

## **MODEL PEMBELAJARAN PERILAKU SOSIAL KEWARGANEGARAAN: UPAYA GURU DALAM MEMUPUK GOTONG ROYONG SEJAK DINI**

**Tuti Istianti<sup>1</sup>, Fauzi Abdillah, Solihin Ichas Hamid**  
University Pendidikan Indonesia

**Abstract:** *There are at least two prefix skills that need to be mastered in realizing gotong royong early on, ie friendship and sharing skills. These two altruistic skills need to be strategically grown through the learning model. The Social Behavior Models of Citizenship (PrSKn) that are being developed carry the mission. As an integrated strategy in early childhood learning games, this learning model seeks to strengthen its role as a strategy to nurture and grow altruistic skills in realizing mutual cooperation, so that children have enough skills for the community. This article explains how the teacher's efforts and difficulty in optimizing the learning game through the civic social behavior model. The results show that teachers have difficulty in three things, namely the selection of appropriate games, timing and management of learning in accordance with the PrSKn model. So this article recommends providing references to different types of learning games, comprehensive instructional instruction guides and regular training so that teachers can optimize the game as a child's learning strategy to master friendship and sharing skills.*

**Keyword:** *Social Citizenship Behavior, Gotong Royong, Early Childhood Education*

**Abstrak:** Setidaknya terdapat dua keterampilan awalan yang perlu dikuasai dalam mewujudkan gotong royong sejak dini, yakni keterampilan berteman dan keterampilan berbagi. Dua keterampilan altruistik tersebut perlu ditumbuhkan secara strategis melalui model pembelajaran. Model Perilaku Sosial Kewarganegaraan (PrSKn) yang tengah dikembangkan mengemban misi tersebut. Sebagai strategi yang terintegrasi pada permainan belajar anak usia dini, model pembelajaran ini berupaya menguatkan perannya sebagai strategi untuk memupuk dan menumbuhkan keterampilan altruistik dalam mewujudkan gotong royong, sehingga anak mempunyai bekal keterampilan yang cukup untuk bermasyarakat. Artikel ini menjelaskan bagaimana upaya guru dan kesulitannya dalam mengoptimalkan permainan belajar melalui model perilaku sosial kewarganegaraan. Hasilnya menunjukkan bahwa guru mengalami kesulitan dalam tiga hal, yakni pemilihan permainan yang tepat, pengaturan waktu dan pengelolaan pembelajaran yang sesuai dengan model PrSKn. Maka artikel ini merekomendasikan untuk menyediakan referensi jenis permainan belajar, pedoman pelaksanaan pembelajaran yang komprehensif dan pelatihan yang rutin agar guru dapat mengoptimalkan permainan sebagai strategi belajar anak untuk menguasai keterampilan berteman dan berbagi.

**Kata Kunci:** Perilaku Sosial Kewarganegaraan, Gotong Royong, PAUD

### **PENDAHULUAN**

Gotong Royong di Indonesia telah berlangsung di Indonesia sejak ribuan tahun lalu. (Panjaitan, 2016, p. 7). Keberlangsungan tersebut mesti mengikutsertakan peningkatan kualitas

dan optimalisasi fasilitas. Melalui pendidikan, keberlangsungan tersebut tidak sekadar upaya pelestarian, tetapi juga pengembangan, optimalisasi dan revitalisasi. Gotongroyong sebagai

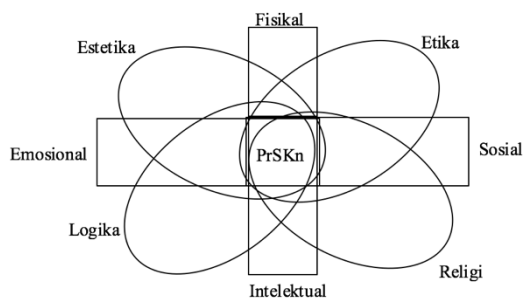
---

<sup>1</sup> Lektor Kepala, Universitas Pendidikan Indonesia Email: [tutiistianti@upi.edu](mailto:tutiistianti@upi.edu)

kearifan lokal perlu dihadirkan dalam pendidikan sebagai pembudayaan.

