

ANA ANDRIANI

Pengembangan Model Simulasi Sosial pada Pembelajaran PKn Konteks IPS: Upaya Meningkatkan Sikap Demokratis Peserta Didik

RESUME: Sekolah, sebagai lembaga pendidikan formal, menjadi lembaga yang diharapkan mampu mengembangkan dan mempertahankan nilai-nilai demokrasi di kalangan peserta didik. Sekolah harus mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan sikap demokratis peserta didik, sesuai dengan harapan keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan demokrasi selanjutnya disosialisasikan kepada seluruh masyarakat, tidak terkecuali kepada peserta didik yang akan mewarisi bangsa dan negara ini di masa yang akan datang. Demokrasi dapat diupayakan melalui pendidikan, baik pendidikan formal dan informal, maupun pendidikan non-formal. Penelitian ini membahas tentang pengembangan model simulasi sosial dalam rangka meningkatkan sikap demokratis siswa terhadap pembelajaran kewarganegaraan. Model yang dikembangkan memiliki nilai-nilai pendidikan, khususnya pendidikan demokrasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, karena dianggap paling sesuai untuk mencapai tujuan. Peserta didik dan guru di lima SMA (Sekolah Menengah Atas) menjadi subjek dalam penelitian ini, dengan menggunakan pendekatan eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian ini, model simulasi sosial pada pembelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) konteks IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) terbukti dapat meningkatkan sikap demokratis peserta didik.

KATA KUNCI: Model simulasi sosial, pengajaran dan pembelajaran, PKn konteks IPS, siswa sekolah menengah, dan sikap demokratis.

ABSTRACT: "Developing the Social Simulation Model in Learning Civics of Social Studies Context: An Increasing Effort of Democratic Attitudes to Students". School, as a formal educational institution, is becoming an institution that is expected to develop and sustain democratic values among the learners. School should be able to contribute the improvement of democratic attitudes of learners, according to the expectations of family, community, nation, and state. Democratic education should be disseminated to the entire community, not exception to the learners who will inherit this nation in the future. Democracy can be achieved through education, both formal and informal education, as well as non-formal education. The research discussed about the development of social simulation model in order to improve the students' democratic attitude to the learning of civics. The model is being developed having the educational values, particularly democratic education. The study used research and development method, since it is suitable with the research objectives. Participants in this research are teachers and students of the five of Senior High Schools by using experiment approach. Based on the results of this research, the model of the teaching and learning Civics of Social Studies educational context was proved it can improve the learners' democratic attitude.

KEY WORD: Social model simulation, teaching and learning, civics of social studies educational context, students of secondary school, and democratic attitude.

PENDAHULUAN

Budaya demokrasi sangat menghargai persamaan harkat, derajat, dan martabat manusia. Dalam budaya demokrasi dikembangkan bagaimana manusia harus saling menghormati keberagaman yang

telah menjadi kondratnya. Di samping itu, demokrasi juga menghargai perbedaan-perbedaan yang ada di antara manusia. Sebagai makhluk paling mulia, yang diciptakan oleh Allah SWT (*Subhanahu Wa-Ta'ala*), manusia memiliki kemampuan

About the Author: Ana Andriani, M.Pd. adalah Dosen di STT (Sekolah Tinggi Teknik) Kyai Haji E.Z. Muttaqien, Jalan Letnan Jenderal Basuki Rahmat No.37 Sindang Kasih, Purwakarta, Jawa Barat, Indonesia. Alamat emel: ana.andriani@gmail.com

How to cite this article? Andriani, Ana. (2014). "Pengembangan Model Simulasi Sosial pada Pembelajaran PKn Konteks IPS: Upaya Meningkatkan Sikap Demokratis Peserta Didik" in *SOSIOHUMANIKA: Jurnal Pendidikan Sains Sosial dan Kemanusiaan*, Vol.7(2) November, pp.279-292. Bandung, Indonesia: Minda Masagi Press, UNHAS Makassar, and UNIPA Surabaya, ISSN 1979-0112. Available online also at: <http://www.sosiohumanika-jpsk.com/index.php?lang=en&p=journal&act=viewjurnal2&id=161&postact=detail>

Chronicle of the article: Accepted (July 14, 2014); Revised (September 14, 2014); and Published (November 20, 2014).

untuk melaksanakan nilai-nilai kebaikan demi terciptanya kehidupan yang harmonis. Potensi yang beragam menjadi karakteristik manusia, yang patut dikembangkan demi kemajuan di masa depan.

Fenomena global memberi banyak perubahan bagi kehidupan manusia. Menghadapi kejut masa depan (*future shock*), dibutuhkan berbagai kompetensi untuk meningkatkan kehidupan. Manusia juga harus melakukan akselerasi tinggi dengan menggunakan produk teknologi canggih. Gelombang ilmu pengetahuan dan teknologi menguasai dunia, sehingga persaingan antar manusia semakin tinggi. Namun demikian, manusia dan kehidupannya harus tetap sarat/padat nilai, moral, dan norma, karena tidak ada satu kehidupan pun yang bebas nilai (Suriasumantri, 1990).

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal menjadi lembaga yang diharapkan mampu mengembangkan dan mempertahankan nilai-nilai demokrasi di kalangan peserta didik. Sekolah harus mampu memberi kontribusi terhadap peningkatan sikap demokratis peserta didik, sesuai dengan harapan keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan demokrasi selanjutnya disosialisasikan kepada seluruh masyarakat, tidak terkecuali kepada peserta didik yang akan mewarisi bangsa dan negara ini di masa yang akan datang (Winataputra, 2002).

Demokrasi dapat diupayakan melalui pendidikan, baik pendidikan formal dan informal, maupun non-formal. Pada pendidikan formal, pendidikan demokrasi dapat disosialisasikan melalui model simulasi sosial yang dikembangkan. Salah satu yang memiliki kontribusi terhadap pendidikan demokrasi adalah Pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Pendidikan IPS, sebagai bagian dari Pendidikan Umum, memegang peranan penting bagi peningkatan sikap demokratis peserta didik, baik secara pribadi maupun dalam tataran sosial (Wahab, 2002).

PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) menjadi salah satu pembelajaran yang bertanggung jawab dalam meningkatkan rasa cinta Tanah Air dan menjadi pribadi

yang demokratis. Sebagaimana UU (Undang-Undang) Nomor 20 Tahun 2003, penjelasan pasal 37 ayat (1), menegaskan bahwa PKn dimaksudkan untuk membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta Tanah Air (Depdiknas RI, 2006).

