

Unit 5

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SERTA ANALISIS KURIKULUM PKn SD KELAS 4, 5, 6

Ruminiati

PENDAHULUAN

Unit 5 ini sama halnya dengan Unit 4 menekankan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yang dilakukan oleh guru dan siswa. Pembelajaran mempunyai dua karakteristik. *Pertama*, dalam proses pembelajaran proses mental siswa dilibatkan secara maksimal, maksudnya siswa tidak hanya mendengar dan mencatat apa yang didengar dari penjelasan guru melainkan harus juga berpikir. *Kedua*, dengan pembelajaran yang benar akan terbangun suasana dialogis dan proses tanya jawab secara terus menerus, yang **bermanfaat** untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, sehingga siswa bisa memperoleh pengetahuan yang berguna.

Pembelajaran ini **bertujuan** untuk memudahkan guru berinteraksi dengan siswa untuk menyampaikan materi serta tujuan yang akan dicapai. Peran guru menurut Hal Malik (1990) adalah sebagai perancang pembelajaran yang dituntut untuk berperan aktif dalam melakukan proses pembelajaran, seperti telah diuraikan pada Unit 4, yaitu:

- Guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menyiapkan materi, merancang metode, memilih media, menyediakan buku sumber, dan menyediakan alat evaluasi. Dengan demikian setiap akan mengadakan pembelajaran guru dapat merancang dan melaksanakan semua komponen agar berjalan dengan efektif dan efisien.
- Guru sebagai pengarah pembelajaran, tugas guru adalah memotivasi siswa untuk belajar, membentuk kebiasaan belajar yang baik, menjelaskan secara kongkret apa yang dilakukan dalam akhir pembelajaran, pemberian ganjaran bagi yang

berprestasi hingga dapat memotifasi ke yang lebih lanjut. Hal ini senada dengan teori belajar Thordike.

- Sedangkan guru sebagai evaluator, guru hendaknya secara terus menerus mengikuti hasil belajar yang telah dicapai, oleh para siswanya sehingga memperoleh umpan balik terhadap proses pembelajaran. Umpan balik ini akan dijadikan umpan dasar untuk memperbaiki peningkatan pembelajaran selanjutnya. Oleh karena itu disamping penilaian hasil, penilaian proses juga banyak manfaatnya bagi guru.
- Guru sebagai konselor, pada tingkatan sekolah dasar diharapkan guru dapat merespon proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus dapat mengetahui permasalahan siswanya, kemudian membantu memecahkan permasalahannya sehingga siswa bisa memecahkan permasalahannya sendiri dengan mudah.
- Guru sebagai pelaksana kurikulum, peran guru dalam keberhasilan kurikulum sangat besar artinya sehingga guru merupakan ujung tombak dan bertanggung jawab dalam mewujudkan segala sesuatu yang telah tertuang dalam suatu kurikulum. Bahkan ada pendapat yang menyatakan walaupun kurikulumnya bagus, tetapi berhasil atau gagalnya terletak pada tangan guru, karena guru sebagai pelaksana langsung kurikulum dalam kelas, maka yang langsung menghadapi permasalahan juga guru.

Selanjutnya dalam Unit 5 ini akan dibahas dua hal yaitu:

Subunit 1. Model model pembelajaran kelas 4, 5, 6

Subunit 2. Analisis kurikulum PKn SD kelas 4, 5, 6.

Dengan mengkaji materi Unit 5 dan Subunit 1 dan 2 ini diharapkan Anda dapat:

1. Mengembangkan model-model pengembangan pembelajaran PKn SD kelas 4, 5, dan 6, meliputi pengembangan materi, metode, dan penilaian.
2. Mensimulasikan skenario pembelajaran PKn SD kelas 4, 5, dan 6 melalui TTM.
3. Mengaplikasikan model pembelajaran PKn SD kelas 4, 5, dan 6 melalui TTM.

Dengan demikian, Unit 5 ini terkait erat dengan Unit 4. Agar Anda lebih memahami Unit 5, langkah-langkah yang Anda lakukan adalah:

1. Pahami isi Unit 5 ini.
2. Apabila belum paham diskusikan dengan teman Anda.
3. Terapkan di sekolah Anda mulai sekarang sehingga jika ada kekeliruan bisa ditanyakan pada tutor Anda.

Secara lengkap tugas guru dapat Anda lihat dalam bagan berikut ini

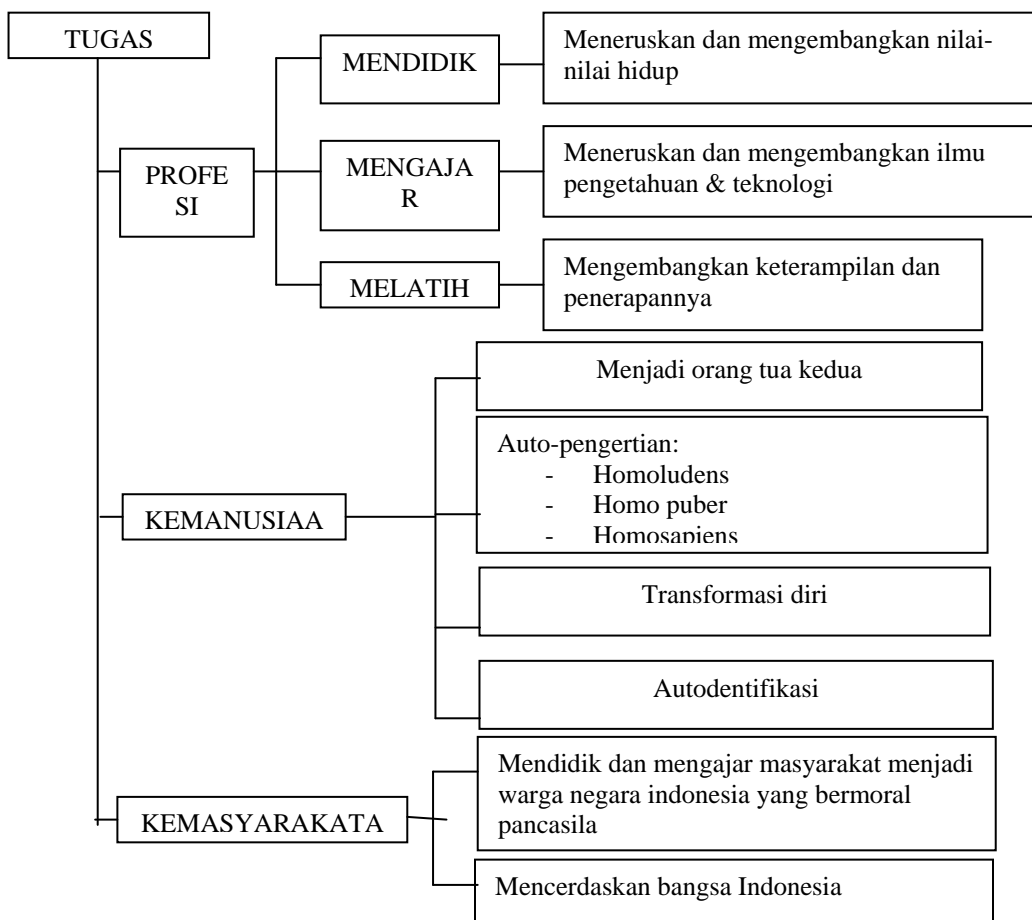
Sebelum Anda melangkah ke unit berikutnya, pahami betul isi dari unit ini, sehingga akan memudahkan Anda memahami unit yang lain tersebut.

Perlu Anda ketahui pula bahwa dalam buku ini juga dilengkapi dengan soal latihan/tugas yang dilengkapi dengan rambu-rambu jawaban. Disamping itu dilengkapi pula dengan soal tes formatif, beserta kunci jawabannya. Sebaiknya soal-soal ini nanti Anda jawab secara mandiri baru Anda cocokkan dengan kunci jawaban yang telah tersedia dan akhirnya hasil jawaban mandiri, Anda hitung dengan rumus yang telah disediakan pula dalam buku ini. Apabila Anda dapat menyelesaikan 80% lebih, Anda bisa meneruskan ke ke unit berikutnya, namun apabila belum 80% silakan mencermati lagi hal-hal yang belum Anda pahami. Dengan demikian, Anda secara jujur akan mengetahui sejauh mana posisi Anda dalam memahami materi dari unit yang telah Anda pelajari ini. Di samping itu, bahan ajar cetak ini juga didukung dengan media yang lain seperti audio, video, Web dan sebagainya.