Pembudayaan ini untuk kepentingan bersama bagi sebuah negara dan bangsa sebesar Indonesia. Upaya ini tentu perlu dilakukan secara strategis semenjak dini, agar anak siap untuk ikut bermasyarakat nantinya. Sisi altruistik dalam Gotongroyong tentu menjadi nilai tambah, mengingat pembelajaran yang kini memperkuat sisi kontekstual. Penelitian terdahulu memperlihatkan beberapa hal dari pengembangan altruisme dapat melalui empat faktor utama, yakni biologis, kognitif, social learning dan kepercayaan. (Swank, Robinson, & Ohrt, 2012), dalam konteks pendidikan untuk konselor, altruisme perlu untuk masuk dalam kurikulum.

Sedangkan dalam artikel ini, setidaknya berangkat dari nilai-nilai yang dikonstruksikan oleh studi sebelumnya (Istianti, Hamid, Abdillah, & Ulfah, 2016) yang telah berhasil mengkonstruksikan Model Perilaku Sosial Kewarganegaraan dari hasil analisis dan studi yang mendalam secara empiris dan kurikuler di lapangan. Dengan tujuan untuk menumbuhkembangkan Perilaku Sosial Kewarganegaraan Anak, model ini juga berangkat dari konstruk nilai Estetika, Etika, Logika dan Religi. Adapun area pengembangan yang dimaksud tergambar seperti di bawah ini.



**Bagan 1. Konstruksi Nilai dalam Model Perilaku Sosial Kewarganegaraan**

Walau secara universal konsep Altruisme sebagai sikap mengorbankan kepentingan sendiri untuk orang lain diterima, tapi persoalan filosofis tentang tanggung

jawab terhadap diri sendiri masih dianggap tidak bertanggung jawab. (Wilson, 2004). Selain itu perilaku altruistik perlu untuk memperhitungkan kebermanfaatannya dengan beberapa syarat, setidaknya terdapat 2 asumsi untuk menjelaskan ini, yaitu ambisi dan moderasi. (Dougherty, 2017). Dari sudut kontekstualitas, Hamid, S. I., & Istianti, T. (2012) melakukan analisis semantik atas muatan makna ungkapan idiomatik berdasarkan tema kewarganegaraan, yang merupakan sejumlah nilai kebaikan hingga kebajikan, baik bersifat personal, sosial dan institusional; yang direkonstruksi ke dalam 7 kategorisasi sikap moral yakni : 1) ramah, santun, tahu diri, rendah hati) ; 2) sabar, ikhlas, besar hati, terbuka, lurus / jujur ; 3) bersahabat, suka menolong); 4), pengabdian, kesiagaan dan kewaspadaan; 5) teguh membela kehormatan, kesatria, berani dan perwira; 6) ulet, tangguh, ajeg, berorientasi mutu (pekerjakeras dan cerdas) mandiri ; 7) adil terhadap sesama, arif bijaksana. Dari konstruk nilai dan kaidah pedagogis tersebutlah, maka tercipta model pembelajaran dengan sintaks seperti di bagan 2 di bawah.



**Bagan 2. Sintaks model Pembelajaran Perilaku Sosial Kewarganegaraan**

Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran untuk memfasilitasi dan memunculkan altruisme perlu melibatkan ketiga hal tersebut, maka terbentuklah sebuah model pembelajaran yang dirasa sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pengembangan, yang kali ini disebut sebagai Model Pembelajaran Perilaku Sosial Kewarganegaraan. Maka, artikel ini menelusuri, bagaimana