Berdasarkan hasil penelaahan yang peneliti lakukan, diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran PKn, guru masih merupakan pusat perhatian. Guru memberikan penerangan kepada peserta didik dan kemudian guru memberikan tugas untuk diselesaikan oleh mereka (peserta didik) sehingga kegiatan pembelajaran terkesan mekanistik. Kondisi seperti ini melahirkan peserta didik menjadi pihak yang pasif dalam kegiatan belajar-mengajar, sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran PKn. Aspek kognitif masih mendominasi dalam hal penilaian, karena aspek ini lebih mudah untuk dipahami daripada aspek afektif dan psikomotorik yang membutuhkan keseriusan dan kesungguhan dalam menilainya (Nelson & Michaelis, 1980).

Model simulasi sosial ditawarkan untuk meningkatkan sikap demokratis peserta didik dalam pembelajaran PKn Konteks IPS, yang akan divalidasi dan diuji-cobakan (*experimented*) sehingga menjadi model yang benar-benar implementatif dalam menciptakan pribadi-pribadi yang diharapkan mampu memainkan peran sebagai warga negara yang baik (Joyce & Weil, 1986).

RUMUSAN MASALAH, PERTANYAAN, TUJUAN, DAN MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, selanjutnya dirumuskan masalah penelitian, yaitu: "*Bagaimana Model Simulasi Sosial pada Pelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) Konteks IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang Dapat Meningkatkan Sikap Demokratis Peserta Didik?*".

Rumusan masalah tersebut dapat dirinci kedalam beberapa pertanyaan sebagai berikut: (1) Bagaimana proses pembelajaran PKn Konteks IPS dengan model simulasi

sosial bagi peningkatan sikap demokratis peserta didik?; (2) Efektif kah implementasi model pembelajaran simulasi sosial yang dikembangkan pada pembelajaran PKn Konteks IPS bagi peningkatan sikap demokratis peserta didik?; serta (3) Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan model simulasi sosial yang dikembangkan pada pembelajaran PKn Konteks IPS bagi peningkatan sikap demokratis peserta didik?

Penelitian ini bertujuan untuk pembuatan model transmisi kewarganegaraan untuk meningkatkan sikap demokratis para peserta didik melalui metode simulasi sosial. Secara rinci tujuan utama dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Menggambarkan proses pembelajaran PKn Konteks IPS dengan simulasi sosial bagi peningkatan sikap demokratis peserta didik; (2) Menguji efektivitas implementasi model pembelajaran simulasi sosial yang dikembangkan pada pembelajaran PKn Konteks IPS bagi peningkatan sikap demokratis peserta didik; serta (3) Menemukan faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan model simulasi sosial pada pembelajaran PKn Kontek IPS bagi peningkatan sikap demokratis peserta didik.

Adapun manfaat dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan pedoman bagi implementasi model simulasi sosial pada pelajaran PKn Konteks IPS, baik secara teoritis maupun praktis. Studi ini juga bermanfaat untuk membangun dan mengembangkan model simulasi sosial pada pembelajaran PKn Konteks IPS bagi peningkatan sikap demokratis peserta didik.

DEFINISI OPERASIONAL

Pertama, Model Pembelajaran Simulasi Sosial. Simulasi sosial merupakan sebuah perancangan atau desain pembelajaran yang dikembangkan dan dimanfaatkan oleh guru. Model pembelajaran simulasi sosial menggunakan konsep peran untuk peserta didik, agar mereka menyadari tugas yang diperankan serta bagaimana tentang sikap diri dan sikap yang diperlihatkan oleh

peserta didik lainnya (Boocock & Schild, 2010).

Sedangkan fungsi dari model pembelajaran simulasi sosial, diantaranya, adalah: (1) Dapat menggali perasaan peserta didik; (2) Menemukan persepsi yang lebih baik tentang peran yang dimainkan sehingga mampu mempengaruhi nilai, sikap, dan perilaku; (3) Berlatih untuk mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah; serta (4) Dapat lebih fokus terhadap materi pembelajaran (Bandura, 1986).

Kedua, Kerangka Koseptual Pembelajaran PKn Konteks IPS. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial atau *Social Studies*), pada tataran konseptual dan praktis, oleh R.D. Barr, J.L. Barth & S.S. Shermis (1978) dikelompokkan dalam tiga tradisi pedagogis, yakni: *Social Studies* diajarkan sebagai (1) *Citizenship transmission*, (2) *Social sciences*, dan (3) *Reflectife inquiry*; yang kemudian mendapat penambahan dari J.L. Nelson & J.U. Michaelis (1980), yaitu (4) *Social studies as a social critism*, dan (5) *Social studies as personal development of the individual*.

Tradisi *Citizenship transmission* merupakan tradisi tertua dari *Social Studies*, yang isinya menekankan pada esensi bahwa: "*Adult teachers process a particular conception of citizenship that they wish all students to share*", yaitu peserta didik perlu mendapatkan pengetahuan sebagai *self evident truth*, atau kebenaran yang diyakini sendiri; dan tugas guru adalah menyampaikan pengetahuan yang diyakini kebenarannya dengan cara bahwa kelangsungan hidup masyarakat diyakini dapat dipertahankan (*cf* Kluckhohn, 1951; Suriasumantri, 1990; dan Winataputra, 2001).

Ketiga, Sikap Demokratis. Sikap ini adalah sikap peserta didik yang dilandasi oleh nilai-nilai demokrasi. Sedangkan "nilai demokrasi" yang dimaksud di sini adalah nilai demokrasi Pancasila, yang dianggap sebagai suatu faham yang berpedoman pada asas kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, dengan berdasar pada Ketuhanaan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, dan Keadilan Sosial bagi Seluruh

Rakyat Indonesia (Djahiri, 1980).

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman nilai demokrasi peserta didik adalah berupa pre-test dan post-test yang dikonstruksi oleh peneliti sendiri.

METODE PENELITIAN

Kajian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan pendidikan yang dikembangkan oleh W.R. Borg & M.D. Gall (1983). Menurut W.R. Borg & M.D. Gall, "*Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational production*" (Borg & Gall, 1983:772). Kalimat ini dimaknai sebagai sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produksi pendidikan. Mengapa demikian? Karena model penelitian dan pengembangan (*research & development*) dianggap paling sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Prosedur penelitian ini diawali dengan mengadakan studi pendahuluan di lima SMAN (Sekolah Menengah Atas Negeri) di Purwakarta, Jawa Barat, Indonesia yang berkaitan dengan Pembelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) Konteks IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) saat ini, dan mengenai sikap demokratis peserta didik. Fokus penelitian ditentukan setelah melakukan studi pendahuluan di lima SMAN tersebut.

