

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN YANG DIAJUKAN
KE DIREKTORAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**METODE KREATIF PEMBELAJARAN PANCASILA
BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**

Diusulkan oleh:

Ketua Tim

Kurnia Setiawan, S.Sn., M.Hum.

Anggota:

Ninawati Lihardja, M.M.

Meiske Yunitree, S.Psi., M.Psi.

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara
Jakarta
Tahun 2020

**HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN
Semester Ganjil/ Tahun 2019/ 2020**


- | | |
|-----------------------------|--|
| 1. Judul | : Metode Kreatif Pembelajaran Pancasila Bagi Siswa Sekolah Dasar |
| 2. Ketua | |
| a. Nama dan Gelar | : Kurnia Setiawan, S.Sn., M.Hum |
| b. NIDN/ NIK | : 10697009 |
| c. Jabatan/ Gol | : - |
| d. Program Studi | : Desain Komunikasi Visual |
| e. Fakultas | : Fakultas Seni Rupa dan Desain |
| f. Bidang Keahlian | : Komunikasi Visual |
| g. Alamat kantor | : Jl. S Parman No.1 |
| h. No HP/ Tlp/ Email | : 081297816573/
kurnias@fsrd.untar.ac.id |
| 3. Anggota Tim Peneliti | |
| a. Jumlah Anggota | : Dosen 2 orang |
| b. Anggota I/ Keahlian | : Ninawati/ Sosiologi |
| c. Anggota II/ Keahlian | : Meiske Yunithree/ Psikologi |
| d. Jumlah Mahasiswa | : 1 orang |
| e. Nama Mahasiswa | : |
| 4. Lokasi Kegiatan | : Jakarta |
| 5. Luaran yang dihasilkan | : Haki, artikel ilmiah |
| 6. Jangka Waktu Pelaksanaan | : Juli - Desember |
| 7. Biaya yang disetujui | : Rp. 15.000.000 |

Jakarta, 18 Februari 2020


Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain


Kurnia Setiawan, S.Sn., M.Hum
NIK 10697009

Ketua


Kurnia Setiawan, S.Sn., M.Hum
NIK 10697009

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat


Ir. Jap Tji Beng, MMSI, Ph.D.
NIDN/ NIK : 032085501/ 100381047



RINGKASAN

Penelitian ini merupakan sebuah **kelanjutan dari penelitian Hibah DIKTI Produk Terapan** dengan judul **“Pembelajaran Pancasila melalui Media Permainan Ular Tangga”**. Simulasi Ular Tangga Pancasila telah dilaksanakan 6 kali pada tingkat SD, SMP, SMA dan Universitas di Jakarta, Bali, dan Yogyakarta, sejak bulan April – Agustus 2019. Pembelajaran Pancasila yang dikemas dengan menarik melalui media permainan ular tangga tersebut memperoleh respon positif. Hal ini kemudian menumbuhkan keinginan lebih jauh untuk menggali berbagai metode kreatif yang dapat dipakai untuk pembelajaran Pancasila bagi siswa sekolah dasar, sehingga para siswa dapat belajar dalam suasana menyenangkan. Penelitian yang akan dilakukan bersifat kualitatif, merupakan penelitian multi disiplin dengan melibatkan bidang seni rupa dan desain dari aspek eksplorasi kreatif dan bidang psikologi dari aspek Pendidikan. Pada penelitian ini akan dilakukan focus group discussion (FGD) dan workshop kreatif dengan melibatkan para guru dan fasilitator sebagai peserta dan subyek penelitian. Workshop dan FGD akan dilakukan pada bulan Oktober 2019 di Jakarta. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat/ dampak untuk mencari berbagai metode kreatif yang dapat digunakan – dimplementasikan dalam rangka pendidikan Pancasila bagi anak – anak di sekolah dasar.

BAB I.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan kewarganegaraan memberikan kita panduan untuk menjadi warga negara yang baik. Namun, yang seringkali terjadi adalah pendidikan kewarganegaraan dianggap sebagai hal yang tidak penting dan seringkali diremehkan dan bahkan tidak disukai. Kita lebih terfokus pada mata pelajaran lain seperti Matematika, Biologi, Bahasa Inggris, Ekonomi dan lain-lain, padahal pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang penting karena PPKn bukan tentang penguasaan materi, tetapi tentang bagaimana cara menerapkan dan menginternalisasi nilai-nilai moral dan kebangsaan dalam diri siswa sehingga menjadi karakter yang baik.

Terlebih lagi pendidikan kewarganegaraan, khusus untuk bangsa Indonesia, terdapat unsur mendasar yaitu Pancasila, pendidikan kewarganegaraan bagi setiap bangsa Indonesia sejogyanya tidak dapat dipisahkan dari Pancasila, karena Pancasila adalah dasar negara kita filosofi hidup bangsa Indonesia, karena itu sangat tepat jika disebut PPKN (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan). PPKN memegang peran penting dalam pendidikan bangsa Indonesia khususnya pendidikan generasi muda, supaya setiap generasi penerus bangsa bukan saja menjadi manusia yang unggul secara pengetahuan , namun juga memiliki akhlak dan karakter yang baik pula. Sebagai antisipasi terhadap efek negatif globalisasi, kita perlu mewaspadaai tanda-tanda kehancuran sebuah bangsa seperti di bawah ini.

1. Meningkatnya kekerasan di kalangan remaja
2. Penggunaan bahasa yang memburuk
3. Pengaruh peer group yang kuat dalam tindak kekerasan
4. Meningkatnya perilaku merusak diri (narkoba, alcohol, seks bebas, bunuh diri)
5. Kian kaburnya pedoman moral baik dan buruk
6. Menurunnya etos kerja
7. Kian rendahnya rasa hormat kepada orang tua dan guru
8. Rendahnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara
9. Membudayanya ketidakjujuran
10. Adanya rasa saling curiga dan kebencian antar sesama

Hal ini memprihatikan dan perlu dipastikan dan mencegah ciri- ciri di atas tidak terjadi pada generasi muda Indonesia. Oleh sebab itu, perlu disusun secara saksama

berbagai upaya - usaha dan sarana membentuk putra-putri bangsa Indonesia yang positif untuk menangkal dan mengurangi dampak-dampak negatif tersebut karena bangsa yang besar adalah bangsa yang berkarakter baik melalui pendidikan Pancasila di sekolah dasar dengan cara yang menarik dan kreatif agar mengena dan mudah dipahami para siswa.

2.1. Urgensi Penelitian :

1. Mencari berbagai metode belajar Pancasila yang praktis inspiratif yang dapat membantu murid- murid menghidupi nilai- nilai Pancasila dalam hidup keseharian mereka.
2. Mendukung bagi murid- murid untuk menghidupi 18 nilai – nilai Karakter Bangsa yang ditentukan oleh Kemdikbud Indonesia
3. Menjadi pedoman, sumber ide dan inspirasi bagi pendidik untuk mengajarkan nilai – nilai dan sikap hidup yang didasari dengan nilai Pancasila dan 18 KB , kepada murid- murid sekolah dasar kelas 1-6.