perspeksi guru terkait pengembangan pembelajaran dengan paradigma dan konteks gotong royong, sehingga bisa dimanfaatkan secara operasional di lapangan. Dengan prinsip pengembangan, tujuan untuk mengetahui segala hal yang memberikan feedback untuk peningkatan kualitas dan efektivitas model ini dapat terpetakan.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Dengan mewawancarai 8 guru dengan semi terstruktur, maka disusun analisis dan axial coding untuk masing-masing tanggapan, yang kemudian dinarasikan melalui lensa pengembangan pembelajaran dalam konteks gotong royong sebagai *local wisdom* dalam pendidikan Indonesia. Selain itu, dalam studi ini para guru mengembangkan RPPH dalam paradigma Model Pembelajaran Perilaku Sosial Kewarganegaraan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan profil RPPH yang dibuat oleh guru, dapat dilihat bahwa kebutuhan yang mendasar dalam merancang RPPH yaitu diperlukannya pijakan yang jelas dan terarah sesuai dengan tuntutan akan desain model PrSKn dan tujuan pada pemenuhan kebutuhan akan pengembangan perilaku anak, khususnya kemampuan berbagi. Kebutuhan akan model PrSKn yang dapat di kembangkan untuk PAUD dengan harapan ditemukannya pola pembelajaran akan kebutuhan layanan anak pada tujuan perilaku, bagi guru praktisi di lapangan proses pembelajaran lebih efektif, efisien dan berdaya guna.

Analisis kebutuhan yang mendasar terutama dalam mendesain perangkat pembelajaran tujuan perilaku berbagi, sebagai acuannya pada indikator instrumen Penilaian Rencana Pembelajaran Harian (RPPH), mengacu

pada: 1). Kompetensi dasar diturunkan dari kompetensi inti , 2) Indikator perkembangan dirumuskan berdasarkan Kompetensi Dasar (KD), 3) Tujuan pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar dan dirumuskan dengan operasional, 4). Kegiatan awal melibatkan aktivitas anak dalam menemukan contoh aktual perilaku baik, hidup tertib, taat, memperkenalkan pada anak berbagai aturan yang tidak tertulis berupa sikap sopan santun, menjaga kebersihan, jujur, tolong menolong, peduli terhadap sesama. Kegiatan awal memperkenalkan konsep penting hidup dengan teman, dan mau berbagi, 5) Kegiatan pembelajaran memasukan contoh aktual seperti keteladanan, berperilaku baik, kesantunan, 6) Aktivitas anak, melatih kemampuan nalar, 7) Aktivitas anak mencerminkan pada keterampilan melalui pembiasaan dan peniruan, 10). Memberikan contoh bentuk apresiasi dan respon positif pada teman, 11). Kegiatan penutup pelajaran memasukan unsur kegiatan refleksi, contoh meminta tanggapan anak pentingnya hidup rukun, saling membantu, dan mau berbagi,

Dengan demikian analisis kebutuhan yang menjadi tuntutan pada pengembangan perilaku atas merujuk pada draf model PrSKn dan didasarkan pada indikator sebagaimana strategi aktivitas bermain Strategi Aktivitas dan Bermain, mencakup: 1) Hidden Curriculum, 2) Nalar, Belajar Keterampilan dan Menantang, 3). Pengembangan Afektif, 4) Latihan dan Pembiasaan.

Atas dasar kebutuhan akan model PrSKn yang ditunjang dengan pengembangan RPPH oleh guru yang berbasis perilaku diprediksi menghasilkan program pembelajaran yang memiliki kerangka kerja yang logis dan terencana yang dapat mengakomodasi kebutuhan dasar anak terutama pada tujuann ke arah perkembangan perilaku sosial anak.

## 1. **Desain Perangkat Pembelajaran**

Secara spesifikasi produk yang dihasilkan berupa: 1). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH), 2). Bahan ajar (konsep perilaku) , 3). Kegiatan belajar anak pada kegiatan bermain, 4). Belajar nalar, keterampilan, dan menantang, 5). Penilaian perkembangan perilaku.

### a. **Kompetensi Anak berbasis Hidden Curriculum**

Kurikulum PAUD sebagai program yang dirancang untuk mencapai tujuan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti. Kompetensi inti selanjutnya dijabarkan lagi menjadi empat KD, meliputi: 1. Dasar sikap spiritual (KD-1), 2. Kompetensi Dasar sikap sosial (KD-2), 3. Kompetensi Dasar pengetahuan (KD-3), 4. Kompetensi Dasar keterampilan (KD-4).