Dengan langkah-langkah studi pendahuluan, memungkinkan peneliti lebih fokus pada pengembangan model simulasi sosial pada pelajaran PKn Konteks IPS untuk meningkatkan sikap demokratis peserta didik. W.R. Borg & M.D. Gall (1979:626), kembali lagi, mengungkapkan bahwa ada sepuluh tahapan yang harus dilakukan dalam melakukan penelitian dan pengembangan pendidikan (*educational research & development*), yaitu: (1) *Research and information collecting*, (2) *Planning*, (3) *Development preliminary from of product*, (4) *Preliminary field testing*, (5) *Main product revision*, (6) *Main field testing*, (7) *Operational product revision*, (8) *Operational field testing*, (9) *Final product revision*, serta (10) *Dissemination and implementation*.

Mengenai Subjek Penelitian. Subjek penelitian adalah peserta didik di SMAN (Sekolah Menengah Atas Negeri) dan guru mata pelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) SMAN di Kota Purwakarta, Jawa Barat, Indonesia. Berdasarkan data dari Disdikpora (Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga) Purwakarta tahun 2012, terdapat 21 SMA di Purwakarta, yaitu 11 SMA Negeri dan 10 SMA Swasta. Subjek penelitian ini adalah juga peserta didik kelas XI di SMAN, dan guru-guru PKn yang mengajar di kelas XI.

Populasi penelitian ini adalah peserta didik SMA kelas XI di Kota Purwakarta. Namun, dalam penelitian ini hanya SMA Negeri saja yang menjadi subjek penelitian. Pelaksanaan studi pendahuluan dilakukan di lima SMA Negeri, sedangkan pelaksanaan uji coba terbatas dilaksanakan di dua SMA Negeri, serta uji validasi model dilakukan di dua SMA Negeri. Adapun sekolah-sekolah yang menjadi subjek penelitian adalah: SMA Negeri 1 Jatiluhur, SMA Negeri 1 Wanayasa, SMA Negeri 2 Purwakarta, SMA Negeri 1 Bungursari, dan SMA Negeri 1 Cibatu.

Mengenai Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen Penelitian. Ada tiga langkah yang berkaitan dengan teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen penelitian ini. Masing-masing langkah dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pertama, Studi Pendahuluan, yakni data penelitian diperoleh melalui studi pendahuluan tentang kondisi objektif pembelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) di SMA (Sekolah Menengah Atas) saat ini, serta komponen-komponen yang terkait dengan proses pembelajaran tersebut. Komponen-komponen itu, di antaranya: (1) Kondisi nyata tempat penelitian, (2) Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran PKn, (3) Kompetensi serta peran guru sebagai salah satu sumber belajar, (4) Metode Pembelajaran, (5) Sumber dan media pembelajaran, (6) Evaluasi pembelajaran PKn, (7) Pengaturan kegiatan belajar-mengajar, dan (8) Hasil dokumentasi.

Kedua, Uji Coba Model. Dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh dua

macam data, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan hasil observasi kelas pada saat proses pembelajaran PKn. Data ini selanjutnya dianalisis melalui analisis kualitatif agar diperoleh bahan revisi model yang akan diujicobakan selanjutnya. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba. Data ini dianalisis melalui analisis kuantitatif, yakni menggunakan statistik uji-t. Uji-t digunakan untuk membandingkan rerata hasil pembelajaran antara uji coba, yaitu membandingkan antara hasil post-test uji coba 1 dengan hasil post-test uji coba 2 (Sudjana, 2000).

Ketiga, Uji Validasi. Untuk mengetahui efektivitas model yang dikembangkan, maka analisis kualitatif dan analisis kuantitatif dilakukan (Ali, 1993). Untuk membandingkan hasil observasi pembelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) di dalam kelas digunakan analisis kualitatif. Hal ini juga dilakukan guna menganalisis perbandingan pembelajaran didalam kelas dengan menggunakan model yang dikembangkan. Analisis kuantitatif dilakukan dengan statistik uji-t, sehingga dapat terlihat dengan jelas gambaran kekuatan pengembangan model simulasi sosial pada pembelajaran PKn Konteks IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) bagi peningkatan sikap demokratis peserta didik. Uji-t digunakan untuk membandingkan hasil tes (pre-test dan post-test). Berdasarkan hasil analisis uji-t ini, selanjutnya, dapat dilihat perbedaan rerata hasil tes yang menggambarkan efektivitas model simulasi sosial bagi peningkatan sikap demokratis peserta didik.

KAJIAN LITERATUR

Pendidikan diharapkan mampu menghasilkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas bagi kehidupan di masa yang akan datang. Salah satu pendidikan yang dijalani oleh peserta didik adalah pendidikan didalam lingkungan sekolah. Pendidikan meliputi tiga alur dalam pelaksanaannya, yaitu: *input*, proses, dan *output*; dimana ketiganya merupakan hal yang harus diperhatikan. Menjelaskan

tentang proses pendidikan adalah perubahan manusia dalam memahami dunia luar, dirinya sendiri, dan hubungan dirinya dengan orang lain serta objek-objek yang ada di lingkungannya (Al-Muchtar, 2001).

Dalam mengembangkan pendidikan atas dasar prinsip "*sistem among*", Ki Hadjar Dewantara (1962:107) menyusun alat-alat pendidikan, berupa: (1) Pemberian contoh atau teladan; (2) Pembiasaan; (3) Pengajaran; (4) Perintah, paksaan, dan hukuman; (5) *laku* atau *zelf-beheersching*, *self-discipline*; dan (6) Pengalaman lahir dan batin atau *anglakoni*, *ngrasa*, *beleaving*. Semua proses pendidikan tersebut dirangkum dalam slogan yang terkenal, yaitu: *Ing Ngarso Sung Tulodo*, *Ing Madyo Mangun Karso*, *Tutwuri Handayani* (di depan memberi teladan, di tengah membangkitkan semangat, dan di belakang memberikan bimbingan).

Sekaitan dengan pendidikan nilai, A. Kosasih Djahiri (1996b) menyatakan tentang nilai sebagai berikut:

Nilai adalah sesuatu yang berharga menurut standar logika (benar-salah), estetika (bagus-buruk), etika (adil/layak-tidak adil), agama (dosa-haram-halal), dan hukum (sah-absah), serta menjadi acuan atau sistem keyakinan, baik diri manusia itu sendiri maupun kehidupannya (Djahiri, 1996b:2).

Mengenai Konsep Pendidikan IPS.

Pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), sebagai mata pelajaran di tingkat persekolahan, mempunyai dua modus, yakni sebagai integrasi utuh konsep esensial disiplin ilmu-ilmu sosial untuk tujuan pendidikan atau *integrated social studies*; dan sebagai materi ajar disipliner yang disederhanakan dari masing-masing disiplin ilmu sosial untuk tujuan pendidikan atau *disciplinary social studies* (Somantri, 2001).

