

PEMANFAATAN LINGKUNGAN SOSIAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Oleh: Mukhamad Murdiono *)

Abstract

Civic education is the subject that is very tight his connection with social problems. The problem that developed in the community when being brought to the classroom as the material instruction for the student, however difficult to be solved because abstract. Therefore the use of the media really is needed in civic education learning. The teacher can use the social environment as the media in civic education learning. Using the social environment as the media instruction will make the teaching and learning process more significant because the students are faced with the real fact and condition naturally. There are some advantages that were obtained from the activity studied the social environment in the teaching dan learning process, such as: the activity studied more interesting and did not bore, learned to be more significant, materials that were studied more rich and factual, the learning activity more comprehensive and active, the studying source became richer, and the student more understood and experienced aspects of the available life fully in environment.

Keywords: social environment, media instruction, civic education

PENDAHULUAN

Lebih dari dua puluh empat abad yang silam, Konfusius pernah menyatakan bahwa “sesuatu yang didengar akan mudah dilupakan, sesuatu yang dilihat akan diingat, dan sesuatu yang dikerjakan akan dipahami”. Kalimat tersebut dalam konteks kekinian kemudian digubah oleh Melvin L. Silberman (2004: 15) menjadi “sesuatu yang didengar akan dilupakan; sesuatu yang didengar dan dilihat hanya sedikit yang diingat; sesuatu yang didengar, lihat, dan pertanyakan atau didiskusikan dengan orang lain mulai dipahami; dari sesuatu yang didengar, lihat, bahas, dan terapkan akan didapatkan pengetahuan dan keterampilan; dan sesuatu yang diajarkan kepada orang lain akan dikuasai”.

*) Dosen PKn FISE UNY

Sepenggal paragraf di atas menyiratkan arti pentingnya pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk turut serta secara aktif dalam proses belajar mengajar. Kalimat tersebut juga diyakini sebagai cikal bakal munculnya pembelajaran siswa aktif (*active learning*). Melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran tentu bukan permasalahan yang mudah. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai salah satu indikator keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak hal. Salah satu bagian penting untuk tercapainya sebuah keberhasilan proses belajar mengajar adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan atau materi pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran di samping akan memiliki daya tarik bagi peserta didik, juga akan meningkatkan kualitas pembelajaran baik kualitas proses maupun kualitas hasil. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menunjukkan ada perbedaan yang berarti antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran (Nana Sudjana, 2005: 3).

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan pembelajaran yang mengkaji masalah-masalah kemasyarakatan. PKn mempunyai tujuan mendidik warga negara yang baik (*good citizens*), yaitu warga negara yang memiliki pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*), dan karakter kewarganegaraan (*civic disposition*). PKn bukan semata-mata hanya mengajarkan pasal-pasal Undang-Undang Dasar (UUD). Tapi lebih jauh PKn mengkaji perilaku warga negara dalam hubungannya dengan warga negara lain dan alam sekitarnya. Objek studi PKn adalah warga negara dalam hubungannya dengan organisasi kemasyarakatan, sosial, ekonomi, agama, kebudayaan dan negara. Betapa luas dan kompleksnya cakupan pembelajaran PKn, maka perlu untuk memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, agar permasalahan sosial yang menjadi bahan kajian PKn tersebut akan hadir lebih bermakna di ruang-ruang kelas. Media yang dapat

digunakan dalam proses pembelajaran PKn di kelas adalah dengan memanfaatkan lingkungan sosial sebagai media pembelajaran PKn.

Belajar Mengajar sebagai Proses Komunikasi

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Dalam proses komunikasi setidaknya ada komponen pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi atau ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya dapat berupa guru, siswa, orang lain, ataupun penulis buku dan produser media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru. Kesalahan atau kekurangtepatan dalam memilih saluran atau media akan berpengaruh terhadap kegagalan pesan yang disampaikan. Oleh karena itu seorang guru harus dapat memilih media atau saluran yang tepat untuk menyampaikan pesan dalam sebuah proses belajar mengajar.