Mantapkan lagi pengertian Anda melalui refleksi, dan saling menukar pikiran dengan teman/mahasiswa lain, atau orang yang Anda anggap ahli dalam hal materi ini.

Selanjutnya, sekarang marilah kita awali dengan menelaah Subunit 1 di bawah ini.

BAGAN TUGAS GURU



Bagan 5.1 diambil dari Usman, 1995:8

Berdasarkan bagan di atas, tugas guru cukup berat dan merupakan tugas yang mulia karena gurulah, di samping orang tua, yang mendidik generasi penerus untuk menjadi manusia yang berpengetahuan, berperilaku, dan berketerampilan baik.

Subunit 1

Model Pembelajaran PKn SD Kelas 4, 5, dan 6

Pengantar

Model pembelajaran PKn di SD sengaja dijadikan dua unit, yaitu kelas 1,2, dan 3 (kelas rendah) dan kelas 4, 5, 6 (kelas tinggi). Hal ini **bertujuan** untuk mempertimbangkan tingkat usia perkembangan anak, sehingga walaupun perbedaannya tidak seberapa tetapi cukup bermanfaat, terutama untuk menentukan situasi pembelajaran di kelas . Untuk siswa kelas 6 tentu berbeda dengan kelas 1. Hal ini **bertujuan** untuk memudahkan guru dalam menjalankan tugasnya. Perlu Anda ketahui bahwa Unit 5 **terkait** erat dengan Unit 4 maupun yang lain karena Unit 5 ini merupakan kelanjutan dari unit sebelumnya. Di dalam unit ini, terdapat metode dan penilaian, yang dibahas saling terkait dalam Unit 4, 5 dan 6.

Selanjutnya, marilah kita coba mencermati model pembelajaran PKn SD untuk kelas 4, 5, 6 yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan seperti di bawah ini. Dalam Unit 5 ini, kita akan mengembangkan model pembelajaran bermain peran, simulasi sosial, telaah yuris prodensi, inquiri dan pendekatan proses.

A. Penerapan Model Pembelajaran Pkn SD Kelas 4, 5 dan 6

1. Model pembelajaran Sosial

Model pembelajaran ini mulai dengan bermain peran sebagai berikut:

A. Bermain Peran

a) Orientasi Model

Bermain peran adalah pembelajaran yang **bertujuan** untuk membantu siswa dalam menemukan jati dirinya dalam lingkungan sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat, dalam memecahkan masalahnya dengan bantuan kelompok. Diharapkan dengan bermain peran siswa dapat menyadari adanya peran yang berbeda dengan dirinya yaitu perilaku orang lain. Model ini dikembangkan oleh George Shaffel.

b) Banyak **manfaat** dari model bermain peran ini, yaitu :

- Sebagai sarana untuk menggali perasaan siswa

- Untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalahnya
- Untuk mendapatkan inspirasi dan pemahaman yang dapat mempengaruhi sikap, nilai dan persepsinya
- Untuk mendalami isi mata pelajaran yang dipelajari
- Untuk bekal terjun kemasyarakat dimasa mendatang sehingga siswa dapat membawa diri menempatkan diri, menjaga dirinya sehingga sudah tidak asing lagi apabila dalam kehidupan bermasyarakat terjadi banyak siswa yang berbeda-beda. Setelah anda mengetahui bermain peran maka anda tentunya juga perlu tahu tentang langkah-langkah bermain peran.

c) Prosedur/Langkah-langkahnya

1. Guru mengadakan pemanasan (Warming up), guru menjelaskan permasalahan yang akan dijadikan bahan bermain peran, sikap jujur.
2. Memilih partisipan, guru dan siswa menjelaskan karakter
3. Menata ruang tempat untuk bermain peran biasanya tetap di kelas, kecuali jika untuk kelas tinggi yang akan digunakan sebagai pertunjukan perpisahan kelas, perlu ruang /tempat yang sesuai, biasanya untuk kelas rendah hanya mengatur skenario sederhana, misal siapa yang jadi anak tidak jujur/ yang jujur dan siapa yang akan keluar dulu dan seterusnya.
4. Langkah ke empat ini, guru juga memikirkan yang lain, anak yang tidak main peran juga harus dilibatkan walaupun sebagai penonton agar supaya mengamati temannya.
5. Langkah kelima; permainan dimulai, walaupun masih banyak anak yang masih bingung dan malu-malu, sambil tertawa gembira, jika tidak bisa berjalan dengan baik guru bisa menghentikan dan diulang lagi atau bila perlu diganti siswa yang lebih cocok.
6. Guru mendiskusikan tentang pelaksanaan bermain peran ini bila perlu alur ceritanya diubah sedikit / banyak
7. Permainan diulangi lagi setelah mendapatkan pembenahan-pembenahan
8. Membahas jalannya main peran, guru memberikan masukan – masukan agar lebih menjiwai lagi.
9. Guru menutup dan menyimpulkan bersama siswa, namun guru akhirnya memberi penegasan bahwa dalam gambar tadi ada anak

yang tidak jujur, dijauhi teman dan anak yang jujur disenangi teman, disegani teman, guru dan orang tua.

d) Aplikasi

Bermain peran bisa juga untuk memecahkan masalah sosial atau kasus yang dihadapi publik atau siswa sendiri.

Guru berupaya menegaskan kemampuan untuk menanamkan sikap perasaan pada dirinya sendiri atau orang lain/teman lain dan dapat pengetahuan untuk memecahkan masalah

e) Kesimpulan bermain peran dalam pembelajaran PKn SD dapat untuk mencari jati diri anak dan dapat menanamkan nilai moral dan norma dalam standar kompetensi memahami sistem pemerintah desa dan kecamatan

Selanjutnya silahkan Anda memperhatikan contoh bermain peran dengan memilih standar kompetensi sebagai berikut.

Contoh 1 Bermain Peran

Standard kompetensi : Memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan

Pemilihan kepala desa merupakan perwujudan dari sistem pemerintahan di desa dan kecamatan

Pertemuan Kesatu

Kelas IV Semester 1

Standard Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan	1.1 Mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan 1.2 Menggambarkan struktur organisasi desa dan pemerintahan kecamatan.

Langkah – langkah

1. *Pertama*, guru memberikan penjelasan tentang sistem pemerintahan yang ada di desa dan kecamatan Sumberingin/Karangan Trenggalek
2. *Kedua*, guru menjelaskan dan memilih peran tentang cara **pemilihan kepala desa/lurah** di desa Sumberingin, merupakan salah satu

perwujudan dari kinerja sebagai perwujudan pelaksanaan sistem pemerintahan desa dan kecamatan.

3. *Ketiga*, guru menjelaskan tentang tata cara bermain peran. Pertama-tama guru dan siswa menata ruang dikelas. Dua baris bangku depan diundurkan karena akan digunakan untuk bermain peran.
4. *Keempat*, guru memberi tahu kepada anak yang tidak bermain peran agar menjadi pemilih sekaligus mencatat tata cara yang digunakan dalam pemilihan.
5. *Kelima*, guru memilih setiap siswa yang akan bermain peran.
Amir membawa simbol gambar padi sebagai wakil dari bapak Sumo
Agung membawa simbol gambar mangga sebagai wakil dari bapak Dahlan
Ida membawa simbol gambar ketela sebagai wakil dari Bu Inah
Susi membawa simbol gambar jagung sebagai wakil dari Bu Rita
Siswa yang tidak kebagian peran menjadi pemilih. Mereka memilih gambar mana yang nantinya akan mereka jadikan pemimpin. Murid mencatat hal-hal apa saja sewaktu pemilihan.
6. *Keenam*, setelah selesai, penghitungan suara dimulai, dan yang menjadi pemimpin adalah bapak Dahlan karena mendapat suara 25. Nah disinilah tiba saatnya guru menanamkan nilai moral sebagai perwujudan pelaksanaan sistem dengan program pemilihan kepala desa apabila selama perhitungan suara ada yang tidak setuju dengan berbagai alasan karena mendapatkan suara sedikit maka guru harus segera menegaskan bahwa sistem pemilihan ini sudah sesuai dengan prosedur. Disinilah guru menjelaskan Pemimpin yang baik tidak boleh sombong dan harus tetap baik pada masyarakat, dan bagi yang tidak terpilih tidak boleh marah dan harus mendukung program pak Dahlan untuk memajukan desa. Ini merupakan aktualisasi sistem pemerintahan desa yang menerapkan contoh pemilihan desa sambil guru berdiskusi tentang cara pemilihan
7. *Ketujuh*, Sebelum diulang kembali guru terlebih dahulu memberi masukan agar anak-anak menjadi lebih menjiwai.
8. *Kedelapan*, diadakan pengulangan bermain peran lagi karena bermain peran yang pertama masih banyak yang kurang baik.
9. *Kesembilan*, guru mengakhiri permainan karena siswa belum tampak memahami bermain peran maka akan ditindak lanjuti di pertemuan selanjutnya dengan topik yang berbeda.