Pendidikan IPS mempunyai tugas bagi pengembangan intelektual, emosional, kultural, dan sosial peserta didik. Pelaksanaan tugas ini diharapkan menjadi pondasi dalam menumbuh-kembangkan cara berfikir, berucap, dan bersikap, serta berperilaku dengan penuh tanggung jawab, baik sebagai individu dan warga masyarakat maupun warga negara, dan bahkan sebagai

warga dunia. Disamping itu, Pendidikan IPS mempunyai tugas untuk mengembangkan potensi peserta didik agar lebih peka terhadap permasalahan sosial yang ada di lingkungan tempat tinggalnya, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Tujuan pembelajaran ini dapat dicapai jika program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Pada dasarnya, IPS mempelajari ilmu-ilmu sosial seperti ekonomi, geografi, sejarah, sosiologi, ilmu politik, hukum, antropologi, psikologi, dan filsafat (*cf* Somantri, 2001; dan Wahab, 2002).

Mengenai Konsep Pendidikan Kewarganegaraan. PKn (Pendidikan Kewarganegaraan atau *Citizenship Education*) merupakan salah satu mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadikan warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Depdikbud RI, 1993; dan Depdiknas RI, 2006). Peserta didik diarahkan untuk menjadi pemeran dalam kegiatan demokratis di negeri ini, Indonesia, sehingga kehidupan berbangsa dan bernegara menjadi sehat; atau dalam pernyataan NCSS (*National Commission on Social Studies*) di Amerika Serikat bahwa "*Citizenship participation in public life is essential to health of our democratic system*" (dalam Al-Muchtar, 2001:35).

Sebagaimana lazimnya suatu sistem keilmuan, PKn, menurut Udin S. Winataputra (2006:5), seyogyanya dilihat dari dimensi-dimensi, seperti: (1) *Nomenklatur* atau terminologi yang digunakan; (2) Visi, misi, dan strategi akademik; (3) Ontologi; (4) Epistemologi; dan (5) Aksiologi. Maka dalam kerangka berpikir seperti ini, paradigma PKn akan dibahas dari berbagai pemikiran teoritis dan praktis PKn.

Mengenai Hubungan Pendidikan IPS dengan Pendidikan Kewarganegaraan. Secara konseptual, terdapat hubungan antara Pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dengan PKn (Pendidikan Kewarganegaraan). Selain itu, korelasi

di antara keduanya terdapat juga dalam tradisi pembelajaran, yaitu *citizenship education* sebagai salah satu tradisi IPS. Secara epistemologis, PKn juga tidak dapat dipisahkan dari perkembangan pemikiran *Social Studies*. Ada dua pandangan mengenai korelasi antara *Citizenship Education* dan *Social Studies*, yaitu: (1) *Citizenship Education* merupakan bagian dari *Social Studies*; dan (2) *Citizenship Education* sebagai inti dari *Social Studies* (Somantri, 2001; dan Winataputra, 2001).

Perpaduan adalah upaya yang disengaja untuk menggunakan data dari ilmu-ilmu sosial dan wawasan dari humaniora sebagai upaya untuk mempersiapkan warga negara dalam kehidupan demokrasi. Melalui IPS, kehidupan sosial manusia dapat dikaji secara utuh dan menyeluruh. Diharapkan nantinya peserta didik dapat memahami berbagai aspek kehidupan ini, sehingga dapat mengatasi masalahnya dan dapat membantu mengatasi masalah orang lain, atau mampu membangun dirinya dan membangun masyarakat, serta menjadi warga negara yang baik. Selain dalam paradigma baru IPS yang menempatkan *Citizenship Education* atau PKn sebagai salah satu tradisinya, dengan esensi dari IPS secara keseluruhan, *Citizenship Transmission* secara mandiri sesungguhnya telah berkembang sebagai suatu bidang kajian dan program demokrasi yang solid (Somantri, 2001; dan Winataputra, 2001).

Mengenai Pengembangan Model Pembelajaran. Pembelajaran dilakukan oleh individu melalui interaksi secara terus-menerus dengan lingkungan di sekitarnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Piaget bahwa pembelajaran merupakan interaksi terus-menerus yang dilakukan oleh individu dengan lingkungan, dimana lingkungan tersebut mengalami perubahan (dalam Dimiyati & Mulyana, 2002:13). Proses kegiatan belajar-mengajar, di antaranya, dipengaruhi oleh penggunaan model dan bentuk belajar yang ingin dimunculkan pada diri siswa (Ali, 1993:227). Dalam konteks ini dapat diartikan bahwa kegiatan belajar-mengajar memerlukan sebuah model belajar untuk kepentingan peserta didik.

Mengenai Model Pembelajaran Simulasi Sosial. Simulasi sosial merupakan salah satu cara yang dilakukan dalam kegiatan belajar-mengajar, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Model ini dirancang untuk mengembangkan pengetahuan dan nilai-nilai perilaku tertentu, yang berkaitan dengan permasalahan yang ada di masyarakat. Guru menjadi salah satu indikator penting untuk menumbuhkan kesadaran peserta didik dalam pelaksanaan simulasi sosial ini, seperti dinyatakan oleh M.D. Dahlan (1990:158) bahwa guru memegang peranan penting dalam menumbuhkan kesadaran siswa tentang konsep dan prinsip-prinsip pendukung simulasi dan reaksinya.

Nilai dan sikap demokratis, yang terbentuk dalam situasi belajar-mengajar pada mata pelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan), menjadi bahan kajian dalam penelitian ini. PKn adalah mata pelajaran yang bukan sekedar membina pengetahuan kognitif saja, akan tetapi lebih menekankan pada kemampuan afektif yang dilakukan melalui: (1) Kepekaan dan keterlibatan untuk merasakan, menghayati, dan memotivasi ke arah menilai, mengubah, dan meningkatkan sesuatu yang bersifat afektif/kejiwaan; dan (2) Kesadaran akan sistem nilai atau *value system* dan keyakinan atau *belief system* yang mempribadi atau *personalized* (Djahiri, 1995:3).

Berdasarkan pernyataan di atas, maka jelas sekali bahwa mata pelajaran PKn bertujuan agar peserta didik memiliki perubahan dalam nilai dan sikap, sesuai dengan tuntutan nilai dan sikap demokratis yang lebih baik, sebagai wujud dari pemahaman konsep berdemokrasi yang baik tersebut.