Pesan berupa isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol-simbol non-verbal atau visual. Proses penuangan pesan ke dalam simbol-simbol komunikasi itu disebut *encoding*. Selanjutnya penerima pesan (dapat siswa, peserta pelatihan, ataupun guru dan pelatihnya sendiri) menafsirkan simbol-simbol komunikasi tersebut sehingga diperoleh pesan. Proses penafsiran simbol-simbol komunikasi yang mengandung pesan-pesan tersebut dinamakan dengan *decoding* (Arief S. Sadiman, 2006: 12).

Adakalanya penafsiran terhadap simbol-simbol komunikasi tersebut berhasil dengan baik, dan adakalanya tidak berhasil. Penafsiran yang gagal atau kurang berhasil yang dilakukan siswa terhadap pesan yang disampaikan oleh guru berarti kegagalan atau kurangberhasilan dalam memahami apa yang didengar, d.baca, atau dilihat dan diamatinya. Sebagai akibatnya, siswa tidak tahu apa yang

disampaikan oleh gurunya, dan guru pun akan lelah dan capai dalam mengajar tanpa menuai hasil seperti apa yang diharapkan.

Kekurangberhasilan atau kegagalan dalam menafsirkan simbol-simbol komunikasi dipengaruhi oleh faktor pengambat atau penghalang. Pengambat atau penghalang ini dikenal dengan istilah *barriers* atau *noises*. Hambatan atau penghalang komunikasi ini dapat dibedakan menjadi hambatan psikologis dan fisik. Hambatan psikologis dapat berupa minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, pengetahuan, dan lain-lain. Sementara hambatan fisik dapat berupa kelelahan, sakit, keterbatasan daya indera, dan cacat tubuh. Seorang siswa yang suka atau senang terhadap mata pelajaran dan gurunya tentu akan lain hasil belajarnya dengan yang benci atau tidak suka dengan semuanya, baik mata pelajaran ataupun gurunya.

Selain dua hambatan yang telah dikemukakan di atas, sebenarnya masih ada hambatan lain seperti hambatan kultural dan lingkungan. Hambatan kultural dapat berupa perbedaan adat-istiadat, norma-norma sosial, kepercayaan dan nilai-nilai panutan. Sementara hambatan lingkungan berupa hambatan yang ditimbulkan oleh situasi atau kondisi keadaan sekitar. Proses belajar mengajar di tempat yang tenang, sejuk dan nyaman tentu akan berbeda dengan proses yang dilakukan di kelas yang bising, panas, dan berjubel. Perbedaan adat-istiadat, norma sosial dan kepercayaan kadang-kadang bisa menjadi sumber salah paham. Karena adanya berbagai jenis hambatan tersebut baik dalam diri siswa maupun guru, baik sewaktu mengencode pesan maupun mendecodanya, proses komunikasi belajar mengajar sering kali berlangsung secara tidak efektif dan efisien.

Media pembelajaran mempunyai peran penting untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut, sehingga pesan yang disampaikan oleh guru akan diterima dan ditafsirkan secara benar oleh siswa. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu, dan lain-lain dapat dibantu dengan pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan sangat banyak sekali jenisnya, dapat berupa: buku, poster, foto, program kaset audio, film, kaset video, dan lain-lain.

Guru dan media bekerja sama, bahu membahu dalam menyajikan pesan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Perkembangan Pendidikan Kewarganegaraan (*civic education*), terutama di dunia persekolahan, mengalami berbagai macam perubahan baik dilihat dari struktur materinya maupun tujuan dan metode pengajarannya. Perubahan terhadap PKn tentunya mengikuti perubahan kurikulum yang pernah berlaku di Indonesia. Sebelum tahun 1959 di kenal dengan nama tata negara, tata hukum dan ilmu kewarganegaraan. Setelah tahun 1959 PKn mengalami berbagai perubahan baik itu dari segi nama maupun materinya.

