai pelengkap, di mana posisi guru masih dominan dalam proses pembelajaran (Rusman, 2009: 144-145).

Rusman (2009: 146-147) menyatakan bahwa kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan guru dalam pemanfaatan sumber belajar sebagai *total teaching* adalah sebagai berikut.

- a. Di awal pembelajaran, guru memberikan piranti sumber belajar kepada para siswa yang berisi materi pelajaran yang akan disajikan, baik dalam bentuk disket, CD interaktif pembelajaran, atau memberikan tugas untuk melakukan observasi lapangan.
- b. Di bagian inti pembelajaran, guru menugaskan para siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan sumber belajar selain guru. Dalam hal ini penyajian sumber belajar dapat merangsang siswa untuk lebih mendalami materi pelajaran, meningkatkan kemampuan berfikir kritis, menarik makna dari bahan ajar, memunculkan ide-ide kreatif, serta mendorong siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran formal.
- c. Di bagian akhir pembelajaran, guru memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengkaji dan menelaah serta memperdalam isi materi pelajaran yang baru disajikan melalui sumber belajar.
- d. Di luar proses pembelajaran, guru memberikan penugasan kepada para siswa dengan diberi kebebasan untuk belajar melalui berbagai sumber belajar.

Rusman (2009: 147-148) mengemukakan bahwa kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan oleh guru dalam pemanfaatan sumber belajar sebagai *major resources* adalah sebagai berikut.

- a. Di awal pembelajaran, upaya guru memusatkan perhatian dan memberikan informasi materi pelajaran yang akan disajikan melalui kegiatan apersepsi.
- b. Di bagian inti, guru menyajikan sumber belajar yang dikombinasikan secara fungsional dan proposional dengan penjelasan yang sedang disampaikan.
- c. Di bagian akhir pembelajaran guru memberi kesempatan dan peluang kepada siswa untuk mengkaji, menelaah serta menyimpulkan materi pelajaran yang baru disajikan.
- d. Di luar proses pembelajaran, guru memberikan tugas kepada para siswa dan mereka diberi keluasaan untuk melakukan analisis materi pelajaran serta berkomunikasi dengan berbagai format sumber belajar.

Rusman (2009: 148-149) mengemukakan bahwa kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan oleh guru dalam pemanfaatan sumber belajar sebagai *suplemen view* adalah sebagai berikut.

- a. Di awal pembelajaran, guru melakukan kegiatan membuka pembelajaran dan memberikan informasi awal terhadap materi pelajaran yang akan disajikan melalui kegiatan tanya jawab.
- b. Di bagian inti pembelajaran, seorang guru menyampaikan materi pelajaran yang dikombinasikan secara fungsional dan proposional dengan sumber belajar sebagai pelengkap dalam penyampaian materi pelajaran.

- c. Di bagian akhir pembelajaran guru memberi kesempatan dan peluang kepada siswa untuk mengkaji dan menelaah serta menyimpulkan materi pelajaran yang baru disajikan.
- d. Di luar proses pembelajaran, guru memberikan tugas kepada para siswa dan mereka diberi keluluasaan untuk melakukan analisis materi pelajaran dan berkomunikasi dengan berbagai format sumber belajar.

Dengan memperhatikan ketiga langkah dalam penggunaan sumber belajar tersebut di atas, maka tergantung kepada setiap guru untuk mampu dan mau untuk menggunakan dan menempatkan secara tepat dalam proses pembelajaran. Untuk bisa memberdayakan sumber belajar secara efektif dan efisien, seorang guru tidak mungkin untuk melaksanakannya secara sendiri-sendiri. Akan tetapi perlu adanya kerja sama yang baik dengan tenaga kependidikan lainnya yang ada di lingkungan sekolah akan sangat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

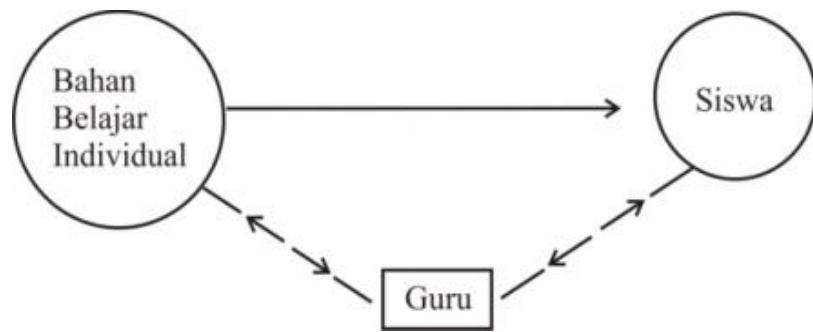
6. Pola Komunikasi Sumber Belajar dalam Belajar Individual dan Klasikal