10. *Kesepuluh*, Guru memberikan pertanyaan lisan tentang pemilihan kepala desa dan tindak lanjutnya di rumah tentang pemilihan RT di kampung masing masing. Hasilnya dikumpulkan minggu depan.
11. *Kesebelas*, Guru menjelaskan Sistem pemerintahan kepala desa yang diterapkan di atas pada waktu pemilian kepala desa. Karena sistem pemilihan kepala desa bisaanya masih menggunakan simbul dari hasil pertanian di desa tersebut disini media pendukung sangat diperlukan oleh guru.
12. *Dua belas*, menyanyikan lagu desaku yang kucinta setelah itu sebagai **tindak lanjut** guru menugaskan kepada siswa merangkum buku PKn kelas 4 hal yang menyangkut tentang Mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan serta menggambarkan struktur organisasi di desa dan pemerintahan di kecamatan.



Gambar 5.1 dengan bimbingan guru siswa diajak melihat jalannya pemilihan kepala desa yang ada di daerah Sumberingin Trenggalek.

Tampak khas dan damai alam pedesaan ini

Keterangan:

- Media yang digunakan adalah gambar jagung, padi, mangga, ketela pohon.
- Papan penghitungan suara
- Kardus untuk memasukkan kotak suara
- Kertas
- Kaset lagu “**Desaku Yang Kucinta**” (dinyanyikan pada waktu selesai bermain peran)

Selanjutnya guru memberi penjelasan sebagai pemantapan materi

Bermain peran di bawah ini merupakan salah satu upaya guru untuk menanamkan sikap dan perilaku kepada siswa tentang sistem yang digunakan dalam pemilihan kepala desa dalam pemerintahan. Dengan cara diatas guru bisa melihat perilaku anak dalam bermain peran. Karena belum mantap minggu depan akan dilakukan bermain peran lagi dengan ruang lingkup yang lebih besar yaitu pemilihan Walikota.

Pertemuan Kedua/Model I

Standart kompetensi : Memahami sistem pemerintahan kabupaten, kota dan propinsi

Model pembelajaran dengan bermain peran tentang pemilihan Bupati

Kelas IV semester 2

2. Memahami sistem pemerintahan kabupaten, kota dan propinsi	2.1 Mengetahui lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan kabupaten, kota, dan propinsi 2.2 Menggambarkan struktur organisasi kabupaten kota, dan propinsi
--	---

Langkah – langkah ini tidak jauh beda dengan pertemuan pertama

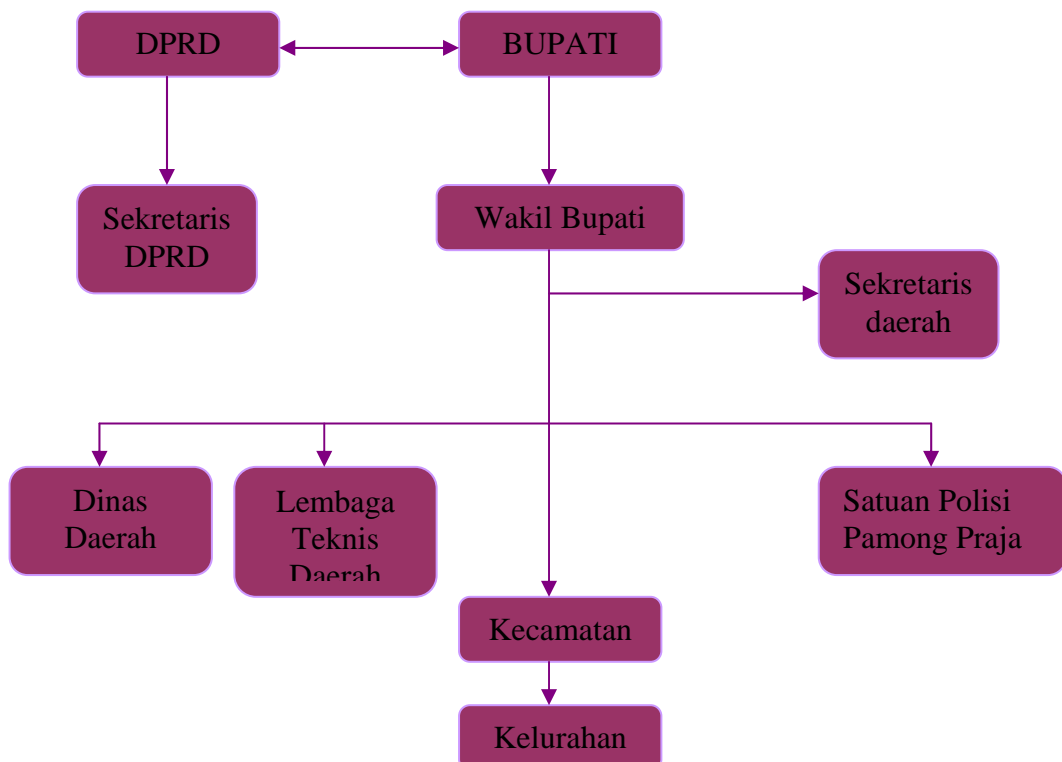
1. *Pertama*, guru memberikan penjelasan tentang sistem pemerintahan yang ada di lembaga kabupaten, kota dan propinsi.
2. *Kedua*, setelah selesai menjelaskan guru memilih peran tentang cara pemilihan bupati.
3. *Ketiga*, guru menjelaskan tentang tata cara bermain peran. Pertama-tama guru menata ruang dikelas.
4. *Keempat*, untuk anak yang belum mendapatkan bagian giliran bermain peran minggu lalu akan mendapat giliran minggu ini dan yang sudah bermain minggu lalu menjadi pemilih.
5. *Kelima*, guru memilih siswa yang akan bermain peran dalam pertemuan kedua.
6. *Keenam*, setelah selesai penghitungan suara guru berdialog dan memberi penguatan tentang hasil bermain peran hari ini yang sudah lebih baik dari pada minggu lalu.
7. *Ketujuh*, guru memberi penegasan bahwa PILKADA merupakan salah satu perwujudan sistem pemerintahan di kota, kabupaten dan propinsi.

8. *Kedelapan*, guru mengakhiri permainan dengan memutar kaset yang berisi lagu pemilihan umum.
9. *Kesembilan*, Guru memberikan pertanyaan lisan tentang pemilihan Walikota/ Bupati karena kebetulan bulan depan masa jabatan bupati yang lama akan berakhir. Selanjutnya sebagai tindak lanjut guru memberikan tugas porto folio pada siswa tentang pelaksanaan pemilihan bupati yang akan datang yang sekarang sudah di ramaikan di media massa. Guru berjanji bahwa suatu saat nanti para siswa akan diajak mendatangi kantor kabupaten untuk melihat struktur/sistem organisasi yang ada di sana. Coba sekarang anda perhatikan bagaimana susunan pemerintahan kabupat

Susunan Pemerintahan Kabupaten

Kabupaten merupakan daerah bagian dari propinsi yang terdiri dari beberapa kecamatan dan kelurahan. Kabupaten dikepalai oleh seorang bupati, kecamatan oleh seorang camat, kelurahan dikepalai lurah, dan desa dikepalai oleh kepala desa dan masih ada lagi Pemilihahn Rukun Tetangga atau Rukun Warga. Berikut gambar struktur organisasi yang ada di wilayah kabupaten dan seterusnya.

BAGAN STRUKTUR ORGANISASI DI KABUPATEN



Model I Contoh 3 :

Kelas IV semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
3. Mengetahui sistem pemerintahan tingkat pusat	3.1 Mengetahui lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK, dan BPK, dll. 3.2 Menyebutkan organisasi pemerintahan tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden, dan para menteri

Contoh ke tiga ini hampir sama dengan contoh ke satu. Dengan demikian, langkah-langkah yang digunakan untuk pemilihan presiden hampir sama dengan langkah-langkah pemilihan walikota. Hanya ruang lingkupnya yang lebih luas, lebih ketat dalam mencakup seluruh lapisan masyarakat, baik yang ada di desa atau kota. Saat pelaksanaan bermain peran guru juga melakukan penilaian tentang sikap dan perilaku moral siswa, serta memperbaiki hal-hal apa yang kurang dan tidak boleh dilakukan dalam pemilihan serta ditindak lanjuti dengan membuat bagan struktur lembaga pemerintahan yang ada di pusat.