Tahun 1959 (sesudah dekrit presiden) diintrodusir pelajaran *civics* dengan "Civics Manusia Indonesia Baru" dan "Tujuh Bahan Pokok Indoktrinasi (TUBAPI)" sebagai buku sumber. Tahun 1962 istilah *civics* diganti dengan Kewargaan Negara, atas anjuran Dr. Suhardjo, S.H. (Menteri Kehakiman). Dalam kurikulum 1968 istilah Kewargaan Negara diganti dengan Pendidikan Kewargaan Negara, yang berkecenderungan pada aspek tata negara dan sejarah, tanpa menampakkan aspek moralnya. Pada tahun 1973 MPR hasil Pemilu berhasil menetapkan GBHN, yang menginstruksikan adanya PMP di semua jenjang sekolah. Kemudian pada kurikulum 1975 dimasukkan mata pelajaran PMP. Hasil sidang MPR 1978 berhasil menetapkan Eka Prasetia Pancakarsa (P4) yang semakin memperkaya PMP sebagai pendidikan moral. Tahun 1980 diterbitkan buku paket PMP untuk siswa tingkat SD sampai SMA. Sidang MPR tahun 1983 berhasil menetapkan GBHN baru yang di dalamnya menginstruksikan bahwa Pendidikan Pancasila di dalamnya termasuk materi PMP, pendidikan pelaksanaan P4, dan Pendidikan Sejarah Perjuangan Bangsa (PSPB). Kurikulum 1984 tetap mempertahankan PMP dengan sedikit perubahan rumusan tujuan dan pokok bahasan (Soenarjati M. dan Cholisin, 1989: 7).

Seiring dengan perkembangan ketatanegaraan Indonesia maka pada tahun 1994, nama Pendidikan Moral Pancasila diganti dengan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Materi yang terkandung dalam pelajaran PPKn tidak

jauh berbeda dengan materi yang terkandung pada pelajaran PMP. Selanjutnya pada tahun 1999 dimasukan suplemen (tambahan) materi PPKn sesuai dengan perubahan kehidupan ketatanegaraan setelah era reformasi.

Pada tahun 2000, setelah Indonesia masuk dalam era reformasi maka bidang pendidikan pun mengalami perubahan. Adanya tuntutan bahwa pengetahuan yang didapatkan di sekolah harus bisa menopang kebutuhan *skill* yang terus bertambah maka lahirlah Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Dalam KBK istilah PPKn kemudian menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). PKn di tingkat SD dan SMP diintegrasikan ke dalam mata pelajaran IPS, sementara di tingkat SMA merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri. KBK kewarganegaraan tampak telah mengarah pada tiga komponen PKn paradigma baru, yaitu seperti yang diajukan oleh *Centre for Civic Education* pada tahun 1999 dalam *National Standard for Civics and Government*. Ketiga komponen tersebut, yaitu *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *civic skill* (keterampilan kewarganegaraan), dan *civic disposition* (karakter kewarganegaraan) (Branson, 1999: 8-25).

Dimensi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) mencakup bidang politik, hukum, dan moral. Secara lebih terperinci, materi pengetahuan kewarganegaraan meliputi pengetahuan tentang prinsip-prinsip dan proses demokrasi, lembaga pemerintah dan non pemerintah, identitas nasional, pemerintah berdasar hukum (*rule of law*) dan peradilan bebas yang tidak memihak, konstitusi, sejarah nasional, hak dan tanggungjawab warganegara, hak asasi manusia, hak sipil, dan hak politik (Depdiknas, 2002:10).