Penelitian ini sebagai perwujudan desain komunikasi visual sebagai seni terapan (*applied art*) yang dapat bermanfaat untuk masyarakat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diproses lebih lanjut menjadi berbagai media pembelajaran kreatif belajar Pancasila. Bagi program studi Desain Komunikasi Visual , hal ini dapat menjadi terobosan kreatif dan pengembangan keilmuan yang berdampak pada perubahan bagi masyarakat. Belajar sambil bermain diharapkan menjadi model baru pembelajaran yang menyenangkan sehingga diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi siswa dan pada saatnya akan turut membangun generasi yang lebih baik di masa depan. Penelitian ini akan memberikan suatu metode baru dalam mensosialisasikan Pancasila kepada para siswa sekolah dasar. Hasil penelitian berupa beragam metode kreatif yang dapat digunakan bagi para guru dalam mengajarkan Pancasila kepada siswa

3.1 Studi Pendahuluan

Media pembelajaran dengan menggunakan permainan Pancasila pernah dilakukan dan diteliti sebelumnya (sebagai skripsi/ artikel ilmiah; tentang pembelajaran matematik, akutansi, fisika dengan menggunakan media permainan ular tangga). Penelitian kali ini berbeda karena tema Pancasila belum pernah diangkat dan media permainan ular tangga yang dibuat dalam ukuran besar, sehingga dapat dimainkan bersama – sama dengan menggunakan lapangan/ aula. Penelitian ini dapat menjadi inisiatif kreatif pembelajaran Pancasila yang bermanfaat bagi masyarakat dan pemerintah Indonesia, khususnya Kementerian Pendidikan Nasional, karena menghasilkan model teknologi pembelajaran yang lebih baik. Dalam perspektif yang lebih luas, diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi kehidupan bangsa dan Negara Kesatuan RI (NKRI) yang berasaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar RI.

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh tim peneliti Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret. Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa ular tangga pada pembelajaran Fisika materi Gaya yang memenuhi kriteria baik ditinjau dari motivasi belajar siswa. Penelitian termasuk penelitian pengembangan yang menggunakan metode *research and development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural yaitu model yang bersifat deskriptif yang menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Data diperoleh melalui wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. (Nugroho, 2013)

Salah satu permasalahan pendidikan adalah minimnya sarana dan prasarana, sehingga guru dituntut kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas, seperti mengembangkan media pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar. Rifki Afandi, FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar, dimuat dalam Jurnal Inovasi Pembelajaran. Vol.1, No.1, 2015. Penelitian mengadopsi model 4D dari model Thiagarajan, dkk . yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian melalui observasi, pemberian angket, dan tes implementasi media pembelajaran permainan ular tangga. Penelitian serupa pernah dilakukan pada tahun 2016 adalah oleh Program Studi Sekolah Dasar, Kampus

Serang, Universitas Pendidikan Indonesia, dengan tim peneliti: Viny Puji Estiyani, Ajo Sutardjo, Deni Wardana. Judul penelitian mereka adalah “ Modifikasi Permainan Ular Tangga Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat”, yang dimuat dalam Jurnal Kalimaya, Vo. 4, No. 2, tahun 2016. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *concept analysis* yang dilakukan dengan cara menganalisis data-data berupa konsep yang telah ada. Konsep tersebut dianalisis berdasarkan keterkaitannya dengan konsep lain atau subjek yang akan diteliti, kemudian dikembangkan dan dapat menghasilkan sebuah konsep baru atau konsep yang telah ada namun lebih menarik dan dapat diterima. Data-data diperoleh dari hasil analisis dokumen, wawancara dan observasi. (Puji, 2016)

Peneliti sendiri pernah menjadi ketua pelaksana program kampanye “Pancasila Harga Mati” yang dilaksanakan selama 8 bulan pada tahun 2012, kerjasama antara lembaga Grafisocial, Tifa, dan Galeri Foto Jurnalistik Antara (GFJA). Program terdiri dari : (1) *focus group discussion* (mengundang Hilmar Farid dan Aswi Marwa Adam) untuk membuat *Term of Reference (TOR)* dari (2) perancangan, penerbitan dan peluncuran buku Esai Grafis Pancasila (pernah diliput Metro TV dan didiskusikan dalam bedah buku di Universitas Gadjah Mada), (3) diadakan pula workshop dan pameran bertema Pancasila di Galeri Foto Jurnalistik Antara yang diikuti oleh peserta dari beberapa kota di Indonesia. Program lain yang pernah dibuat oleh peneliti adalah “Lokakarya Agen Perubahan Indonesia (API) Pancasila”, kerjasama antara Perhimpunan Indonesia Tionghoa (INTI) dengan Badan Pembinaan Ideologi Pancasila (BPIP) pada bulan Maret 2018. Kegiatan dilaksanakan selama 3 hari, melibatkan 45 orang dari berbagai organisasi. Dalam salah satu sesi pada lokakarya tersebut, dilakukan permainan ular tangga “Menyelamatkan Garuda” bagi para peserta yang diikuti dengan antusias. Proses lokakarya Api Pancasila direkam dan dijadikan penelitian dengan judul “Penanaman Nilai – Nilai Pancasila Bagi Orang Muda Tionghoa”. Pada tahun ini, peneliti memperoleh Hibah Dikti untuk kategori produk terapan dengan mengembangkan prototype ular tangga Pancasila untuk sarana pembelajaran bagi anak – anak dan remaja.

BAB II

STUDI PUSTAKA

2.1 Pancasila

Berdasarkan hasil *Focus Group Discussion* tentang Pancasila, dengan narasumber Asvi Marwa Adam (Peneliti Lipi. 2012), menurutnya Pancasila dilihat dalam 4 gelombang : **(1)** Pancasila sejak 1 Juni 1945 ketika dipidatikan oleh Sukarno dan disahkan, **(2)** Pancasila diperdebatkan di konstituante tahun 1957, **(3)** Pancasila direkayasa pada era orde baru dengan tidak mengakui Sukarno sebagai orang pertama pidato tentang Pancasila. Dijadikan alat indoktrinasi Suharto dengan penataran P4, **(4)** Setelah masuk masa Reformasi ketika BP7 sudah dibubarkan dan tidak ada lagi pelajaran PMP dan sebagai kemudian muncul kerinduan terhadap Pancasila yang diharapkan sebagai pemersatu bangsa yang sedang terancam disintegrasi bangsa akhir-akhir ini. Keempat fase Pancasila tersebut sebagai sebuah proses yang sudah dilaluinya dan bertahan hingga kini. Namun tentunya harus mencari metode baru yang berbeda dengan orba dalam menyampaikan nilai-nilai atau substansi tentang Pancasila ini. Selanjutnya perlu juga diulas fakta-fakta sejarah yang telah melakukan rekayasa terhadap Pancasila sebagai upaya untuk mendeskreditkan Sukarno Materi-materi penataran Pancasila sebetulnya masih bisa diangkat sebagai sumber referensi namun tentunya dengan kemasan dan cara penyampaian yang lebih menarik dan tidak membosankan.