- a. Sumber belajar dalam belajar individual

Arief S. Sadiman, dkk. (1989: 147) menyatakan bahwa pola komunikasi belajar individual sangat dipengaruhi oleh sumber belajar yang digunakan. Titik berat proses pembelajaran individual adalah peserta didik, sedangkan pendidik dalam hal ini hanya sebagai penunjang atau fasilitator. Dengan demikian, maka keberadaan sumber belajar dalam belajar individual sangat penting karena yang menentukan keberhasilan belajar adalah sumber belajar dan siswa itu sendiri bukan guru.

Belajar individual ini merupakan tipe belajar yang berpusat pada siswa, sehingga dituntut peran dan aktivitas dari siswa secara utuh dan mandiri agar prestasi belajarnya tinggi. Posisi guru lebih banyak berperan sebagai konsultan, stimulus, pengelola sumber belajar, pengarah, pembimbing, dan Pembina serta penerima laporan hasil kemajuan belajar siswa. Adapun pola komunikasi dalam belajar individual dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 3.
Pola Komunikasi dalam Belajar Individual



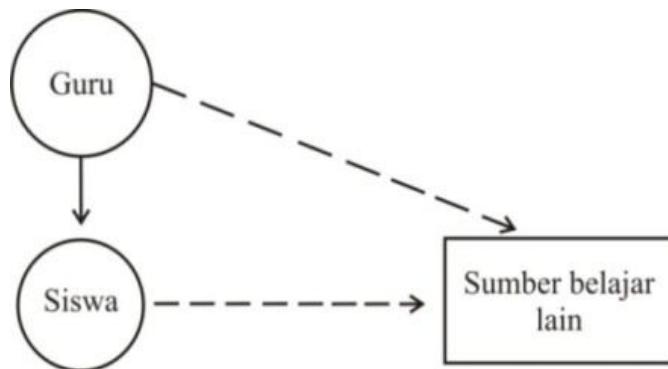
Keterangan:

- = komunikasi utama
- - - - = konsultatif (kalau diperlukan saja)
- Tugas Guru = mengelola dan menunjang PBM

b. Sumber belajar pada belajar klasikal

Arief S. Sadiman, dkk. (1989: 154) menyatakan bahwa pola komunikasi sumber belajar klasikal adalah komunikasi langsung antara guru dengan siswa. Kualitas dari guru menjadi penentu utama dalam keberhasilan belajar, karena dalam hal ini guru merupakan sumber belajar utama. Pola komunikasi belajar klasikal dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 4.
Pola Komunikasi Belajar Klasikal



Keterangan:

- = komunikasi utama
- - - - - = komunikasi yang bersifat konsultatif

Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa guru adalah sumber belajar primer sedangkan sumber belajar lain seolah-olah tidak ada peranannya sama sekali karena frekuensi belajar siswa dengan guru hampir 90% dari waktu yang tersedia. Sedangkan Percival dan Ellington (Arief S. Sadiman, dkk., 1989: 155) menyatakan bahwa perhatian yang penuh dalam proses pembelajaran dengan metode ceramah semakin lama semakin menurun drastis. Misalnya saja dalam waktu 50 menit belajar, maka pada awal belajar (*attention spannya*) berkisar antara 12-15 menit, kemudian makin mendekati akhir kegiatan pelajaran akan turun menjadi 3-5 menit. Di samping itu, *British Audio Visual Association* juga mengungkapkan bahwa sekitar 75% pengetahuan yang diperoleh melalui indera penglihatan, 13% indera pendengaran, 6% indera sentuhan, dan rabaan serta 6% dari indera penciuman juga lidah. Arief S. Sadiman, dkk. (1989: 155-156) menyatakan bahwa jika proses belajar hanya menggunakan:

- 1) membaca saja, maka pengetahuan yang mengendap hanya 10%;
- 2) mendengarkan saja pengetahuan yang mengendap hanya 20%;
- 3) melihat saja pengetahuan yang mengendap 30%;
- 4) melihat dan mendengar pengetahuan yang mengendap bisa 50%;
- 5) mengungkapkan sendiri pengetahuan yang mengendap bisa 80%;
- 6) mengungkapkan sendiri dan mengulang pada kesempatan lain 90%.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka diketahui bahwa akan sangat kecil dan sedikit pengetahuan yang diperoleh oleh siswa apabila guru tidak pandai-pandai memilih dan mengkombinasikan metode dan sumber belajar yang ada. Alasan lain yang biasa diungkapkan oleh guru untuk tidak menyajikan metode mengajar yang tepat guna adalah karena dasar keterbatasan sumber belajar yang tersedia dan waktu belajar (Arief S. Sadiman, dkk., 1989: 156).

C. Tinjauan tentang Pembelajaran PKn

Pada sub bab ini dibahas beberapa konsep terkait pengertian pembelajaran, definisi PKn, visi dan misi PKn, fungsi dan tujuan PKn, dan ruang lingkup PKn.

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada intinya ialah merupakan dua proses yang berjalan secara bersamaan dalam menciptakan suasana interaksi pembelajaran dengan kondisi yang kondusif yaitu proses yang dijalani oleh siswa dan proses yang dilakukan oleh guru secara sadar dan disengaja. Sehingga terjalin satu kesatuan yang utuh antara pendidik yang melakukan kegiatan mengajar dengan peserta didik yang melakukan kegiatan belajar. Sebagaimana yang dikemukakan Ismail SM (2008: 9), menyatakan bahwa dalam pembelajaran itu melibatkan dua pihak yaitu guru

sebagai orang yang melakukan kegiatan mengajar dan siswa sebagai orang yang melakukan kegiatan belajar.

Dalam hal ini, pendidik memegang peranan penting dalam menciptakan dan mengatur suasana belajar siswa dengan sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat mengantarkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang optimal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Sugihartono, dkk. (2007: 81) menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik (guru) untuk menyampaikan pengetahuan, dan mengorganisasi serta menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta hasil optimal”.

Istilah pembelajaran merupakan perubahan istilah yang sebelumnya dikenal dengan proses belajar-mengajar (PMB) atau kegiatan belajar-mengajar (KBM). Dalam proses belajar-mengajar adanya interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang dinyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Berdasarkan beberapa pemaparan tentang pengertian pembelajaran tersebut di atas, maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran itu pada prinsipnya adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dengan pendidik dan sumber belajar lain yang

dilakukan secara bersamaan dan terkombinasi dalam memberikan sejumlah materi agar peserta didik (siswa) memiliki pengalaman belajar.

2. Definisi PKn

Berdasarkan pada lampiran PERMENDIKNAS Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, disebutkan bahwa:

Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan lampiran PERMENDIKNAS tersebut di atas, Nu'man Somantri (Cholisin, 2000: 8) menyatakan hal yang sama yaitu bahwa inti dari mata pelajaran PKn sebagai berikut:

PKn adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik, yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh positif pendidikan sekolah, masyarakat, orang tua yang kesemuanya itu diproses untuk melatih pelajar-pelajar berfikir kritis, analitis, bersikap, dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis dengan berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa PKn memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. merupakan bidang studi;
- b. materi pokoknya adalah demokrasi politik yang diperluas dengan pengaruh positif dari pendidikan di sekolah, keluarga, dan masyarakat;
- c. bersifat interdisipliner;
- d. tujuannya melatih berfikir kritis dan analisis (*intelektual skill*), bersikap dan bertindak demokratis sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Cholisin (2000: 10) menyatakan bahwa PKn merupakan aspek pendidikan politik yang fokus materinya adalah peranan warga negara Indonesia dalam hidup

bernegara sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar dapat menjadi warga negara Indonesia yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Sedangkan Arnie Fajar (2005: 141) menyatakan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri baik dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas dan terampil serta berkarakter sebagaimana diamanatkan Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran PKn merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang dimaksudkan untuk mempelajari tentang kajian ataupun materi mengenai pelajaran PKn. PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang berupaya untuk meningkatkan kualitas warga negara dalam kehidupan berpolitik, ekonomi, sosial, budaya dan hukum agar dapat diandalkan bangsa dan negara Indonesia. Melalui adanya pembelajaran PKn diharapkan setiap warga negara Indonesia memiliki kecerdasan, dapat berpikir kreatif, interaktif, dan kritis dalam menghadapi berbagai masalah dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