Dimensi keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) meliputi keterampilan partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, misalnya: berperan serta aktif mewujudkan masyarakat madani, keterampilan mempengaruhi dan monitoring jalannya pemerintahan dan proses pengambilan keputusan politik, keterampilan memecahkan masalah-masalah sosial keterampilan mengadakan koalisi, kerjasama, dan mengelola konflik. Sedangkan dimensi nilai-nilai kewarganegaraan (*civic values*) mencakup percaya diri, komitmen, penguasaan atas nilai religius, norma dan moral luhur, nilai keadilan, demokratis, toleransi,

kebebasan individual, kebebasan berbicara, kebebasan pers, kebebasan berserikat dan berkumpul, dan perlindungan terhadap minoritas (Depdiknas, 2002: 11).

Visi pendidikan kewarganegaraan paradigma baru memberikan penekanan yang lebih kuat pada *nation and character*, pemberdayaan warganegara (*citizen empowerment*), dan memperkuat berkembangnya masyarakat kewargaan (*civil society*). Sedangkan misi pendidikan kewarganegaraan paradigma baru adalah pembentukan warganegara yang baik (*good citizen*), yang memiliki ciri-ciri: aktif berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, berbudaya politik kewarganegaraan (*civil culture*), dan berpikir kritis dan kreatif (Cholisin, 2003: 1).

Pada tahun 2006 keluar Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia (Permendiknas) Nomor 22 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Kemudian Permendiknas tersebut lebih dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Setelah keluarnya Permendiknas tersebut, mata pelajaran PKn di jenjang pendidikan dasar dan menengah merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri. Artinya, sudah tidak ada lagi pengintegrasian atau penggabungan mata pelajaran PKn dengan mata pelajaran IPS. Dalam KTSP dijelaskan bahwa salah satu tujuan PKn adalah agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan (Permendiknas, Nomor 22 Tahun 2006).

Strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut adalah strategi yang bersifat dialogis-kritis, pengalaman langsung (*direct experiences*), kolaboratif, dan kooperatif. Strategi pembelajaran seperti ini menekankan pada tiga ranah pembelajaran, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini sejalan dengan apa yang dinyatakan Kirschenbaum (1995: 24-26) bahwa aspek *citizenship education* meliputi: *knowledge, appreciation, critical thinking skills, communication skills, cooperation skills, and conflict resolution skills*. Aspek-aspek tersebut lebih lanjut dinyatakan Kirschenbaum dalam pelaksanaannya diperlukan pendekatan secara komprehensif yang meliputi inkulkasi (*inculcaty*), pemodelan (*modeling*), fasilitasi (*facilitaty*), dan pengembangan keterampilan (*skills development*).

Pendidikan kewarganegaraan sebagai bagian dari IPS (*social studies*) memiliki tujuan yang berdekatan. Menurut *The National Council for the Social Studies* (Sunal, 1993: 5) tujuan *social studies* adalah "*the purpose of social studies is to prepare young people to be humane, rational, participating citizens in a world that is becoming increasingly interdependent*". Tujuan ini merupakan sudut pandang yang paling dominan dalam *social studies*. Sedangkan Jarolimack (1986:4) menyatakan misi utama *social studies* sebagai berikut:

The major mission of social studies education is to help children learn about the social world in which they live and how it got that way; to learn to cope with social realities; and to develop the knowledge, attitudes, and skills needed to help shape an enlightened humanity.

Tujuan dan misi *social studies* tersebut juga merupakan tujuan dari PKn, yaitu membentuk warganegara yang baik (*good citizens*). Chapin (1989: 126) menyatakan bahwa "*good citizens in our local communities are those who perform acts of conserving public property, coming to the aid of someone in distress, and so on*". Lebih lanjut Chapin menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan bertujuan menyiapkan peserta didik untuk menjadi warganegara yang partisipatorik, memahami tentang sistem pemerintahan dan cara kerjanya, peran warganegara, memahami hak dan kewajiban, dan membiasakan untuk membuat pilihan dan keputusan dengan pertimbangan yang baik.