Dasar pemikiran Soekarno, menurut Yudi Latif dapat dijelaskan sebagai berikut, bahwa nilai - nilai pandangan/ pendirian hidup yang digali dari berbagai kearifan suku bangsa, keagamaan, dan nilai - nilai kemanusiaan yang dipandang sebagai bantalan *Weltanschauung* bagi negara Indonesia yang merdeka. Agar berbagai suku bangsa dan golongan di negeri ini tidak berdiri sendiri, maka *Weltanschauung* perlu mengandung kesatuan dan koherensi yang menjadi dasar dan haluan bersama, perlu dirumuskan secara sistematis dan rasional, menjadi ilmiah yang sebangun dengan filsafat. Selanjutnya Indonesia memiliki Pancasila sebagai *Weltanschauung*, menjadi ideologi negara. Pancasila sebagai ideology negara dapat dikatakan sebagai ideology "integralistik" yang mengatasi partikularitas paham perseorangan dan golongan. (Latif, 2015, 36 - 37). Setelah pidato Bung Karno tanggal 1 Juni 1954 diterima secara aklamasi oleh sidang BPUPKI, kemudian dibentuk panitia kecil yang berjumlah delapan orang yang kemudian diubah menjadi sembilan orang yang

dibentuk dan diprakarsai oleh Soekarno yang kemudian melahirkan naskah Piagam Djakarta. Hasilnya adalah naskah rancangan pembukaan UUD yang di dalamnya memuat sila – sila Pancasila dan dibelakang sila Ketuhanan terdaapat tujuh kata yang berbunyi “Dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk – pemeluknya.” Meskipun sebagian pihak mengaitkan Bung karno dengan dihapusnya tujuh kata tersebut, pada kenyataannya adalah inisiatif dari Mohammad Hatta (diakui dalam otobiografinya, dengan alasan demi menjaga keutuhan bangsa). Atzyumardi Azra dalam orasi ilmiah pernah mengatakan, “ Dari proses penerimaan Pancasila, jelas terlihat para pemimpin Islam pada masa itu lebih mementingkan kerukunan dan integrasi nasional daripada kepentingan Islam atau umat muslim belaka.” (Basarah, 2017, 13 14). Karena bangsa Indonesia sudah menentukan Pancasila sebagai dasar negara, maka Pancasila merupakan kepribadian bangsa. Dengan begitu, pendidikan di Indonesia harus dilandasi Pancasila. Pendidikan mempunyai peran strategis dalam membentuk budaya dan karakter bangsa. Pancasila perlu ditransfer menjadi dasar untuk perbuatan nyata, oleh karena itu perlu dilakukan pemantapan para tenaga pendidik agar mereka dapat menjadi “*agents of change*” yang menentukan masa depan bangsa, melalui anak didik mereka. (Suryohadiprojo, 2014, 19 - 20).

Sudah diakui secara yuridis oleh negara bahwa pancasila lahir tanggal 1 juni 1945 bersumber dari pidato Bung Karno yang telah dinyatakan dalam keputusan Presiden Nomor 24 Tahun 2016 tentang hari lahir pancasila yang ditandatangani pada 1 Juni 2016. Sejarah Lahirnya Pancasila Sebagai Dasar Negara sangat penting bagi suatu bangsa. Tanpa dasar negara, negara akan goyah, tidak mempunyai tujuan yang jelas, dan tidak tahu apa yang ingin dicapai setelah negara tersebut didirikan. Sebaliknya, dengan adanya dasar negara, suatu bangsa tidak akan terombang ambing dalam menghadapi berbagai permasalahan yang dapat datang dari arah mana saja. Perumpamaan negara yang tidak memiliki dasar negara yaitu bagaikan bangunan tanpa pondasi, tentu saja bangunan itu akan cepat roboh. Pancasila adalah dasar negara Indonesia yang dapat diartikan sebagai lima dasar terbentuknya negara. Istilah Pancasila ini termuat dalam Kitab Sutasoma yang ditulis oleh Empu Tantular.

Pancasila sebagai dasar negara memiliki sejarah yang tak lepas dari proses kemerdekaan Indonesia. Proses itu berlangsung mulai dari sidang BPUPKI sampai sidang PPKI setelah Indonesia merdeka. Pada 7 September 1944, pemerintah Jepang menjanjikan kemerdekaan bagi Indonesia. Sejarah pembuatan Pancasila ini berawal

dari pemberian janji kemerdekaan di kemudian hari kepada bangsa Indonesia oleh Perdana Menteri Jepang saat itu, Kuniaki Koiso. Lalu, pemerintah Jepang membentuk BPUPKI (Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia) pada tanggal 29 April 1945 yang bertujuan untuk mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan tata pemerintahan Indonesia Merdeka. BPUPKI semula beranggotakan 70 orang (62 orang Indonesia dan 8 orang anggota istimewa bangsa Jepang yang tidak berhak berbicara, hanya mengamati/ *observer*), kemudian ditambah dengan 6 orang Indonesia pada sidang kedua.

Sidang pertama pada tanggal 29 Mei 1945 – 1 Juni 1945 untuk merumuskan falsafah dasar negara bagi negara Indonesia. Selama empat hari bersidang ada tiga puluh tiga pembicara. Penelitian terakhir menunjukkan bahwa Soekarno adalah “Penggali/Perumus Pancasila”. Setelah melalui proses pembahasan dalam musyawarah, persidangan BPUPKI mengambil kesepakatan Pancasila sebagai nama dasar negara Indonesia merdeka. Pada tanggal 1 Juni 1945 inilah kemudian diperingati sebagai hari lahirnya Pancasila. Selain sidang BPUPKI, pada hari yang sama juga dibentuk panitia kecil beranggotakan delapan orang, yaitu: Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, Sutardjo, A. Wachid Hasyim, Ki Bagus Hadikusumo, Oto Iskandardinata, Mr. Moh. Yamin, dan Mr. A. A. Maramis. Tugas Panitia Delapan ini adalah menerima dan mengidentifikasi usulan dasar negara dari anggota BPUPKI. Berdasarkan identifikasi, diketahui ada perbedaan pendapat mengenai usulan tentang dasar negara. Golongan Islam menghendaki negara dengan dasar syariat Islam, sementara golongan nasionalis tidak menghendaki usulan tersebut. Untuk mengantisipasi perbedaan pendapat mengenai usulan dasar negara, dibentuklah panitia beranggotakan sembilan orang yang berasal dari golongan Islam dan golongan nasionalis, yaitu:

- a. Ir. Soekarno, Drs.
- b. Moh. Hatta,
- c. Mr. Moh. Yamin,
- d. Mr. A.A. Maramis,
- e. Ahmad Soebardjo,
- f. Abikusno Tjokrosoejoso,
- g. Abdul Kahar Muzakkir,
- h. A. Wachid Hasyim, dan
- i. H. Agus Salim.

Panitia yang disebut Panitia Sembilan ini diketuai oleh Ir. Soekarno. Panitia Sembilan melakukan sidang pertama pada 22 Juni 1945. Sidang tersebut pada akhirnya menghasilkan kesepakatan dasar negara. Panitia Sembilan berhasil menyusun naskah yang disebut Rancangan Preamble Hukum Dasar. Mr. Moh. Yamin mempopulerkan naskah rancangan itu dengan nama Piagam Jakarta yang di dalamnya tercantum rumusan dasar negara sebagai berikut:

- a. Ketuhanan dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya.
- b. Kemanusiaan yang adil dan beradab.
- c. Persatuan Indonesia.
- d. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan.
- e. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

BPUPKI melakukan sidang kedua (10-16 Juli 1945) dengan pembahasan berupa lanjutan hasil kerja Panitia Sembilan dan berhasil menghasilkan:

- a. Kesepakatan dasar negara Indonesia, yaitu Pancasila seperti yang tertuang dalam Piagam Jakarta.
- b. Negara Indonesia berbentuk negara Republik. Ini merupakan hasil kesepakatan atas 55 suara dari 64 orang yang hadir.
- c. Kesepakatan mengenai wilayah Indonesia yang meliputi wilayah Hindia Belanda, Timor Timur, sampai Malaka (Hasil kesepakatan 39 suara).
- d. Pembentukan tiga panitia kecil sebagai: Panitia Perancang UUD, Panitia Ekonomi dan Keuangan, Panitia Pembela Tanah Air.