Mengenai Model Simulasi Sosial pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pembelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) menekankan pada pembentukan warga negara yang baik dan cerdas, dengan melibatkan berbagai elemen-elemen dalam pelaksanaannya. Sejalan dengan itu, NCSS (*National Commission on Social Studies*) dan Muhammad Numan Somantri memberikan gambaran bahwa PKn melibatkan semua

elemen positif yang berpengaruh, yang ditujukan untuk membentuk pandangan warga negara dalam peran mereka di masyarakat; dan untuk mencapai peran yang positif tersebut harus melibatkan berbagai komponen yang bekerja sama secara terintegrasi, baik peran sekolah, peran masyarakat, maupun peran keluarga, yang kemudian harapannya adalah agar para peserta didik memiliki pemahaman dan pengertian tentang bagaimana idealisme yang akan dicapai oleh bangsa dan negara, serta pengelolaan pemerintahan secara mandiri dan demokratis (NCSS, 1990:10; dan Somantri, 2001:296).

Simulasi sosial merupakan salah satu model yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran PKn di Indonesia. Peserta didik dianggap sebagai bagian dari sistem yang dapat mengendalikan umpan balik sendiri, dan memiliki tiga fungsi, yaitu: (1) Menghasilkan tindakan yang diinginkan; (2) Membandingkan kesesuaian tindakan dengan rencana yang telah ditetapkan atau mendeteksi kesalahan; dan (3) Dapat memanfaatkan kesalahan untuk mengarahkan kepada jalur yang semestinya (*cf* Djahiri, 1980; Wahab, 1999; dan Winataputra, 2006).

Mengenai Kaitan Model Simulasi Sosial dengan Sikap Demokratis. Di dalam proses pembelajaran, guru dan peserta didik seringkali menemui kendala. Kendala tersebut bisa datang dari guru, karena tidak menguasai materi, tidak mempersiapkan perangkat pembelajaran, dan akhirnya tidak mampu menguasai kelas. Kendala juga bisa datang dari peserta didik, misalnya ketidak-senangan terhadap pembelajaran yang menimbulkan rasa malas, dan tidak memiliki motivasi yang kuat untuk belajar. Kendala-kendala juga dapat datang dari materi pembelajaran dan dari hubungan sosial, baik antara guru dan peserta didik, atau di antara peserta didik itu sendiri (*cf* Sukmadinata, 1997; Hamalik, 1999; dan Wahab, 2002).

Model simulasi sosial yang digunakan dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk terus-menerus melatih diri dalam membentuk pribadi-pribadi

yang kuat dengan memiliki sikap-sikap yang dilandasi oleh nilai-nilai demokratis, sehingga mampu menjadi warga negara yang baik dan demokratis pula. Sikap demokratis yang baik, seperti menghargai pendapat orang lain, memahami dan menerima kultur masyarakat yang berbeda, kemauan menyelesaikan konflik tanpa kekerasan, serta sensitif terhadap kesulitan orang lain, dapat juga disimulasikan dalam pelaksanaan pembelajaran PKn agar pemahaman tentang sikap demokratis dapat lebih dimaknai lebih baik, sehingga mereka mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Winataputra, 2002).

HASIL PENELITIAN

Pertama, Hasil Studi Pendahuluan. Fokus studi pendahuluan adalah mengumpulkan berbagai data terkait aspek-aspek yang dijadikan sebagai objek penelitian. Adapun objek-objek penelitian, dalam studi pendahuluan, yaitu berbagai potensi dan realita yang terjadi pada proses pembelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) di dalam kelas. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah pedoman wawancara bagi guru, angket mengenai frekuensi simulasi sosial, dan juga skala sikap bagi peserta didik dalam pembelajaran PKn (cf Bandura, 1986; Djahiri, 1996a; and Sudjana, 2000).

Angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai berbagai potensi yang ada di lapangan, baik SDM (Sumber Daya Manusia) guru maupun peserta didik, serta potensi lainnya berupa fasilitas (sarana/prasarana) di sekolah tersebut. Kondisi, tugas, dan peran guru, serta harapannya terhadap profesi, juga menjadi hal yang penting untuk dijadikan data. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tentang rancangan dan implementasi pembelajaran PKn saat ini, termasuk kinerja guru, pemanfaatan potensi yang ada, serta permasalahan yang dihadapi dalam mengimplementasikan pembelajaran. Sedangkan studi dokumenter digunakan untuk memperoleh data tentang nilai prestasi belajar siswa, skenario pembelajaran yang dikembangkan guru, dan pengamatan

atau observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, ketersediaan, dan pemanfaatan sarana belajar dan media (Ali, 1993; dan Djahiri, 1998).

Kedua, Pengintegrasian Model Simulasi Sosial pada Pembelajaran PKn Konteks IPS.

Kegiatan simulasi sosial merupakan model yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan), dengan harapan target materi yang harus sampai kepada para peserta didik sebagai ditetapkan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar (Puskur, 2002).

Sikap demokratis merupakan *output* yang diharapkan dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan simulasi sosial. Sisi lain adalah bahwa pembelajaran PKn harus bersifat kontekstual, sehingga tidak hanya membahas tentang teori-teori yang ada di dalam buku pembelajaran. Sikap demokratis merupakan sisi kontekstual yang harus dikembangkan dalam pembelajaran PKn (cf Djahiri, 1980; Winataputra, 2006; dan Depdiknas RI, 2008).

Ketiga, Pelaksanaan Pembelajaran PKn Konteks IPS.

Pelaksanaan pembelajaran sangat terkait dengan bagaimana perencanaan itu dibuat. Di sini terlihat ada keterkaitan antara rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru dengan pelaksanaan pembelajaran itu sendiri. Dapat dilihat juga bahwa dalam perencanaan pembelajaran, ada beberapa indikator dan tujuan pembelajaran, yang keduanya menggambarkan hasil yang akan capai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Joyce & Weil, 1986; dan Hamalik, 1999). Peneliti melihat hal tersebut terjadi karena pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan tidak menyentuh terhadap *intrinsic motivation* peserta didik, sehingga mereka tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif.

Pembelajaran PKn dituntut untuk dapat menciptakan harapan tersebut, karena di dalamnya terdapat tuntunan untuk menjadi warga negara yang baik dan warga negara yang cerdas. Mereka harus melakukan kegiatan-kegiatan pembelajaran secara aktif,

sehingga terhindar dari kegiatan-kegiatan yang tidak ada korelasi dengan kegiatan belajar-mengajar, seperti mengantuk di kelas, mengganggu teman yang lainnya, mencorat-coret buku, dan hal-hal lainnya yang di luar konteks pembelajaran.

Ada beberapa keuntungan jika guru mampu mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya: (1) Guru tidak perlu terlalu sibuk dalam memberikan materi kepada para peserta didik; (2) Para peserta didik dapat aktif dalam kegiatan belajar-mengajar; (3) Materi yang disampaikan akan semakin mudah diingat; (4) Materi yang disampaikan akan tersimpan lama dalam memori mereka; dan (5) Materi yang disampaikan akan semakin mudah untuk diimplementasikan (Joni, 1992; dan Puskur, 2010).