Menurut Martorella (1994: 8) warga negara yang baik sebagai tujuan dari PKn adalah warganegara yang efektif (*effective citizen*), yaitu warga negara bersifat reflektif, cakap, dan memiliki kepedulian. Lebih lanjut Martorella (1994:10) menggambarkan warganegara yang efektif sebagai berikut:

Reflective individuals are critical thinkers who make decisions and solve problems on the basis of the best evidence available. Competent citizens possess a repertoire of skills to aid them in decision making and problem solving. Concerned citizens investigate their social world, address issues they identify as significant, exercise their rights, and carry out their responsibilities as members of a social community.

PKn pada dasarnya mengambil bagian dari isi ilmu politik yaitu bagian demokrasi politiknya. Secara terperinci, demokrasi politik terdiri dari: konteks ide

demokrasi, konstitusi negara, inputs system politik, partai politik dan kelompok penekan (*pressure group*), pemilihan umum, lembaga-lembaga pengambil keputusan, presiden sebagai kepala negara/administrasi negara, lembaga yudikatif, *output* dari sistem demokrasi politik, kesejahteraan umum dan pertahanan negara, dan perubahan sosial dan demokrasi politik (M. Numan Somantri, 2001: 275-276).

PKn bukan semata-mata hanya mengajarkan pasal-pasal Undang-Undang Dasar (UUD). Tapi lebih jauh PKn mengkaji perilaku warga negara dalam hubungannya dengan warga negara lain dan alam sekitarnya. Objek studi PKn adalah warga negara dalam hubungannya dengan organisasi kemasyarakatan, sosial, ekonomi, agama, kebudayaan dan negara. Menurut M. Numan Somantri (2001: 276) termasuk dalam objek studi *civics* ialah: tingkah laku, tipe pertumbuhan pikir, potensi yang ada dalam setiap diri warga negara, hak dan kewajiban, cita-cita dan aspirasi, kesadaran (*patriotisme*, *nasionalisme*, pengertian internasional, moral Pancasila), usaha atau kegiatan dan partisipasi serta tanggungjawab.

Lingkungan Sosial sebagai Media Pembelajaran PKn

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Setidaknya ada beberapa alasan yang dapat dikemukakan mengapa media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal itu dapat dilihat dari manfaat atau kegunaan media dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan saja).
2. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
3. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.

4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru saja, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.
5. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif siswa.
6. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera (obyek yang terlalu besar, obyek yang terlalu kecil, gerak terlalu lambat atau cepat, kejadian atau peristiwa masa lalu, obyek yang terlalu kompleks, konsep yang terlalu luas).

Alasan lain yang dapat dikemukakan untuk menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar adalah terkait dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir kongkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut karena melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Penggunaan berbagai macam media (media grafis, media audio, dan media proyeksi diam) dalam proses belajar mengajar, pada hakikatnya *memvisualkan* fakta, gagasan, kejadian atau peristiwa dalam bentuk tiruan dari keadaan yang sebenarnya untuk dibahas dalam kelas dalam membantu proses pembelajaran. Guru dan siswa sebenarnya dapat mempelajari keadaan sebenarnya di luar kelas dengan menghadapkan para siswa kepada lingkungan yang aktual untuk dipelajari, diamati dalam hubungannya dengan proses belajar mengajar. Dengan kata lain, guru dan siswa dapat memanfaatkan lingkungan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

Memfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran akan menjadikan proses belajar mengajar lebih bermakna karena para siswa dihadapkan pada peristiwa dan keadaan yang sebenarnya secara alami. Dengan demikian sesuatu yang dipelajari oleh siswa menjadi lebih nyata, lebih faktual, dan kebenarannya dapat lebih dipertanggungjawabkan. Membawa siswa keluar kelas dalam rangka

belajar tidak terbatas oleh waktu. Artinya, tidak selalu memakan waktu yang lama, tapi dapat saja satu atau dua pelajaran tergantung kepada apa yang akan dipelajari dan bagaimana cara mempelajarinya.