Pembentukan PPKI (9 Agustus 1945) dan Pengesahan Dasar Negara Setelah selesai melaksanakan tugas, BPUPKI dibubarkan pada tanggal 9 Agustus 1945 yang kemudian dibentuk PPKI (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia) atau dalam bahasa Jepang disebut Dookuritsu Junbi Iinkai sebagai gantinya. PPKI bertugas mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia dengan tujuan utama mengesahkan dasar negara dan UUD 1945. Ketua PPKI yaitu Ir. Soekarno, wakil ketua Moh. Hatta dan jumlah anggota 21 orang. Pada 15 Agustus 1945, Jepang menyerah kepada Sekutu. Kesempatan ini digunakan bangsa Indonesia untuk mempersiapkan kemerdekaan.

Golongan pemuda (Soekarni, Adam Malik, Kusnaini, Sutan Sjahrir, Soedarsono, Soepomo, dan kawan-kawan) meminta Ir. Soekarno agar segera mengumumkan kemerdekaan RI.

Sebaliknya, golongan tua menolak dengan alasan Proklamasi Kemerdekaan harus direncanakan secara matang. Terjadilah kesepakatan di Rengasdengklok dan Proklamasi dilaksanakan pada Jumat, 17 Agustus oleh Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta di Jakarta. Sore hari setelah proklamasi, opsir Jepang datang ke rumah Moh. Hatta untuk menyampaikan keberatan dari wakil Indonesia bagian timur terhadap sila pertama Pancasila dalam Piagam Jakarta. Setelah kemudian dilakukan sidang bersama wakil-wakil Islam, disepakati perubahan sila pertama Pancasila menjadi "Ketuhanan Yang Maha Esa". Pada 18 Agustus 1945, PPKI melakukan persidangan pertama. Hasil sidang tersebut adalah:

- a. Penetapan Pembukaan Hukum Dasar (sekarang disebut Pembukaan UUD 1945) yang di dalamnya memuat rumusan sila Pancasila sebagai dasar negara.
- b. Dalam hal ini Pancasila telah disahkan sebagai dasar negara. Pemilihan dan menetapkan Ir. Soekarno sebagai Presiden dan Drs. Moh. Hatta sebagai Wakil Presiden RI yang pertama.
- c. Presiden dibantu oleh KNIP (Komite Nasional Indonesia Pusat) dalam melakukan tugas-tugasnya.

Pengertian Filsafat Pancasila menurut **Ruslan Abdulgani**, Pancasila adalah filsafat negara yang lahir sebagai ideologi kolektif (cita-cita bersama) seluruh bangsa Indonesia. Mengapa pancasila dikatakan sebagai filsafat, hal itu karena pancasila merupakan hasil perenungan jiwa yang mendalam yang dilakukan oleh para pendahulu kita, yang kemudian dituangkan dalam suatu sistem yang tepat.

Secara ontologi, kajian pancasila sebagai filsafat dimaksudkan sebagai upaya untuk mengetahui hakikat dasar sila-sila pancasila. Menurut Notonagoro, hakikat dasar antologi pancasila adalah manusia, karena manusia ini yang merupakan subjek hukum pokok sila-sila pancasila. Pancasila sebagai dasar filsafat negara Republik Indonesia memiliki susunan lima sila yang merupakan suatu persatuan dan kesatuan serta mempunyai sifat dasar kesatuan yang mutlak, yang berupa sifat kodrat monodualis yaitu sebagai makhluk individu sekaligus juga sebagai makhluk sosial, serta kedudukannya sebagai makhluk pribadi yang berdiri sendiri dan sekaligus juga

sebagai makhluk Tuhan. Konsekuensi pancasila dijadikan dasar negara Indonesia adalah segala aspek dalam penyelenggaraan negara diliputi oleh nilai-nilai pancasila yang merupakan kodrat manusia yang monodualis tersebut.

Kajian epistemologi filsafat pancasila dimaksudkan sebagai upaya untuk mencari hakikat pancasila sebagai suatu sistem pengetahuan. Hal ini dimungkinkan adanya karena epistemologi merupakan bidang filsafat yang membahas hakikat ilmu pengetahuan (ilmu tentang ilmu). Kajian epistemologi pancasila ini tidak bisa dipisahkan dengan dasar antologinya. Oleh karena itu, dasar epistemologis pancasila sangat berkaitan dengan konsep dasarnya tentang hakikat manusia. Sebagai suatu paham epistemologi, pancasila mendasarkan pandangannya bahwa ilmu pengetahuan pada hakikatnya tidak bebas nilai karena harus diletakkan pada kerangka moralitas kodrat manusia serta moralitas religius dalam upaya untuk mendapatkan suatu tingkatan pengetahuan dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu pancasila secara epistemologis harus menjadi dasar moralitas bangsa dalam membangun perkembangan sains dan teknologi pada saat ini.

Kajian Aksiologi filsafat pancasila pada hakikatnya membahas tentang nilai praksis atau manfaat suatu pengetahuan mengenai pancasila. Hal ini disebabkan karena sila-sila pancasila sebagai suatu sistem filsafat memiliki satu kesatuan dasar aksiologi, nilai-nilai dasar yang terkandung di dalam pancasila pada hakikatnya merupakan suatu kesatuan yang utuh. Aksiologi pancasila ini mengandung arti bahwa kita membahas tentang filsafat nilai pancasila. Secara aksiologi, bangsa Indonesia merupakan pendukung nilai-nilai pancasila. Sebagai pendukung nilai, bangsa Indonesia itulah yang mengakui, menghargai, menerima pancasila sebagai sesuatu yang bernilai. Pengakuan, penerimaan dan penghargaan pancasila sebagai sesuatu yang bernilai itu akan tampak menggejala dalam sikap, tingkah laku dan perbuatan bangsa Indonesia.

Pancasila sebagai filsafat bangsa dan negara Republik Indonesia mengandung makna bahwa setiap aspek kehidupan kebangsaan, kenegaraan dan kemasyarakatan harus didasarkan pada nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan dan yang terakhir keadilan. Pemikiran filsafat kenegaraan ini bertolak dari pandangan bahwa negara merupakan suatu persekutuan hidup manusia atau organisasi kemasyarakatan, di mana merupakan masyarakat hukum.