Dalam rangka pengembangan potensi khususnya pada sikap sosial (KD-2) dalam Kurikulum 2013 PAUD telah terumus ada 14 penjabaran Kompetensi Dasar Perilaku yang harus dimiliki anak. Standar kompetensi ini digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan kurikulum anak usia dini. Standar kompetensi anak usia dini terdiri atas pengembangan aspek-aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian, bahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni. Standar Kompetensi bisa dijadikan sebagai acuan dalam menyiapkan lingkungan belajar bagi anak. Khusus pada tujuan pengembangan nilai-nilai agama dan moral untuk anak usia dini ditanamkan melalui pembiasaan dengan tujuan memiliki perilaku positif, kemandirian, disiplin, kejujuran dan perilaku baik lainnya.

Indikator ketercapaian pembelajaran berbasis Hidden

Curriculum yaitu: memerankan sopan santun, praktek tata krama, memerankan karakter tokoh, bercakap-cakap membuat aturan bermain bersama teman, di sini berbagai biologis, kognitif, social learning dan kepercayaan. (Swank, Robinson, & Ohrt, 2012) bertemu dan disinergikan untuk optimalisasi pemanfaatan model.

### b. **Penentuan Indikator pada kemampuan Nalar, Belajar Keterampilan dan Menantang.**

Indikator merupakan segala rencana yang disusun dalam rangka membantu guru dalam menentukan keberhasilan proses pelaksanaan pembelajaran. Indikator lebih memusatkan perhatian ke arah tujuan yang dapat terukur yang tertuang dalam kata kerja secara operasional. Adapun indikator nalar, belajar keterampilan, menantang dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1). Indikator untuk tujuan nalar/kemampuan intelegensi: bercerita alasan orang harus berperilaku berbagi, bercerita jika tidak mau berbagi melalui contoh dongeng, mengucapkan salam jika bertemu teman, berterima kasih pada saat diberi, minta maaf jika melakukan kesalahan pada teman (melalui latihan dan pembiasaan), memberi respon, membuka percakapan.

2). Indikator belajar keterampilan lebih merujuk kepada tindakan:, perkataan, inisiatif anak untuk memecahkan masalah dengan perbuatan, deskriptornya: meniru gerakan cara memberikan pertolongan, melakukan perilaku berbagi melalui contoh, mengucapkan salam dan membalas salam pada teman melalui pembiasaan, mentaati aturan saat bermain, pendengar yang baik, bermain melalui latihan dan pembiasaan, meniru kata-kata yang baik pada teman..

3) Indikator pengembangan kegiatan menantang: mengikuti aturan bermain tanpa paksaan, menerima keberadaan

teman, berbagi, membuka percakapan, meminjamkan miliknya, bergiliran pada saat bermain, membantu teman, mengambil peran, memberikan bantuan dengan sukarela, membantu dengan semangat, mengungkapkan perasaan pengalaman bermain dengan teman

Indikator-indikator untuk tujuan kemampuan perilaku di atas, dapat membantu kita dalam memetakan strategi yang tepat dan sesuai dengan tuntutan model. Penentuan indikator berorientasi pada anak yang menggambarkan kompetensi anak yang diharapkan terutama pada kemampuan berbagi pada teman. Di sini apa yang menurut (Dougherty, 2017), yaitu ambisi dan moderasi dapat turut serta untuk diawasi dan dikembangkan.

Cara penilaian perkembangan perilaku berbagi dapat teramati langsung melalui kegiatan observasi. Tujuan penilaian untuk mengetahui tingkat perkembangan dan perubahan perilaku berbagi anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Penilaian dilakukan secara obyektif, sesuai yang dialami dan yang terjadi pada diri anak berkaitan dengan tingkah lakunya.

Adapun merumuskan indikator dari kompetensi dasar yang dimaksud kaitannya dengan tujuan pengembangan perilaku berbagi, mempersyaratkan kemampuan guru untuk:

- 1). Menganalisis tingkat kompetensi yang digunakan pada KD. Kriteria yang dapat dilakukan dengan menganalisis kata kerja operasional (KKO), khusus indikator berbagi
- 2). Menganalisis karakteristik tema yang menjadi acuan tujuan perilaku
- 3). Mengembangkan tema/sub tema (sesuai dengan peristiwa atau kejadian sehari-hari, misalnya fenomena perilaku yang menyimpang, minat anak, tema dihubungkan dengan konsep pengetahuan). Terutama tema yang dekat dengan anak.