Banyak keuntungan yang didapatkan dari kegiatan mempelajari lingkungan dalam proses belajar mengajar, antara lain: kegiatan belajar lebih menarik dan tidak membosankan sehingga motivasi belajar siswa akan lebih tinggi, belajar akan lebih bermakna, bahan-bahan yang dipelajari lebih kaya dan faktual, kegiatan belajar lebih komprehensif dan lebih aktif, sumber belajar menjadi lebih kaya, dan siswa dapat memahami dan menghayati aspek-aspek kehidupan yang ada di lingkungannya. Oleh karena itu lingkungan di sekitarnya harus dioptimalkan sebagai media dalam proses belajar mengajar, dan lebih dari itu lingkungan dapat dijadikan sumber belajar para siswa (Nana Sudjana, 2005: 208-209).

Lingkungan yang dapat dijadikan sebagai media dan sumber pembelajaran secara garis besar dapat dikategorikan menjadi tiga macam, yaitu: lingkungan sosial, lingkungan alam, dan lingkungan buatan. Ketiga jenis lingkungan belajar ini yang lebih cocok atau sesuai digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran PKn adalah lingkungan sosial. Oleh karenanya sering kita mendengar orang berkata bahwa masyarakat dengan segala perilakunya merupakan laboratorium bagi ilmu-ilmu sosial seperti halnya PKn.

Lingkungan sosial sebagai sumber belajar berkenaan dengan interaksi manusia dengan kehidupan bermasyarakat, seperti: organisasi sosial, adat dan kebiasaan, mata pencaharian, kebudayaan, pendidikan, kependudukan, struktur pemerintah, agama, dan sistem nilai. Lingkungan sosial ini sangat tepat digunakan untuk mempelajari ilmu-ilmu sosial. Dalam praktek pembelajaran penggunaan lingkungan sosial sebagai media dan sumber belajar hendaknya dimulai dari lingkungan yang paling dekat, seperti keluarga, tetangga, rukun tetangga, rukun warga, kampung, desa, kecamatan, dan seterusnya. Hal ini disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan tingkat perkembangan peserta didik.

Misalnya dalam praktik pembelajaran kewarganegaraan ada materi tentang kebijakan publik. Kemudian siswa diminta untuk berlatih berpartisipasi dalam

pengambilan kebijakan publik. Siswa diberi tugas untuk mengkaji salah satu contoh dari kebijakan publik. Untuk lebih memperjelas tugas ini mungkin guru dapat memadukannya dengan menggunakan metode pembelajaran portofolio. Melalui metode atau strategi ini para siswa dilatih untuk ikut serta dalam proses pengambilan keputusan kebijakan publik. Setelah siswa selesai dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, kemudian dibuat laporan dan dipresentasikan di kelas. Melalui kegiatan belajar seperti itu, siswa lebih aktif dan produktif karena ia mengerahkan usahanya untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya dari sumber-sumber yang nyata dan faktual.

Pemanfaatan lingkungan sosial sebagai media pembelajaran PKn tentunya harus diawali dengan persiapan dan perencanaan yang matang. Tanpa perencanaan yang matang kegiatan belajar siswa dapat tidak terkendali sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dan siswa tidak melakukan kegiatan belajar seperti yang diharapkan. Perencanaan yang harus dilakukan oleh guru ketika akan menggunakan lingkungan sosial sebagai media pembelajaran dapat dilalui dengan tahap persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Pada tahap persiapan guru dapat melakukan langkah-langkah berikut: menentukan tujuan pembelajaran yang diharapkan diperoleh siswa, menentukan objek yang harus dipelajari dan dikunjungi, menentukan cara belajar siswa saat kunjungan dilakukan, mempersiapkan perizinan, dan persiapan teknis.