Karakteristik Pancasila. Sebagai filsafat, Pancasila memiliki karakteristik sistem filsafat tersendiri yang berbeda dengan filsafat lainnya, yaitu : (1) Karakteristik filsafat pancasila yang pertama yaitu sila-sila dalam pancasila merupakan satu kesatuan sistem yang bulat dan utuh (sebagai suatu totalitas). Dalam hal ini, apabila tidak bulat dan utuh atau satu sila dengan sila lainnya terpisah-pisah, maka itu bukan merupakan pancasila; (2) Karakteristik filsafat pancasila yang kedua ialah dalam susunan pancasila dengan suatu sistem yang bulat dan utuh; (3) Karakteristik filsafat pancasila yang berikutnya, pancasila sebagai suatu substansi artinya unsur asli atau permanen atau primer pancasila sebagai suatu yang mandiri, dimana unsur-unsurnya berasal dari dirinya sendiri; (4) Karakteristik filsafat pancasila yang terakhir yaitu pancasila sebagai suatu realita artinya ada dalam diri manusia Indonesia dan masyarakatnya sebagai suatu kenyataan hidup bangsa, yang tumbuh, hidup dan berkembang di dalam kehidupan sehari-hari.

Prinsip Prinsip Filsafat Pancasila. Jika ditinjau dari kausa Aristoteles, Prinsip-prinsip pancasila dapat dijelaskan sebagai berikut.: (1) Kausa Material yaitu sebab yang berhubungan dengan materi atau bahan. Dalam hal ini Pancasila digali dari nilai-nilai sosial budaya yang ada dalam bangsa Indonesia sendiri; (2) Kausa Formalis ialah sebab yang berhubungan dengan bentuknya. Pancasila di dalam pembukaan UUD 1945 memenuhi syarat formal (kebenaran formal).; (3) Kausa Efisiensi yaitu kegiatan BPUPKI dan PPKI dalam menyusun dan merumuskan pancasila sebagai dasar negara Indonesia merdeka.; (4) Kausa Finalis ialah berhubungan dengan tujuannya, dimana tujuan yang diusulkannya pancasila menjadi dasar negara Indonesia merdeka.

Inti atau esensi sila-sila Pancasila meliputi : (1) Tuhan yang berarti bahwa sebagai kausa prima.; (2) Manusia berarti bahwa makhluk individu dan makhluk sosial; (3) Satu berarti bahwa kesatuan memiliki kepribadian sendiri; (4) Rakyat yang berarti bahwa unsur mutlak negara, harus bekerja sama dan gotong royong; (5) Adil yang berarti bahwa memberikan keadilan kepada diri sendiri dan orang lain yang menjadi haknya. (Hermawan, 2010)

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang baik, diharapkan dapat mencakup aspek **visual, auditif** dan **motorik**. Hal ini bertujuan agar memudahkan para siswa dalam belajar dan menanamkan konsep. "Semakin banyak indera anak yang terlibat

dalam proses belajar, maka akan semakin mudah anak belajar dan semakin bermakna” (Bobbi de Porter dan Mike Hemaki, 2002). Oleh karena itu media pengajaran yang akan digunakan sebaiknya bersifat *SAL (Student Active Learning)* sehingga dalam proses pembelajaran siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Apalagi mengingat sifat materi pelajaran Matematika/Fisika yang bersifat abstrak, maka akan sangat bermanfaat jika menggunakan dan multimedia dalam pelaksanaan pembelajaran (menggunakan aplikasi media pembelajaran). Riset yang dilakukan terhadap penggunaan media dan metode pembelajaran memperlihatkan hasil yang konsisten, yaitu penggunaan media dan metode tertentu akan memberikan hasil yang efektif pada karakteristik siswa dan kondisi tertentu pula.

2.3 Pendekatan : *Experiential Learning*

Berdasarkan teori *Experiential Learning* yang dikembangkan oleh David Kolb (dikembangkan berdasarkan teori John Dewey, Kurt Lewin dan Jean Piaget) menjelaskan proses siklus belajar (*learning cycle*); *Concrete Experience (CE)*, *Reflective Observation (RO)*, *Abstract Conceptualization (AC)*, dan *Active Experiment (AE)* . Kolb juga merumuskan 4 gaya belajar seseorang (*learning styles*); *diverging*, *assimilating*, *converging*, *accomodating*. (Kolb, 2015)

Tahapan experiential learning (Hayes, 2007) :

Experiencing/Exploring “Doing”

Students will perform or do a hands-on minds-on experience with little or no help from the instructor. Examples might include: Making products or models, role-playing, giving a presentation, problem-solving, playing a game. A key facet of experiential learning is what the student learns from the experience rather than the quantity or quality of the experience.

Sharing/Reflecting “What Happened?”

Students will share the results, reactions and observations with their peers. Students will also get other peers to talk about their own experience, share their reactions and observations and discuss feelings generated by the experience. The sharing equates to reflecting on what they discovered and relating it to past experiences which can be used for future use.

Processing/Analyzing “What’s Important?”

Students will discuss, analyze and reflect upon the experience. Describing and analyzing their experiences allow students to relate them to future learning experiences. Students will also discuss how the experience was carried out, how

themes, problems and issues emerged as a result of the experience. Students will discuss how specific problems or issues were addressed and to identify recurring themes.

Generalizing “So What?”

Students will connect the experience with real world examples, find trends or common truths in the experience, and identify “real life” principles that emerged.

Application “Now What?”

Students will apply what they learned in the experience (and what they learned from past experiences and practice) to a similar or different situation. Also, students will discuss how the newly learned process can be applied to other situations. Students will discuss how issues raised can be useful in future situations and how more effective behaviors can develop from what they learned. The instructor should help each student feel a sense of ownership for what was learned.

Secara sederhana proses *experiential learning* dapat dipilah dalam 3 tahap, yaitu *Action - Observation - Reflection* (A-O-R), bahkan apabila lebih disederhanakan lagi dapat diringkas menjadi 2 tahap, yaitu *Action* dan *Reflection*. Hasil refleksi dari pengalaman akan membawa seseorang pada kemajuan atau tingkat kesadaran yang lebih tinggi untuk kembali melakukan aksi (*action*). Jika ada kekurangan, maka dapat diperbaiki/ *di-improve* pada aksi berikutnya. Peserta diajak untuk belajar lewat simulasi atau eksperimen yang diberikan, merefleksikannya dan kemudian baru didiskusikan bersama. Pengalaman yang didapat dalam *training* ini bukanlah pengalaman sesungguhnya. Namun lewat gambaran yang dianalogikan dalam eksperimen dan *debrief*, diharapkan peserta dapat melakukan refleksi untuk menarik pembelajaran dari pengalaman mereka.