3. Visi dan Misi PKn

Visi PKn adalah berorientasi pada terbentuknya masyarakat demokratis atau yang lebih dikenal dengan masyarakat madani (*civil society*). Sebagaimana yang dikemukakan oleh Muchson AR. (2004: 32), bahwa visi PKn itu berorientasi pada terbentuknya masyarakat sipil (*civil society*). Adapun cara untuk membentuk *civil society* adalah dengan memberdayakan warga negara melalui proses pendidikan agar mampu berperan aktif dalam sistem pemerintahan yang demokratis.

Berdasarkan visi dari mata pelajaran PKn tersebut, maka dikembangkan misi mata pelajaran PKn paradigma baru adalah membentuk warga negara yang baik (*good citizenship*). Menciptakan kompetensi para siswa agar mampu berperan aktif dan bertanggung jawab bagi kelangsungan pemerintahan yang demokratis melalui pengembangan pengetahuan karakter dan keterampilan warga negara Indonesia. Sebagaimana misi PKn yang tercantum pada lampiran PERMENDIKNAS Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, yaitu:

- a. Sebagai pendidikan wawasan kebangsaan yang berarti pendidikan yang menyiapkan peserta didik agar memiliki pemahaman yang mendalam dan komitmen yang kuat serta konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara yang berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945 Konstitusi Negara Republik Indonesia.
- b. Sebagai pendidikan yang demokrasi yang berarti pendidikan yang menyiapkan peserta didik agar mampu menjalankan hak-hak sebagai warga negara untuk menjalankan prinsip-prinsip demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c. Pendidikan yang menyiapkan peserta didik agar memiliki kesadaran bela negara, penghargaan terhadap hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak serta sikap perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme.

Berdasarkan pemaparan tersebut di atas, maka dapat dinyatakan bahwa visi dari PKn yaitu menciptakan masyarakat madani yang demokratis. Sedangkan misi dari PKn adalah membentuk masyarakat yang baik (*good citizenship*).

4. Fungsi dan Tujuan PKn

Fungsi PKn adalah sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter serta setia kepada bangsa dan negara Indonesia

dengan merefleksikan diri dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila serta Undang-Undang Dasar 1945 (Sunarso, dkk., 2006: 5).

Sedangkan tujuan mata pelajaran PKn menurut Cholisin (2000: 12) adalah membentuk warga negara yang lebih baik (*a good citizen*) dan mempersiapkannya untuk masa depan. Adapun tujuan PKn yang berdasarkan pada penjelasan Pasal 31 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa tujuan PKn tersebut ialah untuk membentuk peserta didik atau siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Hal tersebut sesuai dengan tujuan PKn sebagaimana tercantum dalam lampiran PERMENDIKNAS Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, yang meliputi:

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

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka dapat dinyatakan bahwa fungsi PKn adalah sebagai mata pelajaran yang mengarah pada terbentuknya warga negara yang baik serta bertanggung jawab sesuai UUD 1945 dan Pancasila. Sedangkan tujuan mata pelajaran PKn adalah untuk membentuk warga negara agar menjadi warga negara yang berakhhlak mulia, cerdas, partisipatif dan bertanggung jawab

serta sadar akan statusnya, hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

5. Ruang Lingkup PKn

Berdasarkan pada lampiran PERMENDIKNAS Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi dinyatakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran PKn untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah secara umum meliputi aspek-aspek persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hukum, HAM, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasan dan politik, Pancasila, serta globalisasi.

- a. 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.
- b. 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, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan Internasional.
- c. Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. 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.
- e. Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. 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.
- g. 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.

h. Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan Internasional dan organisasi Internasional, dan mengevaluasi globalisasi

Ruang lingkup isi materi selanjutnya kemudian dituangkan dan dijabarkan dalam rumusan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran PKn menurut jenjang, tingkat, dan semester. Hal ini dapat berarti bahwa suatu lingkup materi PKn akan terdapat dalam semua jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP dan SMA tetapi dengan rumusan SK dan KD yang berbeda.