Pada tahap selanjutnya kegiatan pembelajaran dilaksanakan di tempat tujuan sesuai dengan rencana yang telah dipersiapkan. Para siswa mencatat semua informasi yang didapatkan dari objek yang dikunjungi untuk dijadikan sebagai laporan. Kemudian tahap yang terakhir sebagai tindak lanjut dari tahap-tahap sebelumnya adalah membahas dan mendiskusikan hasil belajar dari lingkungan sosial. Setiap kelompok diminta melaporkan hasil-hasilnya untuk dibahas bersama-sama di kelas. Guru dapat meminta kesan-kesan yang diperoleh siswa dari kegiatan belajar tersebut, di samping menyimpulkan materi yang diperoleh dan dihubungkan dengan bahan pelajaran yang sedang dipelajari.

PENUTUP

Pemilihan strategi dan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran PKn. Strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran PKn adalah strategi pembelajaran yang bersifat dialogis-kritis, pengalaman langsung (*direct experiences*), kolaboratif, dan kooperatif. Strategi pembelajaran seperti ini menekankan pada tiga ranah pembelajaran, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sementara media pembelajaran yang dipilih adalah media yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa te kait dengan masalah-masalah sosial kemasyarakatan. Cara tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan sosial sebagai media pembelajaran PKn. Pemanfaatan secara langsung peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar atau di masyarakat sebagai media pembelajaran, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa dan lebih bermakna.

Media pembelajaran tidak harus dibuat dengan biaya mahal dan cara yang sulit. Pembelajaran PKn dapat memanfaatkan lingkungan sosial sebagai media dan sumber belajar yang sangat bermanfaat bagi para siswa. Penggunaan lingkungan sosial sebagai media dan sumber belajar banyak manfaatnya baik dari segi motivasi belajar, aktivitas belajar siswa, kekayaan informasi yang diperoleh, hubungan sosial siswa, pengenalan lingkungan, serta sikap dan apresiasi para siswa terhadap kondisi sosial yang ada di sekitarnya.

Tentunya untuk melaksanakan semua yang telah dikemukakan di atas tidak semudah membalikan telapak tangan, semua memerlukan i'tikad dan semangat untuk terus memperbaiki diri demi terciptanya pembelajaran PKn yang berkualitas. Perbaikan harus dimulai dari hal yang sederhana (kecil), dari pribadi masing-masing guru, dan tentunya harus saat ini juga. Melalui upaya pemanfaatan lingkungan sosial sebagai media pembelajaran PKn, harapannya pembelajaran PKn akan lebih bermutu dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Branson, M. S. (Eds.). (1999). *Belajar civic education dari Amerika*. (Terjemahan Syafruddin, dkk.) Yogyakarta: Lembaga Kajian Islam dan Sosial (LKIS) dan The Asia Foundation (TAF).
- Chapin, J. R. & Rosemary G. M. (1989). *Elementary Social Studies: A Practical Guide, Second Edition*. New York: Longman.
- Cholisin. (2003). *PPKn paradigma baru dan pengembangannya dalam KBK*. Makalah Disampaikan pada Training of Trainer (ToT) Guru SLTP Mata Pelajaran PPKn, di Surakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Standar operasional prosedur (SOP) pengembangan silabus berbasis kemampuan dasar siswa sekolah menengah umum (SMU) mata pelajaran kewarganegaraan*. Jakarta: Ditdikmenum Ditjen Dikdasmen Depdiknas RI.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen Depdiknas RI.
- Kirschenbaum, H. (1995). *100 Ways to Enhance Values and Morality in Schools and Youth Settings*. Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Muhammad Numan Somantri. (2001). *Menggagas Pembaharuan IPS*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Silberman, M. L. (2004). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. (Terjemahan Raisul Muttaqien). Bandung: Nuansa. (Buku asli diterbitkan tahun 1996).
- Soenarjati Muhajir & Cholisin. (1989). *Dasar dan konsep pendidikan pancasila*. Yogyakarta: Laboratorium Jurusan PMP dan KN.
- Sunal, C. S. & Mary E. H. (1993). *Social Studies and The Elementary/Middle School Student*. Orlando: Harcourt Brace College Publishers.