2.4 Kreatifitas

Kreatifitas merupakan suatu kemampuan untuk mencapai taraf keaslian (*originality*) tertentu di dalam diri manusia dan kemampuan membuat sesuatu yang baru (*creation of new things*). Ini adalah bagian penting (esensial) dari proses pemecahan masalah. Banyak buku yang membahas tentang kreatifitas tetapi hanya sedikit yang dapat memahami mengapa ada sebagian orang memiliki ketrampilan alami untuk mampu berimajinasi dan membuat sintesa dibandingkan orang lainnya. Salah satu penjelasannya tradisional adalah bahwa program pendidikan terlalu menekankan dan menghargai pencapaian ingatan, fakta - fakta, dan ketrampilan tertentu,

dibandingkan aspek pemecahan masalah (kreatifitas). Berbagai metode mengajar kreatif mulai dikembangkan untuk membantu siswa dapat mengalami berpikir secara visual dan melatih pemecahan masalah pada berbagai tingkatan. Para pengajar perlu mengajak dan melibatkan para siswa untuk menembus hambatan emosional dan mental yang menjadi penghambat kreatifitas. (Olson, 1992). Beberapa hal yang dapat dilakukan : *listening; speculating about "what if" question; building onto ideas; value learning from mistakes; optimism; feedback/ direction; fantasy or fantasizing; not evaluating too early; being open to the new or novel*

Daniel L. Pink (*The Whole New Mind*, 2005), mengungkapkan bahwa di era kreativitas, bila ingin maju kita harus melengkapi kemampuan teknologi kita (*high-tech*) dengan hasrat untuk mencapai tingkat "*high concept*" dan "*high touch*". **High concept** adalah kemampuan menciptakan keindahan artistik dan emosional, mengenali pola-pola dan peluang, menciptakan narasi yang indah dan menghasilkan temuan-temuan yang belum disadari orang lain. **High touch** adalah kemampuan berempati, memahami esensi interaksi manusia, dan menemukan makna. Ada 6 indera kreatif yang dapat dan perlu dikembangkan di era konseptual (Pink, 2007), yaitu :

1. Desain
2. Cerita
3. Empati
4. Harmoni
5. Bermain
6. Makna

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain dan subyek penelitian

Desain penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subyek penelitian adalah para guru dan fasilitator penggiat pendidikan bagi anak - anak. Penelitian akan dilakukan dalam bentuk focus group discussion, brainstorming yang akan dilakukan pada workshop kreatifitas dengan tema metode kreatif belajar Pancasila bagi siswa sekolah dasar.

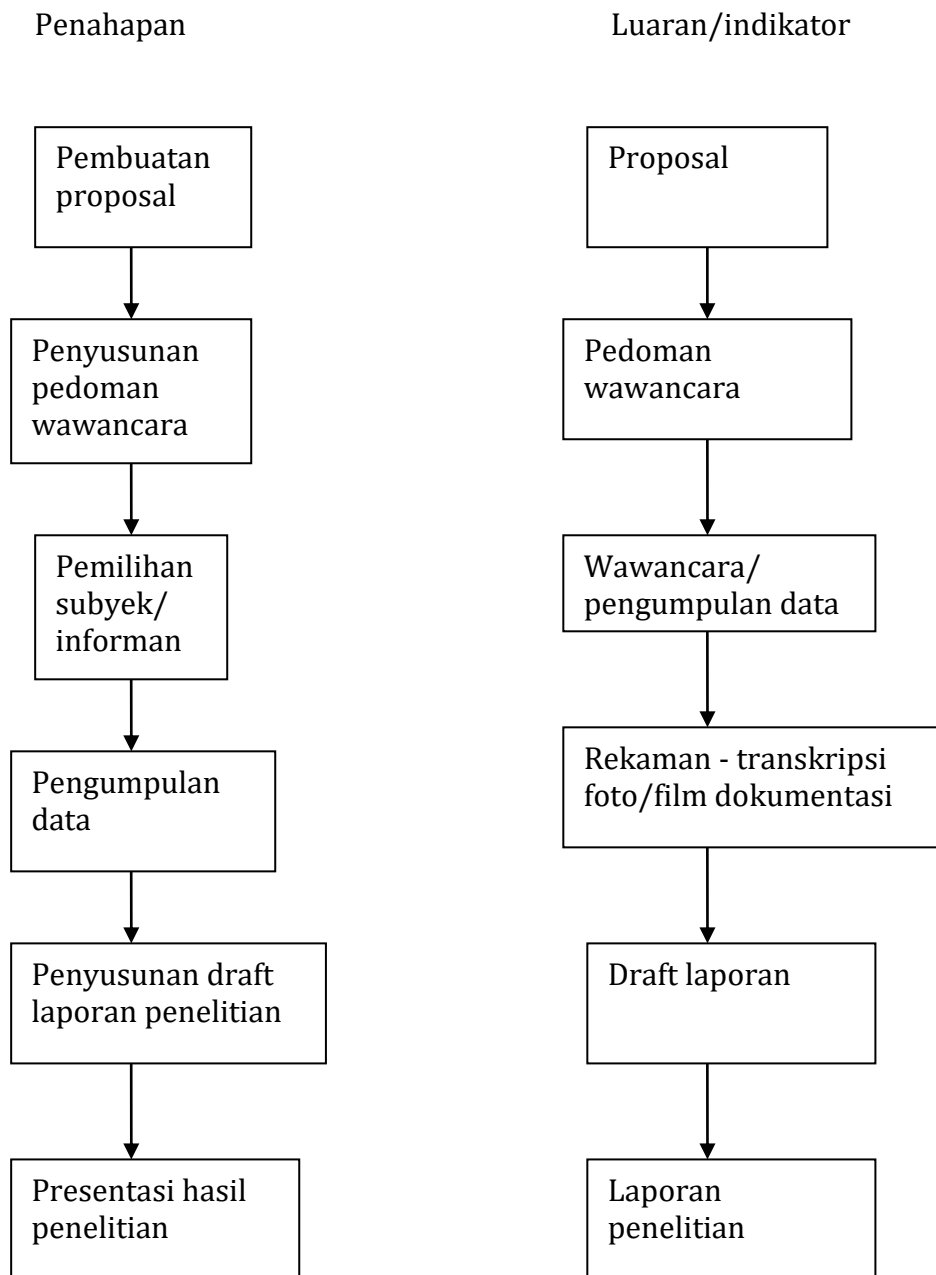
3.2 Setting dan Instrumen Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Jakarta pada bulan Oktober dan November 2019. Instrumen penelitian yang digunakan adalah: alat perekam gambar dan suara, peralatan tulis, dan keperluan pelengkapanya. Termasuk penyediaan lokasi dan akomodasi untuk workshop yang akan dilakukan. Dilakukan observasi dan oencatatan proses selama workshop berlangsung. Untuk merekam proses yang terjadi, dilakukan pendokumentasian audio visual selama acara.

3.3 Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan verbatim transkripsi untuk hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan observasi. Berdasarkan hasil rekaman proses, kemudian dibuatkan analisis dari masing-masing subyek. Untuk dijadikan artikel ilmiah dan poster penelitian serta diharapkan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah.

3.5 Bagan alir penelitian



BAB IV

PEMBAHASAN

4.1. Persiapan Lokakarya Metode Kreatif Pembelajaran Pancasila

Kegiatan Lokakarya diawali dengan tahap persiapan, merumuskan tujuan, khalayak sasaran, jumlah, waktu, alur, metode, dan materi yang akan disampaikan. Setelah beberapa kali diadakan diskusi, termasuk dengan melibatkan pihak ketiga, yaitu konsultan penerbit buku, maka ditetapkan sebagai berikut :

- Tujuan lokakarya adalah untuk menggali berbagai metode yang dapat digunakan oleh para guru dalam mengajarkan Pancasila di sekolah.
- Khalayak sasaran adalah para guru sekolah dasar dari kelas 1 s/d 6, berasal dari beragam sekolah; negeri, nasional, keagamaan (Islam, Kristen, Katolik, Budha, Hindu), sehingga diharapkan bersifat universal dan mewakili berbagai kelompok yang ada.

Sebagai tambahan untuk pengamat proses lokakarya, juga diundang dari pihak konsultan dan penerbit buku.