1. Silakan anda membuat contoh lain tentang model bermain peran
Langkah-langkah bisa mengikuti yang di atas atau menyesuaikan kondisi anak dan materi yang akan disampaikan.
2. Silahkan anda membuat bagan struktur lembaga pemerintahan negara yang ada di pusat.

**HASIL KARYA MODEL PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN BERMAIN
PERAN
MATA PELAJARAN PKn SD YANG DITAMPILKAN DALAM RANGKA
PELEPASAN KELAS 6 SD.**



Gambar 5.2 Para Punakawan ini sebagai sarana dalam pembelajaran model main peran untuk menanamkan nilai sikap moral kepada siswa -siswi dan pemirsa yang hadir pada acara malam pelepasan siswa kelas 6.

Model II Contoh 1 : Pembelajaran Simulasi Sosial

Simulasi dalam Pembelajaran PKn

A. Orientasi Model

Simulasi Sosial adalah suatu studi perbandingan dengan sistem elektro mekanik yang mengacu pada teori Siber Metika jadi teori ini menganalogkan bahwa siswa belajar sebagai sistem yang dapat mengendalikan umpan balik sendiri yang menyerupai mesin. Dalam penanaman nilai sikap moral, model simulasi ini pernah eksis di program pemerintah yaitu pada penataran Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila (P4). Model ini dipelopori oleh Sarene Boocock

B. Kegunaan

1. Untuk menghasilkan tindakan sistem terhadap tujuan yang akan dicapai.

2. Untuk membandingkan dampak dari tindakan tersebut apakah sudah sesuai dengan tujuan apa belum.
3. Membetulkan kesalahan-kesalahan yang terjadi sebagai kontrol.

C. Prosedur /langkah

Kunci utama adalah guru sebagai fasilitator

1. *Pertama*, adanya penjelasan dari guru, yang ditujukan pada siswa, tentang permasalahan yang akan disimulasikan.
2. *Kedua*, adanya pengawasan dari guru karena yang memerlukan skenario simulasi adalah guru sebagai fasilitator.
3. *Ketiga*, adanya pelatihan dari guru, oleh karena itu pengarahan dari guru harus jelas dan lengkap sehingga tidak terjadi berulang-ulang melakukan kesalahan
4. *Keempat*, diadakan diskusi, hal ini perlu dilakukan pada waktu simulasi berakhir. Dalam diskusi biasanya yang dibicarakan adalah hasil temuan yang diperoleh, kelayakan simulasi dan kendala-kendala apa serta upaya apa untuk memperbaikinya.
5. Dengan demikian langkah-langkah simulasi secara singkat adalah 1) Orientasi, 2) partisipasi, 3) Simulasi, 4) Diskusi

D. Aplikasi

Simulasi PKn banyak manfaatnya bagi siswa agar bisa berpikir semakin kritis dan bisa mengambil keputusan melalui simulasi tersebut sesuai dengan isi hatinya dan lebih bisa menghayati dalam kehidupannya.

Model II Contoh 1

Kelas V Semester I

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1 Memahami pentingnya keutuhan negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)	1.1 Mendeskripsikan negara Kesatuan Republik Indonesia 1.2 Menjelaskan pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia

Di bawah ini contoh model pembelajaran simulasi sosial untuk kelas V dengan tema NKRI. NKRI perlu ditanamkan pada anak SD karena merupakan pengamalan nilai-nilai Pancasila, yaitu unsur persatuan dan

kesatuan sehingga bila disimulasikan konsep tersebut lebih dipahami oleh anak.

Langkah-langkah:

1. *Pertama*, guru menjelaskan tentang gangguan NKRI yang ada di Aceh dan menjelaskan skenario. Contoh bersimulasi dengan P4 dan cara-cara yang harus dilakukan dalam simulasi.
2. *Kedua*, Guru mengawasi jalanya simulasi.
3. *Ketiga*, Guru melatih cara bersimulasi yang hampir sama dengan cara P4 dengan model kartu yang berisi lembaran pernyataan yang berisi tentang NKRI.
4. *Keempat*, Setelah simulasi berjalan didiskusikan dan guru menjelaskan. Saat simulasi berjalan guru bisa melihat sejauh mana murid bisa memahami.

Dengan demikian ada empat langkah yang harus dijalankan dalam model pembelajaran simulasi sosial. *Pertama*, guru menyajikan topik dan konsep-konsep yang akan disajikan dan dilanjutkan dengan aturan main simulasi tentang gambaran umum simulasi. *Kedua*, guru menyusun skenario sampai ditemukan skor penilaian, tujuan bermain peran, dll. *Ketiga*, pelaksanaan dari simulasi itu sendiri. Siswa sebagai peserta simulasi dan guru sebagai fasilitator. *Empat*, diskusi tentang penjelasan yang ada diatas dengan dialog bebas. Sehingga guru bisa menanamkan nilai sikap moral tentang NKRI kepada siswa setelah mensimulasikan situasi dan kondisi NKRI di Aceh. Cara pembelajaran ini bisa diterapkan di kelas mana saja sesuai dengan kondisi yang ada, sebagai contoh di bawah ini guru dan siswa sedang berperan aktif melakukan simulasi cara mengatasi gangguan NKRI di republik ini.



Gambar 3.3 Guru Sedang mengadakan simulasi untuk mencari solusi
Tentang adanya Gangguan NKRI bersama siswa di kelasnya

Silakan anda membuat Contoh lain tentang simulasi sosial
Langkah-langkah bisa mengikuti cara diatas disampinganda menyesuaikan kondisi anak dan materi yang akan disampaikan.

Model II contoh ke 2 :

Anak diajak untuk Menghargai Keputusan Bersama kelas V semester 2

1. Minggu depan Pramuka SD sumberringin akan mengadakan PERSAMI (Perkemahan Sabtu Minggu).
2. Pembina pramuka menanyakan pada anggota pramuka, dimana persami akan diadakan ?
3. Pembina pramuka memberikan masukan tempat-tempat mana yang bisa dilakukan persami yaitu daerah puncak dan laut.
4. Tahap penentuan ulang akan sikap siswa mana yang bertahan setuju persami diadakan di puncak atau laut dan mana yang tidak setuju. Disinilah guru akan melihat jati diri siswa yang sebenarnya dari nilai-nilai pengetahuan maupun nilai sikapnya kurang bisa mengendalikan diri dan sebaliknya.
5. Setelah itu diadakan diskusi apakah dengan model ini tadi sudah bisa dipahami siswa atau belum.

Kelompok I

Setuju jika persami diadakan di puncak. Menurut sebagian anggota pramuka persami membutuhkan medan yang bagus agar bisa melakukan apa yang telah diajarkan oleh kakak pembina pramukanya tersebut, karena bisa melihat keindahan alam dari atas , ada yang berpendapat bahwa hawa di puncak

sangat baik bagi kesehatan. Kelompok ini sambil membacakan program kerja selama berkemah.

Kelompok II

Kelompok yang tidak setuju persami diadakan di puncak. Menurut mereka persami di daerah pantai lebih mengasikkan. Mereka bisa bermain pasir, memancing, dan berenang sambil mengadakan acara persami. Ada juga yang berpendapat jarak sekolah ke pantai lebih dekat daripada ke puncak sehingga tidak menghabiskan biaya yang banyak. Sambil merencanakan kegiatan apa saja yang akan dilaksanakan di sana.

Kelompok III

Kelompok yang setuju diadakan pramuka yang dekat sekolah saja memilih di kebun raya dengan pertimbangan seperti yang dikemukakan oleh kelompok satu.

Pada pertemuan yang kedua siswa sudah mulai bisa memahami tentang pelajaran yang diberikan oleh guru. Begitu seterusnya hingga terjadi keputusan dan siswa mau mengakui kekalahannya karena dari hasil yang diperoleh banyak yang memilih berkemah ke kebun raya dari pada ke pantai. Dengan adanya masalah diatas guru memberikan pemahaman yang baik bahwa Guru menegaskan bahwa ini cocok untuk PKn. dengan hal demikian ini guru bisa menilai sikap moral anak

Silakan anda membuat contoh model pembelajaran lain yang Sesuai dengan situasi dan kondisi siswa maupun materi yang akan disampaikan.