Evaluasi belajar bisa juga dilakukan melalui ulangan harian, ulangan tengah semester, dan ulangan akhir semester (cf Nelson & Michaelis, 1980; Dimiyati & Mulyana, 2002; dan Puskur, 2002). Dari data tersebut maka evaluasi yang dilakukan oleh para guru adalah evaluasi akhir, atau hanya melihat hasil pembelajaran. Peneliti berpandangan bahwa evaluasi tidak hanya pada akhir kegiatan belajar-mengajar, tetapi juga ketika kegiatan belajar-mengajar berlangsung, evaluasi itu harus dilakukan (*on process evaluation*).

Keempat, Proses Pembelajaran dengan Model Simulasi Sosial pada Pembelajaran PKn Konteks IPS bagi Peningkatan Sikap Demokratis Peserta didik. Disain perencanaan pembelajaran pada model simulasi sosial, yang dituangkan dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), disesuaikan dengan ketentuan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah (Depdiknas RI, 2007).

Adapun komponen pokok dari RPP model simulasi sosial adalah: Identitas Pembelajaran; Tema; Indikator; Tujuan Pembelajaran; Materi Pembelajaran; Pendekatan; Strategi dan Metode; Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran, yang memuat tujuh tahapan model pembelajaran

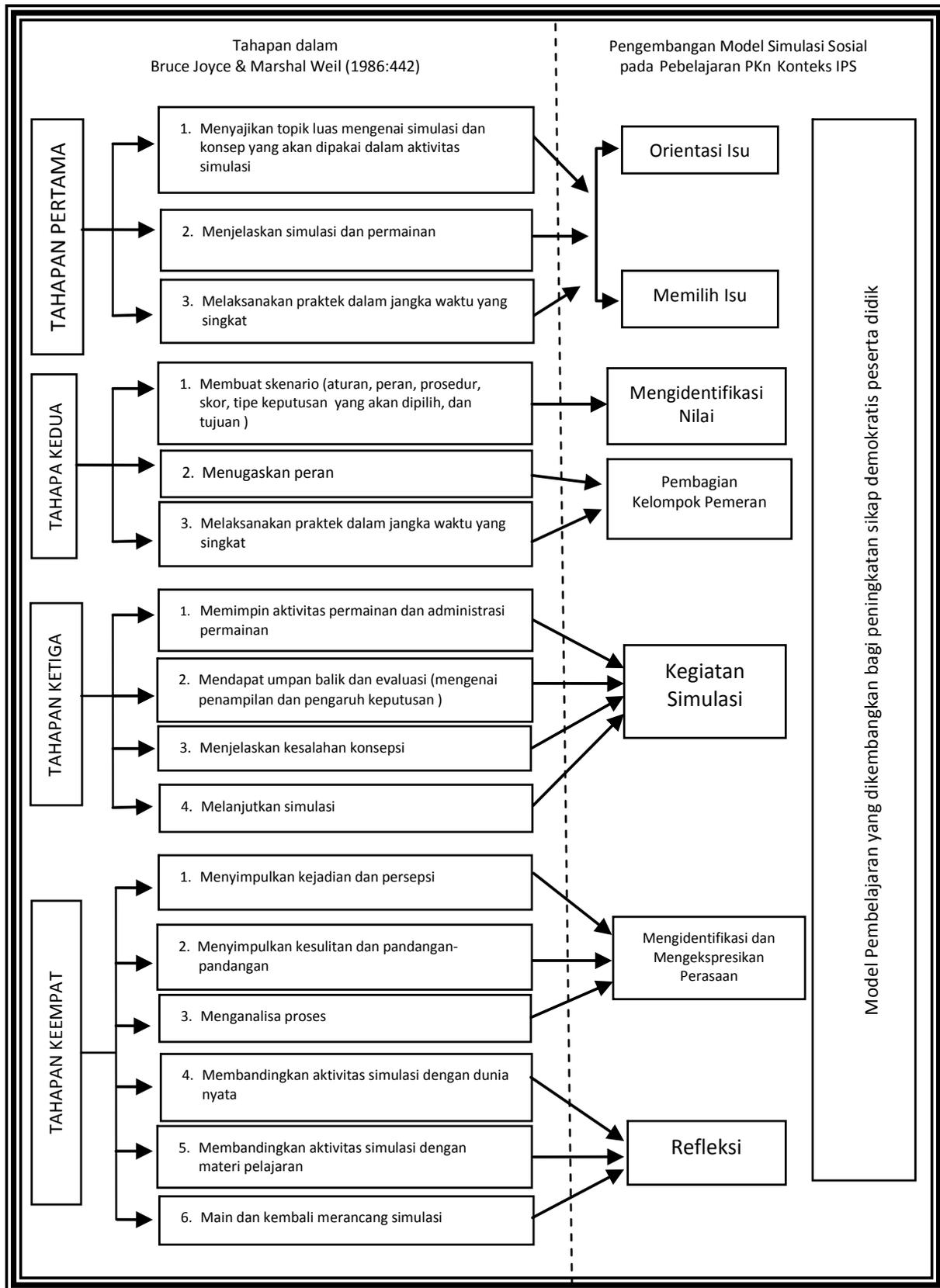
dengan simulasi sosial; Media dan Sumber; Alat/Sarana berupa LKS atau Lembar Kerja Siswa; serta Evaluasi (cf Dahlan, 1990; Depdiknas RI, 2008; dan Puskur, 2010).

Dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, maka implementasi model simulasi sosial dilakukan dengan melalui enam langkah, yaitu: (1) Orientasi isu; (2) Memilih isu; (3) Identifikasi nilai-nilai yang akan dikembangkan; (4) Pembagian kelompok pemeran; (5) Kegiatan simulasi sosial; serta (6) Mengidentifikasi dan mengekspresikan perasaan dan refleksi (Joyce & Weil, 1986; dan Boocock & Schild, 2010).