- Jumlah peserta dibatasi 25 orang, supaya proses lokakarya dapat berjalan optimal.
- Waktu lokakarya dilakukan selama 1 hari dari rencana awal 2 hari dengan menimbang waktu para guru yang terbatas dan materi dapat dipadatkan.
- Alur acara dibagi menjadi tiga sesi, yaitu diawali dengan perkenalan sekaligus sharing pengalaman para guru tentang pembelajaran Pancasila di sekolah. Hal ini untuk melibatkan para guru agar aktif dalam lokakarya sejak awal. Pada sesi kedua dilakukan eksperimen untuk memacu kreatifitas peserta, bahwa kreatifitas itu bisa dikembangkan, sekaligus latihan berpikir out of the box. Sesi terakhir adalah diskusi kelompok, peserta dibagi menjadi 5 kelompok sesuai dengan lima sila dalam Pancasila. Setiap kelompok merumuskan 2 ide kreatif untuk metode pembelajaran Pancasila di kelas bawah (1 – 3) dan atas (4 – 6).
- Metode yang digunakan adalah experiential learning. Peserta melakukan berbagai aktivitas, baru kemudian dibahas/ direfleksikan bersama.

- Materi yang diberikan adalah pengantar proyek, penjelasan singkat permasalahan tentang kurangnya pemahaman tentang Pancasila (cuplikan ppt dari BPIP), dan penjelasan tentang kreatifitas.

Pada saat persiapan juga dilakukan, distribusi undangan, desain dan produksi perlengkapan lokakarya. Undangan didistribusikan melalui pendekatan personal kepada orang – orang yang memiliki relasi dengan sekolah. Undangan disebar 3 minggu sebelum acara, diupdate setelah 2 minggu, dan finalisasi 1 minggu sebelum acara dengan kuota 25 orang.

Desain dan perlengkapan dibantu oleh dosen dari FSRD untuk kemudian diproduksi; nametag, sertifikat, banner, spanduk ditambah souvenir tas + mug 25 tahun FSRD Untar.

4.2. Pelaksanaan Lokakarya Metode Kreatif Pembelajaran Pancasila

Peserta mulai datang sejak pk. 08.30 dan acara dapat dimulai pk. 09.15. Patut disyukuri bahwa seluruh undangan hadir pada acara lokakarya yang diselenggarakan. Hadir 25 peserta perwakilan dari 19 sekolah (lampiran 1) ditambah 4 orang pengamat proses dari konsultan dan penerbit buku, termasuk CEO-nya meluangkan waktu untuk hadir di pembukaan dan sesi pertama. Alur lokakarya dibagi dalam tahapan seperti di bawah ini :

4.2.1 Partisipation

Peserta duduk membentuk U-Shape, screen dan fasilitator di depan, tengah ruangan. Acara pembukaan diawali dengan penjelasan tujuan dan rekam jejak proyek Pancasila sebelumnya. Pembukaan berlangsung dengan lancar dan melebihi dugaan awal. Para peserta memperkenalkan diri, serta berbagi tentang pembelajaran Pancasila yang mereka lakukan di sekolah masing – masing. Dugaan awal para guru banyak memiliki kendala dan tantangan dalam mengajarkan Pancasila kepada para siswa, ternyata dalam sharing yang dilakukan sudah muncul berbagai ide dan praktek kreatif dari para guru dalam pembelajaran tentang Pancasila. Beberapa metode yang sudah digunakan oleh para guru :

- **Mindmapping**
- **Menggambar** (contoh : membuat poster, khususnya kelas bawah siswa dapat pula diajak untuk menempelkan gambar)

- **Bermain** (contoh : puzzle Pancasila, estafet antar pos 1, 2, 3, 4 ,5 berisi amplop simbol Pancasila, kartu domino Pancasila)
- **Studi Lapangan** (dilakukan Sabtu/ Minggu, siswa menjadi **relawan** yang terjun ke masyarakat. Hasil refleksi ditulis/ digambar ditempellan dalam majalah dinding, **kunjungan ke rumah ibadat**)
- **Project “tematik”** (contoh : **Arisan Pancasila**, dengan menggunakan “kaleng ilmu” yang berisi pertanyaan – pertanyaan tentang Pancasila, **membuat video** Pancasila, **pengumpulan koin** untuk disumbangkan, **menampilkan keberagaman kesenian daerah – budaya nusantara**)
- **Problem solving “tematik”** (contoh (1) debat antar kelompok, diakhiri dengan menyanyi bersama, (2) penerapan dalam keseharian, misalnya : musyawarah pemilihan pengurus kelas)
- **Pembiasaan** (contoh : menyalami teman setiap perayaan agama, kunjungan ke rumah ibadat)

Catatan :

- (1) Pembelajaran Pancasila penekanan pada penerapan nilai – nilai Pancasila, bukan pada hafalan. Pembelajaran dilakukan secara tematik, bukan materi khusus tentang Pancasila.
- (2) Ada guru – guru di sekolah yang tetap menggunakan metode lama dan kurang mau mengeksplorasi gagasan baru.

4.2.2 Experiment - Reflection

Setelah makan siang, peserta diajak untuk melakukan eksperimen kreatif. Experiment pertama adalah “7 steps”, peserta diminta memecahkan masalah untuk melewati 9 kotak yang berisi ranjau (3) dengan 7 langkah. Setelah beberapa peserta gagal dan terkena ranjau, akhirnya mereka menemukan solusi untuk ‘berani’ melangkah di luar kotak yang ada, sehingga misi dapat diselesaikan dengan baik. Eksperimen ini membantu dan membuka mata peserta untuk mampu melakukan refleksi untuk berpikir “*out of the box*”, karena seringkali kendala yang terjadi adalah pembatasan diri sendiri di dalam kotak imajiner, sehingga terjebak dan sulit melihat peluang yang ada.

Experiment kedua adalah “*creative intervention*”. Peserta diminta menuliskan sebanyak – banyaknya fungsi gantungan baju yang dapat digunakan selama 2 menit

kemudian didata berapa jumlah yang didapatkan; < 4, 5 – 8, 9 – 12, > 12. Sebagai refleksi muncul pemahaman baru tentang : deformasi (perubahan bentuk), skala (perubahan ukuran dan kuantitas), esensi (mencari hakikat dari material/ sesuatu). Pada tahap berikutnya dilakukan penulisan kata – kata secara acak menurut abjad di papan tulis. Kemudian peserta diminta untuk menarik hubungan dan menggabungkan (asosiasi) antara kata – kata yang tertulis dengan gantungan baju. Peserta diberikan waktu 2 menit untuk menuliskannya. Hasil yang didapat ternyata ada peningkatan jumlah ide yang dihasilkan oleh para peserta. Melalui eksperimen ini dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui latihan/ intervensi kreatif.

Setelah dilakukan dua eksperimen dan peserta melakukan refleksi dalam proses debriefing pleno, diharapkan untuk selanjutnya peserta memperoleh pemahaman dan cara pandang baru dalam merespon suatu situasi atau permasalahan. Mereka mampu berpikir di luar kotak, menembus batasan umum, serta mampu menerapkan cara melihat yang baru (ada kebaruan dan kelenturan dalam melihat sesuatu permasalahan). Proses yang telah dilakukan sebagai bekal untuk peserta saat mereka bekerjasama dalam kelompok untuk merumuskan konsep/ metode kreatif pembelajaran Pancasila bagi para siswa.