--

Cara Pembelajaran Telaah Yurisprudensi



Guru sebagai fasilitator sedang mengadakan simulasi untuk menentukan lokasi kegiatan pramuka
Penentuan lokasi masih menjadi pro dan kontra.

Buatlah contoh lain lagi tentang simulasi sosial.
dengan permasalahan yang terkait dengan materi KTSP!

3. Model III Contoh 1 : Telaah Yurisprudensi Inquiri

Model pembelajaran telaah yurisprudensi inquiry ini berdasarkan dengan adanya pemahaman masyarakat bahwa masing-masing individu karakternya tidak sama sehingga nilai-nilai sosialnya saling berkonfrontasi satu sama lain. Oleh karena itu, dibutuhkan warga negara yang bisa berbicara dengan baik. Warga negara yang demikian hendaknya dihasilkan dulu oleh pendidikan Indonesia. Hal tersebut bisa terjadi sehingga setiap ada konflik sosial bisa teratasi dengan baik yaitu dengan teori-teori sosial atau teori konflik seperti Robert Marthon. Model ini bermanfaat banyak untuk membiasakan siswa berpikir sistematis dalam menghadapi masalah sosial atau kasus, oleh karena itu model simulasi ini sangat cocok untuk mengatasinya. Model pembelajaran ini sangat penting untuk mengatur sikap anak yang baik dalam menghadapi masalah yang selalu muncul. Argumentasi-argumentasi yang logis relevan dan solid model ini melatih siswa untuk menghargai orang lain walaupun bertentangan pendapat atau dia harus mau mengakui kelebihan orang lain.

A. Orientasi model

Model telaah yurisprudensi adalah model pembelajaran untuk membantu siswa agar mampu berpikir secara sistematis tentang asal-usul di masyarakat/ khususnya dilingkungan pendidikan. Pelopornya adalah Donald Oliver

B. Kegunaan

Manfaatnya untuk melatih agar siswa peka terhadap permasalahan-permasalahan sosial, sehingga bisa mengambil sikap terhadap permasalahan yang dihadapi. Di samping itu model ini juga bermanfaat untuk melatih siswa agar dapat menerima dan menghargai sikap terhadap orang lain walaupun bertentangan dengan dirinya.

C. Prosedur /langkah-langkahnya

1. Berorientasi pada kasus yang akan dipecahkan dengan demikian guru menjelaskan pada siswa apa yang akan diperdebatkan.
2. Siswa mensimulasi pada fakta maksudnya apa saja kira-kira masalah sosial di seputar dunia pendidikan yang perlu diangkat.
3. Siswa diminta untuk berpendapat, bagaimana pendapat siswa seharusnya kebijakan dalam bersikap. Guru menggali sikap siswa yang kontradiksi maksudnya yang menyebabkan terjadinya konflik pendapat itu apa, disini atas bimbingan guru siswa supaya mengajukan argumentasi yang logis dan rasional.
4. Tahap penentuan ulang akan sikap siswa, tetap bertahan dengan pendapatnya atau berubah mengikuti lawan debatnya, sehingga akan terjadi perubahan sikap atas kesadaran sendiri tanpa paksaan.
5. Diskusi, apakah argumentasi tersebut terlepas atau tidak untuk menguji asumsi tentang fakta definisi dan konsekuensinya sebagai contoh dari model telaah yurisprudensi adalah kelas VI standar kompetensi memahami perundang-undangan pusat dan daerah. Kasus penerapan UU tentang standar nilai lulus diatas nilai 5. Contoh kelas 5 semester II dengan standar kompetensi "Menghargai keputusan bersama". Kasus pendidikan tentang kelulusan UAN syarat lulus tidak boleh ada nilai 5 walaupun mata pelajaran lainnya 9 dan 10 jika ada satu mata pelajaran bernilai 5 maka akan tidak lulus maka terjadilah pro dan kontra. Ada kelompok diskusi yang setuju tidak lulus dengan nilai 5 tetapi ada kelompok diskusi yang setuju jika nilai 5 tidak diluluskan. Langkah-langkah simulasi yurisprudensi inquiry sebagai berikut.

Kesimpulan yang diperoleh dari model pembelajaran telaah Yurisprudensi inquiry adalah guru bisa menanamkan sikap moral mengenai memahami peraturan UU tingkat pusat atau daerah.

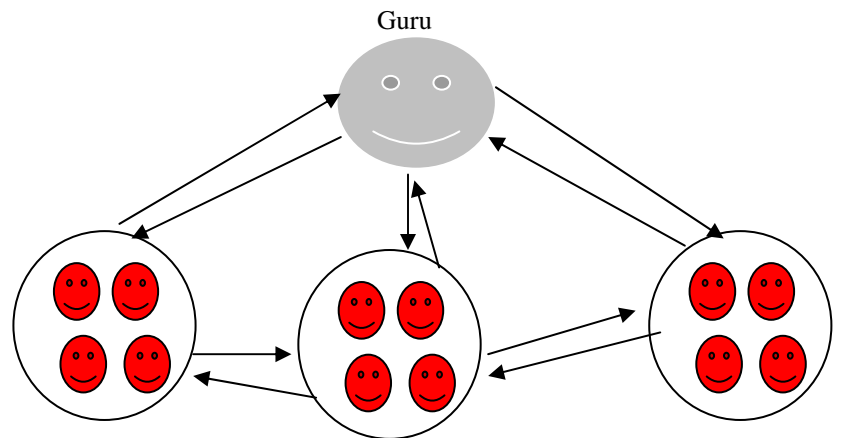
Contoh Model Simulasi Sosial Kelas V Semester 2 dengan Standar Kompetensi Menghargai Keputusan Bersama, dengan Kasus Kontradiksi Kelulusan UAN

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
3. Mahami kebebasan berorganisasi	3.1 Mendeskripsikan pengertian organisasi 3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat 3.3 Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah
4. Menghargai keputusan bersama	4.1 Mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama 4.2 Memenuhi bentuk-bentuk keputusan bersama

Langkah-langkah:

1. *Pertama*, guru membacakan kasus pro dan kontra yang ada di koran tentang undang undang pendidikan (kelulusan dalam penilaian UAN).
2. *Kedua*, mengkaji ulang langkah-langkah tentang kasus yang ada.
3. *Ketiga*, memberikan pertanyaan kepada siswa tentang permasalahan yang ada serta alasan memilih jawaban setuju atau tidak setuju.
4. *Keempat*, guru menggali sikap siswa dengan cara dialog dengan guru dan siswa khususnya dengan guru dan kelompok-kelompok yang telah dibentuk. atas bimbingan guru siswa diarahkan untuk mengajukan argumentasi yang logis, valid, rasional dan dialami sehari-hari.
5. *Kelima*, tahap penentuan ulang akan sikap siswa mana yang bertahan setuju, dan mana yang tidak setuju. Disinilah guru akan melihat jati diri siswa yang sebenarnya dari nilai-nilai pengetahuan maupun nilai sikapnya
6. *Keenam*, setelah itu diadakan diskusi apakah dengan model ini tadi sudah bisa diserap siswa atau belum.

Untuk lebih jelasnya silakan Anda memperhatikan bagan di bawah ini !



kelompok setuju 5 suasana kelompok pasif mulasi sosik kelompok tidak setuju

Model ini memudahkan guru dalam mengadakan penilaian proses yang menyangkut proses kognitif misalnya bobot argumentasinya. Afektif, sikap moral dalam bersimulasi serta etika dalam bersimulasi. Psikomotor, keterampilan dalam bersimulasi dengan gerakan atau pembicaraan. Langkah selanjutnya adalah pembagian tugas kelompok, tugasnya sama namun peran tidak sama. Ada kelompok yang setuju, kelompok yang pasif dan kelompok yang tidak setuju

Kelompok I

Setuju jika 5 tidak lulus, walaupun nilai lainnya sembilan dan sepuluh namun kalau 5 tidak lulus siswa bermacam-macam alasannya biar belajarnya ditingkatkan, sehingga semua mata pelajaran dikuasai, kebetulan kakak kelasnya ikut ujian dan belum tentu lulus, alasan lain karena ada teman yang tidak disukai sedang ikut ujian sehingga senang jika musuhnya tidak lulus.