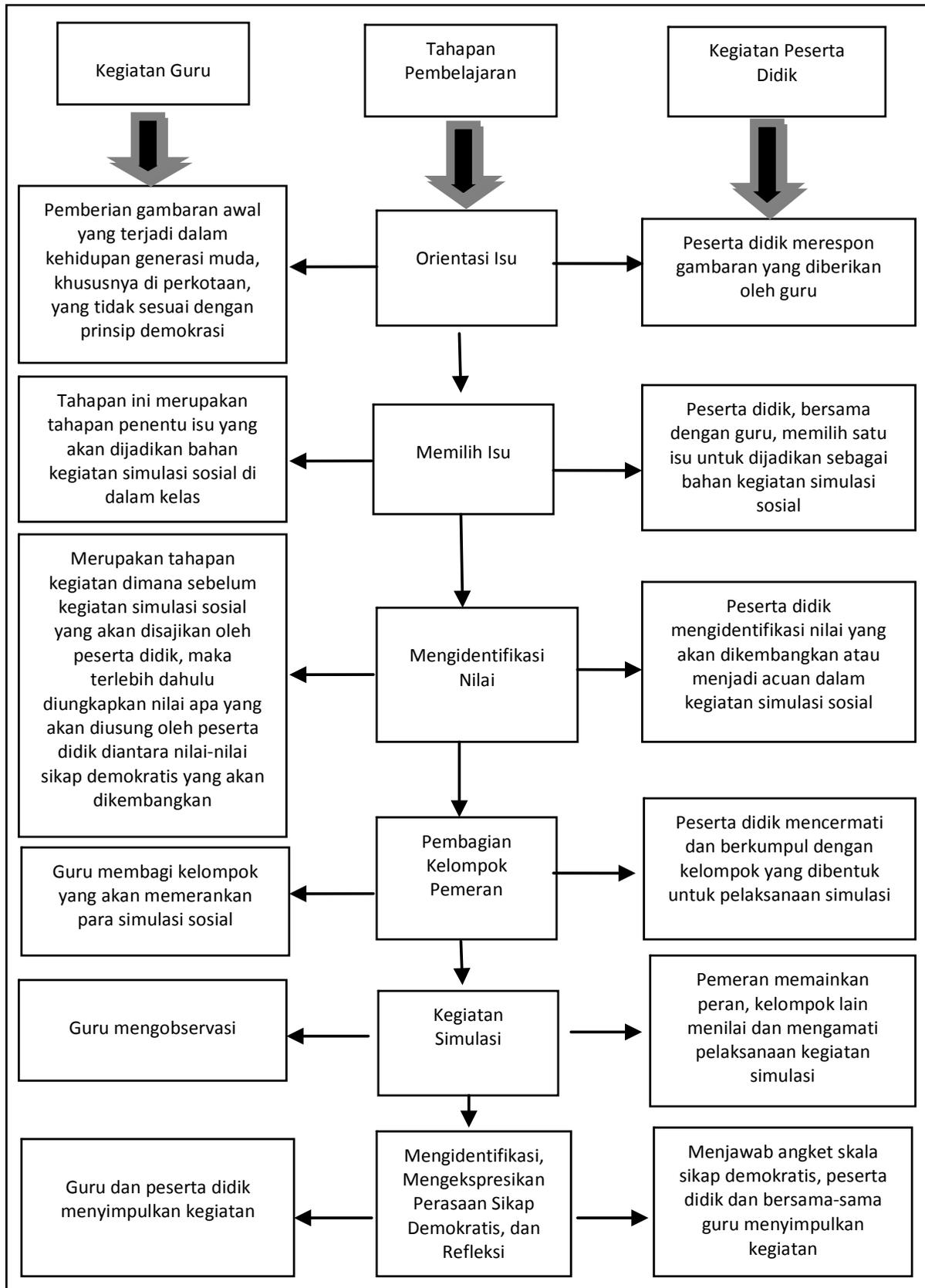
Kelima, Efektivitas Implementasi Model Pembelajaran Simulasi Sosial pada Pembelajaran PKn Konteks IPS bagi Peningkatan Sikap Demokratis Peserta Didik. Peningkatan sikap demokratis peserta didik dalam pembelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan), yang dikembangkan dengan menggunakan model simulasi sosial, dapat dilihat dari hasil ujicoba terbatas, hasil uji coba luas, dan hasil uji validasi. Model simulasi sosial ternyata memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan sikap demokratis peserta didik, sehingga pembelajaran dengan model simulasi sosial sangat efektif dalam meningkatkan sikap demokratis peserta didik.

Berdasarkan hasil post-test yang dilakukan, diketahui bahwa terjadi peningkatan dari kegiatan pembelajaran yang sebelumnya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, juga peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini memberikan indikasi atau gambaran bahwa kegiatan pembelajaran dengan model simulasi sosial, memang efektif dalam meningkatkan semangat para peserta didik dan juga meningkatkan sikap demokratis peserta didik.

Keenam, Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Pelaksanaan Model Simulasi Sosial pada Pembelajaran PKn Kontek IPS bagi Peningkatan Sikap Demokratis Peserta Didik. Penelitian ini bertujuan untuk pembuatan model transmisi



Bagan 1:
Model Awal Hasil Pengembangan Konseptual tentang Simulasi Sosial pada Pembelajaran PKn Kontek IPS bagi Peningkatan Sikap Demokratis Peserta Didik



Bagan 2:
Model Pembelajaran yang Dikembangkan tentang Simulasi Sosial pada Pembelajaran PKn Kontek IPS bagi Peningkatan Sikap Demokratis Peserta Didik

kewarganegaraan untuk meningkatkan sikap demokratis para peserta didik melalui metode simulasi sosial. Bagan 1 dan bagan 2 menunjukkan model simulasi sosial dalam pembelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) konteks IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), sebelum dan sesudah dikembangkan.

Secara rinci, tujuan utama dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

(1) *Faktor Pendukung Implementasi Model Pembelajaran: Latar Belakang Pendidikan Guru PKn, Ketertarikan Peserta Didik pada Pembelajaran PKn, Kelengkapan Sarana dan Prasarana Pembelajaran, Dukungan Pengambil Kebijakan, dan Lingkungan Pembelajaran; serta (2) Faktor Penghambat Implementasi Model Pembelajaran: Kemampuan Guru PKn, dan Keterbatasan Waktu.*

KESIMPULAN

Peserta didik dapat berkolaborasi dengan guru dalam setiap pembelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) konteks IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dengan model simulasi sosial, karena masing-masing sudah mengerti peran dan tugasnya. Model simulasi sosial berdampak positif terhadap peningkatan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Penilaian otentik sangat tepat digunakan dalam pembelajaran model simulasi sosial. Implementasi model pembelajaran dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahap uji coba terbatas dan uji coba luas. Implementasi pada uji coba terbatas dimaksudkan untuk mendapatkan model yang ideal, yang dapat meningkatkan sikap demokratis peserta didik.