4.4.3 Action Plan

Peserta dibagi dalam 5 kelompok duduk secara terpisah berdasarkan kelompoknya masing – masing. Setiap kelompok diberitakan tema yang berbeda sesuai dengan sila dalam Pancasila. Kelompok ditugaskan untuk diskusi kemudian merumuskan rencana aksi (action plan), berkenaan dengan metode kreatif pembelajaran Pancasila bagi siswa di kelas bawah (1,2,3) dan kelas atas (4,5,6). Setelah diskusi, kelompok menuliskan pada karton manila hasil diskusi mereka dan kemudian ditutup dengan presentasi.

4.4.4 Hasil Diskusi Kelompok

1. Kelompok 1 (Sila Pertama)

Kelas bawah : menyanyi bersama

Kelas atas : membuat ppt rumah ibadat/ membuat rumah ibadat dari barang bekas

2. Kelompok 2 (Sila Kedua)

Kelas bawah : makan bersama (metode demonstrasi)

- Diawali dengan menyanyi
- Saling berbagi/ bertukar makanan
- Menghabiskan makanan yang dibawa
- Presentasi; makanan yang dibawa dan nilai apa yang didapatkan ?
- Kesimpulan oleh guru
- Tindak lanjut (berbagi ke masyarakat; kegiatan difoto – diupload)

Kelas atas : market day

- Siswa dibagi dalam kelompok untuk berjualan
- Keuntungan didonasi
- Presentasi tentang kegiatan, hasil, dan nilai – nilai yang dipelajari
- Tindak lanjut = gotong rekeh (kembali dikumpulkan untuk didonasi)

3. Kelompok 3 (Sila Ketiga)

Kelas bawah : menyanyi “Aku Anak Indonesia “

- Versi pertama penggabungan kata – kata dari bahasa daerah
- Versi kedua menggunakan bahasa Indonesia

Kelas atas : permainan luar ruang (pipa bocor)

- Menekankan kerjasama – persatuan
- Refleksi

4. Kelompok 4 (Sila Keempat)

Kelas bawah : permainan dampu bulan + puzzle

Penekanan pada “belajar”

Kelas atas : Safari Pancasila + permainan pos 1,2,3,4 (studi kasus)

Penekanan pada “praktek”

5. Kelompok 5 (Sila Kelima)

Kelas bawah : *picture and picture* (dikenalkan simbol Pancasila)

Kelas atas : project dokumentasi

- Siswa dibagi dalam kelompok
- Setiap kelompok bertugas mendokumentasikan (foto/ video) kegiatan sila ke 5 di lokasi tertentu
- Laporan + presentasi
- Menggali nilai – nilai Pancasila (siswa dan guru)

4.4.5 Feedbak Acara

- Peserta lokakarya merasakan kegiatan sangat bermanfaat.
- Lokakarya dilakukan dengan baik, tepat waktu, makanan enak, alur acara jelas.
- Antusias jika akan diadakan lokakarya lanjutan.
- Dari pengamat (konsultan dan penerbit) sebagai tindak lanjut, mereka menawarkan kepada beberapa peserta (4 orang) untuk terlibat dalam penulisan buku tentang Pancasila.

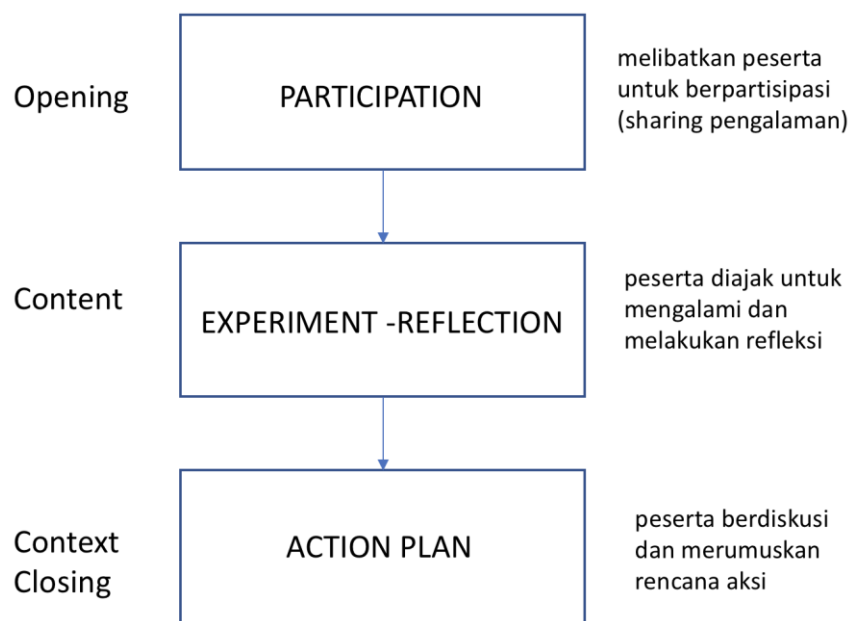
BAB V

KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Kegiatan Lokakarya Metode Pembelajaran Kreatif Pancasila berhasil dilaksanakan dengan baik : (1) peserta dan tamu undangan hadir 100%, (2) alur acara dan metode (pendekatan) yang dilakukan tepat karena mengena bagi peserta, dan (3) memperoleh hasil yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah

Hal lain yang didapatkan melalui kegiatan lokakarya yang telah dilakukan adalah model lokakarya kreatif yang membuat peserta antusias - mudah memahami permasalahan (materi) - dan bermanfaat. Model tersebut dapat diterapkan untuk berbagai tema di kemudian hari.



Model Lokakarya Kreatif (PERA MODEL)

5.6 Saran

Lokakarya metode kreatif pembelajaran Pancasila bagi para guru dapat dilakukan kegiatan serupa dengan peserta yang berbeda, yaitu para mahasiswa. Durasi lokakarya dapat ditambah, sehingga konsep yang dibuat dapat lebih detil, bahkan ada tindak lanjut dapat diimplementasikan dan didokumentasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Volume 1, Nomor 1, Mei 2015, hal. 77 – 89.
- Basarah, Ahmad. 2017. *Bung Karno, Islam, dan Pancasila*. Jakarta : Konstitusi Press (Konpress).
- Estiyani, Vinny Fuji, Ajo Sutarjo, Denii Wardana. 2016. Modifikasi Permainan Ular Tangga Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat. *Jurnal Kalimaya*, Volume 4, Nomor 2, Agustus 2016.
- Creswell, John. 2013. *Reserch Design*. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore : Sage Publication.
- Latif, Yudi. 2015. *Revolusi Pancasila*. Jakarta : Mizan.
- Nugroho, Aris Prasetyo, Trustho Raharjo, Daru Wahyuningsih. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol. 1, No. 1, Halaman 11.
- Rose, Gillian. 2007. *Visual Methodologies : An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. London : Sage Publication.
- Suryohadiprojo, Sayidman. 2014. *Mengobarkan Kembali Api Pancasila*. Jakarta : Kompas.
- Pink. Daniel. 2005. *A Whole New Mind; Why Right Brainer Will Rule the World*. New York : Penquin Group

Lampiran : dokumentasi acara



Gambar 1. Cover ppt acara lokakarya



Gambar 2. Jadwal acara lokakarta