Kelompok II

Masih bingung karena merasa semua ada benarnya dan ada salahnya jadi tidak berani memilih, akhirnya kelompok ini mengikuti suara terbanyak dengan ikhlas karena semua argumentasi kelompok baik dan benar. Jadi mana saja yang jadi putusan mengikuti saja.

Kelompok III

Kelompok yang tidak setuju jika tidak diluluskan karena tidak menghargai jerih payah temannya yang sudah belajar sehingga bisa mendapatkan 9 atau 10, tapi diluluskan, alasan lain kakaknya sedang ikut ujian dan khawatir kalau

tidak lulus, dan masih banyak lagi alasan lain. Jadi kelompok ini menyetujui pendapat orang yang lemah.

Begitu seterusnya hingga terjadi keputusan dan siswa mau mengakui kekalahannya, jadi Undang-undang pendidikan bisa mengundang pro dan kontra dengan teman tidak ada kaitannya dengan masalah ini. Dengan adanya masalah di atas guru memberikan pemahaman yang baik dan guru menegaskan bahwa simulasi ini cocok untuk PKn. Dengan hal ini guru bisa menilai sikap moral dari segi **kognitif**, **afektif** dan **psikomotoriknya**.

Keuntungannya simulasi ini bisa melatih siswa berfikir kritis, rasional, belajar berorganisasi, mau mengakui kelebihan orang lain jika ternyata dirinya kalah, dan mau menghargai orang lain walaupun dirinya yang menang. Simulasi seperti ini perlu dikembangkan untuk menuju warga negara yang baik.

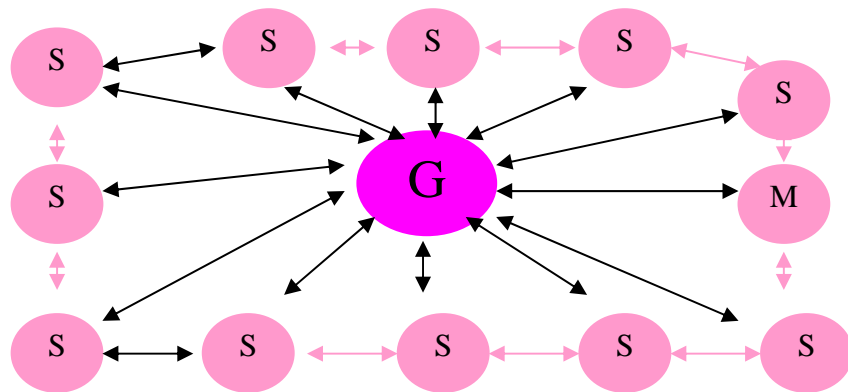


Gambar 5.6 Para Siswa Sedang Merayakan Kelulusan Setelah Ujian Akhir Nasional (UAN) Merupakan Hasil Telaah Yurisprudensi dengan Bermain Opera

4. Model pembelajaran dengan Pendekatan Proses

Dalam pendekatan ini guru menciptakan kegiatan pembelajaran yang bervariasi sedemikian sehingga siswa terlibat secara aktif dalam berbagai pengalaman. Atas bimbingan guru siswa diminta untuk merencanakan, melaksanakan, dan menilai sendiri suatu kegiatan. Siswa melakukan kegiatan percobaan, pengamatan, pengukuran, perhitungan, dan membuat kesimpulan kesimpulan sendiri. Semua kegiatan tersebut diawali dari yang sederhana, selanjutnya diikuti dengan proses yang lebih kompleks dan makin sulit.

Model 4 contoh 1 :



Gambar ini menunjukkan suasana model pembelajaran dengan pendekatan proses

Dalam pendekatan keterampilan proses ini, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari dan dengan temannya, maupun sumber lain di luar sekolah. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan ini antara lain: (1) mengamati, mengklasifikasikan, serta mengenal dan merumuskan masalah yang muncul; (2) mengumpulkan, menganalisis dan menafsirkan data, dan (3) meramalkan gejala yang mungkin akan terjadi. Dengan adanya kegiatan-kegiatan seperti itu, siswa berlatih diri untuk berfikir kreatif, meningkatkan ketrampilan berfikir, bersifat terbuka, percaya diri dan sebagainya. Di samping beberapa kebaikan tersebut, pendekatan ketrampilan proses juga ada dampak negatifnya, antara lain: memerlukan banyak waktu, memerlukan fasilitas yang cukup baik dan lengkap,

Kegiatan siswa yang sekian banyak itu bagaimana penilaiannya? Penilaian tidak hanya dilakukan secara tertulis, tetapi juga secara lisan dan yang dinilai bukan hanya pengetahuannya tetapi juga keterampilannya. Dalam kenyataannya, sering terjadi kekeliruan dalam pembelajaran dengan pendekatan keterampilan proses. Karena yang diutamakan hasil maka proses belajar kurang diperhatikan, dan sebaliknya, karena yang diutamakan proses maka hasil diabaikan. Seharusnya, hasil dan proses dalam kegiatan pembelajaran mempunyai kedudukan yang sama kuat, guru tidak dapat memperlakukannya berat sebelah, tetapi harus seimbang.

Kelas VI semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menghargai nilai-nilai juang dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar negara.	1.1 Mendeskripsikan nilai-nilai juang dalam proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara 1.2 Menceritakan secara singkat nilai kebersamaan dalam proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara 1.3 Meneladani nilai-nilai juang para tokoh yang berperan dalam proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara dalam kehidupan sehari-hari

Setelah Anda mengetahui model-model pembelajaran PKn di SD silakan Anda menganalisis pengembangan materi metode, media dan penilaian dalam pembelajaran kurikulum 2006 (KTSP). Hasil analisis tersebut dapat anda gunakan untuk menyusun RPP, skenario dan simulasi pembelajaran. Dengan adanya analisis ini akan mempermudah langkah anda untuk mewujudkan RPP dalam KTSP.

Contoh lain: Peringatan hari lahirnya Pancasila yang baru saja di peringati, setelah hilang beberapa waktu



Gambar 5.7 Peringatan Hari Lahirnya Pancasila, 1 Juni 1945

Setelah memahami Unit 5 ini marilah kita menganalisis kurikulum PKn pada Subunit 2. di bawah ini!

Selanjutnya kembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi di sekolah Anda.

Soal Latihan

1. Silakan Anda membuat skenario bermain peran dengan topik yang Anda pilihkan dari materi SD kelas empat.
2. Membuat model pembelajaran simulasi telaah yurisprudensi inquiry dengan standar kompetensi. Anda pilihkan dari materi SD kelas lima
3. Silakan Anda menyusun model pendekatan proses untuk kelas enam
4. Jelaskan apa kelebihan dari bermain peran!
5. Jelaskan pula kekurangan dari bermain peran!

Rambu-rambu jawaban

1. Pelajari kembali langkah-langkah bermain peran!
2. Baca sekali lagi model yurisprudensi inquiry
3. Perhatikan model proses sebagaimana yang telah dijelaskan di atas!
4. Salah satu kelebihan bermain peran adalah siswa menjadi berani, dan bisa menjiwai perasaan orang lain, sehingga siswa menjadi sadar bahwa di luar dirinya ada berbagai perbedaan yang dialami orang lain
5. Kekurangan bermain peran adalah tidak semua siswa mampu memerankan peran yang harus dilakukan. Bahkan tidak sedikit siswa yang tidak bersedia karena malu-malu.

Rangkuman

Bermain peran terdiri dari beberapa langkah, yaitu pemanasan, pemilihan partisipan, penyiapan pengamat, menata panggung, main peran, diskusi, serta kesimpulan. Namun kalau untuk di kelas tidak harus menata panggung. Prose bermain peran dapat memberikan contoh perilaku siswa untuk menggali perasaan, mengembangkan ketrampilan, memperoleh inspirasi, dan mendalami mata pelajaran. Sedangkan bermain peran simulasi bisa merangsang berbagai bentuk belajar seperti kerjasama, empati, sistem sosial, dan pengambilan keputusan. Prosedur bermain peran terdiri dari : pemanasan, memainkan peran, menyiapkan panggung, memilih peran, diskusi dan evaluasi, berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Prosedur pembelajaran telaah yurisprudensi inquiry terdiri dari beberapa langkah yaitu orientasi kasus, pengambilan posisi sikap, mengidentifikasi isu, memperjelas ulang dan meperkuat sikap, menguji asumsi.