Faktor pendukung terhadap implementasi Model Pembelajaran Simulasi Sosial pada Pembelajaran PKn Kontek IPS, di antaranya adalah: ketertarikan peserta didik pada pembelajaran PKn; latar belakang pendidikan guru PKn; kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran; dukungan pengambil kebijakan; serta lingkungan pembelajaran. Sedangkan yang menjadi faktor penghambat dalam implementasi Model Pembelajaran Simulasi Sosial pada Pembelajaran PKn Kontek IPS, di

antaranya adalah: kemampuan guru PKn dan keterbatasan waktu. Faktor-faktor pendukung adalah berkontribusi terhadap keberhasilan sebuah pembelajaran; sedangkan faktor-faktor penghambat adalah harus diatasi atau diupayakan untuk dihilangkan, karena bisa berdampak negatif terhadap keberhasilan sebuah pembelajaran.

Akhirnya, penelitian ini mengajukan saran-saran agar Perguruan Tinggi, khususnya pengelola program studi PKn dan IPS, untuk dapat mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan sikap demokratis peserta didik. Penelitian sederhana dapat dilakukan oleh para guru guna memperkaya bahan ajar dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran simulasi sosial pada pembelajaran PKn konteks IPS ternyata bisa meningkatkan sikap demokratis peserta didik, sehingga guru-guru dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu alternatif untuk memperkaya bahan dan proses pembelajaran PKn konteks IPS di sekolah.

Bibliografi

- Ali, H.M. (1993). *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Al-Muchtar, Suwarma. (2001). *Pendidikan dan Masalah Sosial-Budaya*. Bandung: Gelar Pustaka Mandiri.
- Bandura, Albert. (1986). *Social Foundations Thought and Action a Social Cognitive and Theory Practice*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Barr, R.D., J.L. Barth & S.S. Shermis. (1978). *The Nature of the Social Studies*. New York: Palm Spring and ETS Publication.
- Boocock, Sarane & E.O. Schild. (2010). *Simulation Games in Learning*. Beverly Hills, California: Sage Publications, Inc.
- Borg, W.R. & M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman. 4th edition.
- Dahlan, M.D. (1990). *Model-model Mengajar*. Bandung: CV Diponegoro.
- Depdikbud RI [Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia]. (1993). *Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Depdikbud RI.
- Depdiknas RI [Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia]. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan untuk Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Depdiknas RI.
- Depdiknas RI [Departemen Pendidikan Nasional

- Republik Indonesia]. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas RI.
- Depdiknas RI [Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia]. (2008). *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan, Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan.
- Dewantara, Ki Hadjar. (1962). *Pendidikan: Bagian Pertama*. Jogjakarta: Penerbit Taman Siswa.
- Dimiyati, M. & R. Mulyana. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djahiri, A. Kosasih. (1980). *Teknik Membina Sikap dalam Ilmu Pengetahuan Sosial dan PMP (Pendidikan Moral Pancasila)*. Bandung: Penerbit LP3.
- Djahiri, A. Kosasih. (1995). *Strategi Pengajaran Afektif-Nilai-Moral VCT dan Games dalam VCT*. Bandung: Penerbit Granesia.
- Djahiri, A. Kosasih. (1996a). *Dasar dan Konsep Pendidikan Moral*. Jakarta: Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Djahiri, A. Kosasih. (1996b). *Menelusuri Dunia Afektif (Pendidikan Nilai dan Moral)*. Bandung: Laboratorium Pengajaran PMP IKIP [Pendidikan Moral Pancasila, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan] Bandung.
- Djahiri, A. Kosasih. (1998). *Teori Keterampilan Belajar dan Mengajar: Menuju Guru Inkuiri yang Reaktif*. Bandung: Laboratorium Pengajaran PMP IKIP [Pendidikan Moral Pancasila, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan] Bandung.
- Hamalik, Umar. (1999). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Joni, T. Raka. (1992). *Pokok-pokok Pikiran Mengenai Pendidikan Guru*. Jakarta: Konsorsium Ilmu Pendidikan, Ditjen Dikti Depdikbud RI [Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia].
- Joyce, Bruce & Marshal Weil. (1986). *Models of Teaching*. New Jersey: Prentice Hall, Inc. and Ringlewood Cliffs.
- Kluckhohn, C. (1951). "Values and Value-Orientations in the Theory of Action: An Exploration in Definition and Classification" dalam Talcott Parsons & Edward A. Shils [eds]. *Toward a General Theory of Action*. Cambridge: Harvard University Press.
- NCSS [National Commission on Social Studies]. (1990). "Charting a Course: Social Studies for the 21st Century" dalam *Social Education in the School*, 54(7).
- Nelson, J.L. & J.U. Michaelis. (1980). *Secondary Social Studies: Instruction, Curriculum, Evaluation*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.
- Puskur [Pusat Kurikulum]. (2002). *Profil Hasil Belajar: Kumpulan Makalah Seminar KBK dan Pembelajaran Siswa Aktif*. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Puskur [Pusat Kurikulum]. (2010). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Somantri, Muhammad Numan. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Djudju. (2000). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: UPI [Universitas Pendidikan Indonesia] Press.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (1997). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suriasumantri, Jujun S. (1990). *Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Wahab, Abdul Aziz. (1999). "The Budi Pekerti Education: A Model of Teaching Code of Conduct for Good Indonesian Citizenship". Paper presented in the Conference on Civic Education for Civil Society, organized by CICED in collaboration with USIS Jakarta, in Hotel Papandayan, Bandung, on March 16-17.
- Wahab, Abdul Aziz. (2002). "Tantangan Pembelajaran PIPS di Sekolah" dalam *JPIS: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. Bandung: Media Komunikasi Antar FPIPS UPI - JPIS FKIP Universitas/STKIP se-Indonesia.
- Winataputra, Udin S. (2001). "Jatidiri Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Wahana Sistemik Pendidikan Demokrasi". *Disertasi Doktor Tidak Diterbitkan*. Bandung: PPs UPI [Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia].
- Winataputra, Udin S. (2002). "Dinamika Gerakan Demokrasi" dalam *CIVICUS: Jurnal Ilmu Politik, Hukum, dan Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol.1(2). Bandung: Jurusan PMP-KN FPIPS [Pendidikan Moral Pancasila - Kewargaan Nehara, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial] Universitas Pendidikan Indonesia.
- Winataputra, Udin S. (2006). "Membangun 'Ethos' Demokrasi Melalui Proyek Belajar Kewarganegaraan KBI (Kami Bangsa Indonesia)". *Materi Penataran Tidak Diterbitkan*. Bandung: CICED.



Guru sebagai Ujung Tombak dalam Pelaksanaan Kurikulum di Sekolah
(Sumber: Album Foto ASPENSI, 9/7/2013)

Model pembelajaran simulasi sosial pada pembelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) konteks IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) ternyata bisa meningkatkan sikap demokratis peserta didik, sehingga guru-guru dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu alternatif untuk memperkaya bahan dan proses pembelajaran PKn konteks IPS di sekolah.