Tes Formatif

1. Susunlah skenario pembelajaran bermain peran dengan langkah-langkah mengikuti aturan yang ada. Pilih salah satu tema yang ada di kelas lima.
2. Kembangkan model pembelajaran simulasi *yuridis inquiry* dengan memilih salah satu materi di kelas empat.
3. Kembangkan model pembelajaran simulasi sosial dengan materi pilih salah satu di kelas lima
4. Susunlah model pembelajaran pendekatan proses dengan salah satu materi di kelas enam
5. Susunlah skenario bermain peran dengan materi menghargai jasa perumus nilai Pancasila.

Umpan Balik

Setelah mengerjakan soal formatif 2, bandingkanlah jawaban anda dengan kunci jawaban yang terdapat pada akhir unit ini. Jika dapat menjawab dengan benar minimal 80% pertanyaan dalam tes tersebut, maka anda dinyatakan berhasil dengan baik. Selamat untuk anda silakan untuk mempelajari Subunit berikutnya. Sebaliknya, jika jawaban yang benar kurang dari 80% silahkan pelajari kembali pelajaran yang ada pada Subunit sebelumnya terutama bagian-bagian yang belum anda kuasai dengan baik.

Tindak Lanjut

Untuk memudahkan anda dalam mempelajari bahasan ini lakukanlah langkah berikut.

- a. Baca dan pahami uraian materi yang ada dalam topik bacaan-bacaan yang dianjurkan
- b. Buatlah rangkuman materi bahasan dari sejumlah topik bacaan yang dianjurkan, catatlah konsep-konsep utama dan kata-kata kunci yang ada dalam bacaan tersebut.
- c. Kerjakan soal-soal latihan yang disediakan. Perhatikan bahwa petunjuk jawaban latihan hanya digunakan sebagai rambu-rambu dalam menjawab soal, selanjutnya jabarkan jawaban anda sesuai dengan uraian materi yang ada dalam topik yang dianjurkan.

- d. Bila anda telah menjawab seluruh soal latihan sesuai dengan soal latihan sesuai dengan bacaan tersebut silahkan lanjutkan ke bab berikutnya.
Selanjutnya marilah kita memahami Subunit 2 di bawah ini.

Subunit 2

Analisis Kurikulum PKn SD

Pengantar

Subunit 2 ini membahas tentang analisis pengembangan kurikulum PKn SD. Analisis yang dimaksudkan disini adalah analisis materi dari muatan kognitif, afektif, dan psikomotor, serta pemilihan metode, media dan alat penilaian yang cocok untuk mencapai tujuan. Apabila Anda sudah menyiapkan semua ini sangat memudahkan Anda dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.

Cara menganalisis pengembangan kurikulum PKn kelas 4, 5, 6 ini tidak jauh berbeda dengan kelas rendah di atas, oleh karena itu unit 4 dan unit 5 ini **terkait** erat sekali, untuk itu terlebih dahulu silakan, (1) Anda menyiapkan materi PKn yang ada di dalam kurikulum, yaitu standar kompetensi apa yang akan Anda sampaikan pada siswa, (2) kandungan kognitifnya apa, afektifnya apa, dan (3) psikomotornya apa. Setelah itu yang ke (4) Anda memilih metode apa saja yang cocok, pilih yang membuat siswa senang dan selanjutnya (5) media yang Anda gunakan adalah media yang ada di sekolah Anda dan akan lebih baik lagi jika didukung dengan audio visual, atau yang lain, sehingga bisa memudahkan siswa dalam menerima materi dan memudahkan Anda dalam menyampaikan materi. Selanjutnya penilaian, hal ini sangat penting untuk dikembangkan secara utuh dan serius.

Perlu Anda ketahui bahwa penilaian PKn sedikit berbeda dari pada yang lain karena aspek sikap tidak bisa ditinggalkan begitu saja seperti sebelumnya. Penilaian yang dimaksud adalah penilaian proses dan penilaian hasil dengan tiga taksonomi Bloom yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Apabila penilaian secara menyeluruh sudah Anda lakukan secara terus menerus, maka label over kognitif secara berangsur-angsur pula akan berubah menjadi alat penilaian yang mampu untuk menjawab berbagai tantangan.

Apabila semua ini telah Anda siapkan Anda tinggal memasukkan dalam silabus maupun RPP, Anda tinggal menerapkan akan menggunakan model pembelajaran Apa yang cocok. Dengan demikian Subunit dua ini merupakan implikasi dari unit-unit sebelumnya dan **terkait** erat sekali. Selanjutnya marilah kita mencermati bagan contoh analisis kurikulum di bawah ini.

Standart kompetensi	Uraian			Metode	Media	Penilaian
	Kognitif	Afektif	Keterampilan			
Kelas IV semester 1						
1. Memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan	Mengenal perlunya sistem yang ada di desa, kecamatan.	Membisakan bersikap sesuai dengan sistem yang berlaku di desa, kecamatan	Mematuhi semua sistem yang ada di desa, kecamatan	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Pengamatan • Simulasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Kantor desa dan kecamatan 	<ul style="list-style-type: none"> •Tanya jawab •Tes tulis •Tes lisan •Kliping
2. Memahami sistem pemerintahan kabupaten, kota dan propinsi.	Mengenal sistem pemerintahan yang ada di kabupaten, kota dan propinsi	Menyadari adanya dan mematuhi sistem yang ada di kabupaten, kota dan propinsi	Melakukan sistem pemerintahan yang ada di kabupaten, kota dan propinsi dengan baik.	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Karya wisata • Sosio drama 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Koran • Televisi • Kantor desa dan kecamatan 	<ul style="list-style-type: none"> •Tanya jawab •Tes tulis •Tes lisan •Kliping •Portofolio
Kelas IV semester 2						
1. Mengenal pemerintahan tingkat pusat	Mengenal lembaga-lembaga tertinggi negara	Menyadari adanya peraturan yang diatur oleh system pusat	Mematuhi atau melakukan dengan tertib aturan yang	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Koran • Televisi 	<ul style="list-style-type: none"> •Tanya jawab •Tes tulis •Tes lisan •Kliping

Standart kompetensi	Uraian			Metode	Media	Penilaian
	Kognitif	Afektif	Keterampilan			
2. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.	yang ada di Indonesia		dilakukan oleh pusat.			•Portofolio
	Mengenal perlunya kemauan untuk menyesuaikan diri dengan era globalisasi	Membiasakan diri bersikap menyesuaikan dengan globalisasi	Memanfaatkan teknologi modern dalam era globalisasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Laboratorium • Pemain peran 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Koran • Televisi • Komputer • Internet 	<ul style="list-style-type: none"> •Tanya jawab •Tes tulis •Kliping •Sikap berteknologi
Kelas V semester 1						
1.Memahami pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)	Mengetahui perlunya menjaga keutuhan NKRI	Menampilkan sikap perilaku yang mencerminkan sikap pentingnya Negara kesatuan NKRI	Mencegah perpecahan terjadinya NKRI	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Simulasi • Sosio drama/ bermain peran 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Koran • Televisi 	<ul style="list-style-type: none"> •Tanya jawab •Tes tulis •Tes lisan •Kliping •Sikap Nasionalisme

Standart kompetensi	Uraian			Metode	Media	Penilaian
	Kognitif	Afektif	Keterampilan			
2. Mematuhi peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah	Mengenal peraturan perundangan yang ada di daerah dan pusat.	Ikut berperan dalam mensosialisasikan peraturan perundangan yang ada di daerah dan pusat.	Melakukan dengan disiplin undang-undang yang ada di daerah dan pusat.	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Simulasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Koran • Televisi • Video 	<ul style="list-style-type: none"> •Tanya jawab •Tes tulis •Tes lisan •Kliping •Sikap Nasionalisme
Kelas V semester 2 1. Memahami kebebasan berorganisasi	Mengetahui pentingnya berorganisasi	Menghargai kebebasan berorganisasi	Ikut aktif dalam organisasi yang ada di sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Simulasi • Bermain peran 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Organisasi di sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> •Tanya jawab •Tes tulis •Tes lisan •Sikap aktif berorganisasi
2. Menghargai keputusan bersama	Mengetahui perlunya hasil keputusan musyawarah	Menampilkan sikap/perilaku terhadap kekalahan	Aktif mengikuti pemilihan ketua kelas.	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Simulasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Kaset • Gambar 	<ul style="list-style-type: none"> •Tanya jawab •Tes tulis •Tes lisan •Sikap

Standart kompetensi	Uraian			Metode	Media	Penilaian
	Kognitif	Afektif	Keterampilan			
Kelas VI semester 1 1. Menghargai nilai-nilai juang dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar dasar Negara	Mengetahui sejarah perumusan pancasila sebagai dasar Negara	Mengenang jasa pahlawan yang ikut dalam perumusan pancasila sebagai dasar Negara	Mengamalkan nilai pancasila hasil perjuangan para pahlawan terdahulu.	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Simulasi • Bermain peran 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Koran • TV • Tape recorder • Video 	<ul style="list-style-type: none"> •Tanya jawab •Tes tulis •Tes lisan •Kliping •Sikap
2. Memahami system pemerintahan Republik Indonesia	Mengetahui sistem pemerintahan Rep. Indonesia sesuai dengan UUD 45 hasil Amandemen	Menyadari pentingnya amandemen	Melakukan perubahan UUD 45 dalam system pemerintahan	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Simulasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Koran • Televisi 	<ul style="list-style-type: none"> •Tanya jawab •Tes tulis •Tes lisan •Kliping

Standart kompetensi	Uraian			Metode	Media	Penilaian
	Kognitif	Afektif	Keterampilan			
Kelas VI semester 2 1. Memahami peran Indonesia dalam lingkungan negara asia tenggara	Mengenal perlunya ikut berperan dalam lingkungan Asia Tenggara	Membisaakan diri untuk menyadari adanya kerjasama antar Negara di asia tenggara	Memanfaatkan kesempatan hasil hubungan dengan Negara-negara di Asia Tenggara	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab • Bermain peran • Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Koran • Televisi 	<ul style="list-style-type: none"> •Tanya jawab •Tes tulis •Tes lisan •Kliping
	2. Memahami peran politik luar negeri Indonesia dalam era globalisasi	Mengetahui perlunya politik luar negeri Indonesia dalam era globalisasi	Menyadari pentingnya politik luar negeri Indonesia	Ikut berperan aktif dalam kegiatan politik luar negeri Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tanya jawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Koran • Televisi

Soal Latihan

Analisislah kurikulum PKn SD dengan standar kompetensi mengenal pemerintahan tingkat pusat.

1. Cari aspek kognitifnya!
2. Analisis aspek afektifnya!
3. Cari juga aspek Psikomotornya!
4. Cari metode dan media yang Anda anggap lebih tepat!
5. Susun pula aspek penilaiannya!

Rambu-rambu kunci jawaban

Lihat rambu-rambu jawaban pada materi PKn SD tentang analisis kurikulum.

1. Pilih salah satu diantara aspek kognitif yang ada.
2. Di analisis salah satu aspek afektif yang paling banyak manfaatnya.
3. Silakan Anda mencermati salah satu aspek psikomotornya.
4. Tentukan metode yang relevan dan media yang tepat.
5. Ikuti masing-masing jenjang penilaian menurut Bloom.

Rangkuman

Model pembelajaran menurut Sokrates menggunakan enam langkah yaitu orientasi terhadap kasus, mengidentifikasi isu, pengambilan posisi atau sikap, penggalan argumentasi, memperjelas, menguji asumsi tentang fakta dan konsekuensi. Model ini cocok untuk pembelajaran menanamkan sikap, nilai moral dan norma. Sedangkan pembelajaran yurisprudensi terdiri dari enam langkah yaitu orientasi terhadap kasus, memperjelas ulang, menguji asumsi tentang fakta dan konsekuensi, mengidentifikasi isu. Ini semua bisa untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan PKn di SD

Tes Formatif 2

1. Analisislah standar kompetensi tentang system perundang-undangan tingkay pusat dan daerah ditinjau dari aspek kognitifnya!
2. Bagaimana aspek afektifnya?
3. Bagaimana pula aspek psikomotornya?.
4. Analisislah standar kompetensi *memahami kebebasan berorganisasi* ditinjau dari metode yang digunakan.
5. Media dianggap bisa menukungnya.
6. Alat penilaian yang bisa untuk mengukur semuanya..
7. Analisislah standar kompetensi tentang *menghargai keputusan bersama* ditinjau dari aspek kognitif
8. Aspek afektif,
9. Aspek psikomotor.
10. Model pembelajaran apa yang paling cocok untuk digunakan?

Umpan Balik

Setelah mengerjakan soal formatif, bandingkanlah jawaban Anda dengan kunci jawaban yang terdapat pada akhir unit ini. Jika dapat menjawab dengan benar minimal 80 persen pertanyaan dalam tes tersebut, maka anda dinyatakan berhasil dengan baik. Selamat untuk anda silakan untuk mempelajari Subunit berikutnya. Sebaliknya, jika jawaban yang benar kurang dari 80 persen silahkan pelajari kembali pelajaran yang ada pada Subunit sebelumnya terutama bagian-bagian yang belum anda kuasai dengan baik.

Tindak Lanjut

Untuk memudahkan anda dalam mempelajari bahasan ini lakukanlah langkah berikut.

1. Baca dan pahami uraian materi yang ada dalam topik bacaan-bacaan yang dianjurkan
2. Buatlah rangkuman materi bahasan dari sejumlah topik bacaan yang dianjurkan, catatlah konsep-konsep utama dan kata-kata kunci yang ada dalam bacaan tersebut.
3. Kerjakan soal-soal latihan yang disediakan. Perhatikan bahwa petunjuk jawaban latihan hanya digunakan sebagai rambu-rambu dalam menjawab soal, selanjutnya jabarkan jawaban anda sesuai dengan uraian materi yang ada dalam topik yang dianjurkan.
4. Bila anda telah menjawab seluruh soal latihan sesuai dengan soal latihan sesuai dengan bacaan tersebut silahkan lanjutkan ke bab berikutnya.

Kunci jawaban Subunit 1

1. Baca buku unit 5
2. Perhatikan cara menyusun model
3. Upayakan tidak over laping
4. Hasilnya Anda diskusikan dengan teman untuk mendapatkan keyakinan
5. Perhatikan cara penyusunan skenario sesuai dengan langkah-langkah yang ada.

Kunci jawaban Subunit 2

1. Aspek mengenal peraturan perundangan yang ada di daerah dan pusat
2. Ikut berperan dalam mensosialisasikan peraturan perundangan yang ada di daerah dan pusat
3. Melakukan dengan disiplin undang-undang yang ada di daerah dan pusat
4. Metode ceramah, tanya jawab, simulasi, bermain peran
5. Media gambar, Video, Audio
6. Penilaian proses, hasil yang mengandung tiga taksonomi Bloom
7. Mengetahui perlunya hasil keputusan dari musyawarah bersama
8. Menampilkan sikap dan perilaku dari hasil kealahannya.
9. Menunjukkan sikap aktif dalam proses pemilihan ketua kelas.

10. Model pembelajaran pendekatan proses, sehingga semua menunjukkan perilaku aktif dalam pemilihan ketua kelas. Bisa juga dengan model pembelajaran bermain peran.

Daftar Pustaka

- Wahab, Aziz dan Udin. 2005. *Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn)*. Penerbit: Universitas terbuka
- Pusat Penelitian Pendidikan Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang. 20003. *Laporan Penelitian Pengembangan Model-Model Pembelajaran terpadu untuk PPKn SD*. Penerbit: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan dasar dan menengah Direktorat TK dan SD.
- Sukmaningadji, Sandra dkk. 20006. *Panduyan Belajar Mahasiswa: Mata Kuliah Kapita Slekta Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Penerbit: Departemen Pendidikan Nasional.
- Corey dalam Nurani, Yuliani. 2003. *Strategi Pembelajaran*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Sagala, Syaiful. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Penerbit: Alfabeta

Glosarium

- Deduktif = Model pembelajaran yang diawali dari beberapa contoh kemudian mengambil kesimpulan (dari umum ke khusus)
- Induktif = Model pembelajaran yang diawali dari beberapa contoh kemudian mengambil kesimpulan (dari khusus ke umum)
- Ekspositori = Pembelajaran yang satu arah, yaitu guru aktif siswa pasif
- Bermain peran = Pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur penjiwaan peran orang lain sehingga siswa menyadari bahwa ada perbedaan yang terdapat di luar dirinya
- Simulasi Yurisdiktif enquiry = Pembelajaran yang mendasarkan pada pemahaman bahwa setiap orang berbeda pandangan satu sama lain yang bermanfaat untuk melatih siswa agar peka terhadap permasalahan sosial dan pengambilan sikap terhadap permasalahan tersebut.