4) Menentukan karakter yang diharapkan seperti perilaku berbagi, misalnya: peduli pada teman, menolong teman, respon kepada teman

5). Mengembangkan strategi belajar pada kegiatan dan aktivitas yang dapat melatih nalar anak, keterampilan, dan menantang

6). Membiasakan anak untuk mengungkapkan pendapat, gagasan, atau memberikan penilaian terhadap berbagai hal tentang kebaikan seperti: menerima, memberi, berbagi, kesopanan baik yang dialaminya maupun peristiwa yang terjadi sehari-hari.

6). Strategi Pengembangan Afektif, sebagai kunci kegiatan yang mengandung klarifikasi nilai. Berbagai kegiatan yang menarik yang menarik bagi anak dengan memberi kesempatan untuk berlatih belajar kooperatif dan berbagi tanggung jawab. Aktivitas yang disarankan adalah bercerita, bercakap-cakap, bernyanyi, bermain, bereksperimen, peragaan/bermain peran, bermain sosial dan karya wisata. Materi-materi yang sifatnya konseptual harus bisa terkomunikasikan dengan baik dengan anak, dan sekali-sekali menggunakan pertanyaan atau proses menilai (*valuing process*) dan latihan klarifikasi nilai guna membantu anak menguasai keterampilan menilai tentang kehidupan. Misalnya: Kegiatan mendongeng yang isi ceritanya dalam bentuk kasus yang bisa diklarifikasi anak yang mengandung nilai-nilai kebaikan dan keburukan.

7). Strategi Latihan dan Pembiasaan, merupakan pembentukan perilaku yang sifatnya relatif menetap. Sebagai perbuatan yang diulang secara terus menerus dan tiap hari sehingga menjadi mudah dikerjakan. Kegiatan dapat ditempuh dengan cara membiasakan anak untuk mau berbagi pada orang yang membutuhkan. Teknik yang digunakan adalah: memberi contoh, memuji, mengalihkan arah, mengajak, menantang.

Berdasarkan uraian di atas, untuk penentuan indikator sebagaimana yang terumuskan di atas, guru dituntut memiliki kemampuan dalam merumuskan indikator secara terukur dan mampu membelajarkan secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran berbasis perilaku khususnya pada aktivitas berbagi.

Permainan yang dipilih tentu perlu sesuai dengan berbagai kondisi dan tujuan pembelajaran, tantangan muncul saat para guru mengalami keterbatasan sarana atau pun pemahaman bagaimana sebuah permainan berjalan. Kemudian, pengelolaan waktu yang kadang berjalan di luar rencana, membuat guru perlu menggantinya oleh porsi pembelajaran lainnya, atau menghentikan permainan di tengah perjalanan.

Adapun hal lainnya yang diangkat adalah terkait altruisme, kami sebagai penyusun model ini tentu berfokus pada dua keterampilan, yaitu berteman dan berbagi untuk menghindari apa yang dikatakan oleh (Wilson, 2004) sebagai perilaku yang lebih bertanggung jawab pada apa yang terjadi pada orang lain, tetapi tidak peduli terhadap tanggung jawab pada diri sendiri. Dalam hal ini, pengorbanan seseorang untuk altruisme jangan sampai menjadikannya sebagai lilin, menerangi orang lain, tapi malah merugikan dirinya sendiri.

Pemanfaatan model PrSKn juga mengalami kendala saat guru kurang memahami bagaimana sintaks perlu dimanfaatkan, karena tersedianya beragam opsi kadang membuat guru kebingungan. berkaitan dengan hal tersebut, studi sebelumnya menyebutkan bahwa penggunaan PrSKn perlu dipersiapkan secara matang dan strategis. (Istianti, Hamid, Abdillah, & Ulfah, 2016)

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari pembahasan hasil penelusuran yang dilakukan, kita bisa memahami bahwa upaya guru dalam mengembangkan pembelajarannya dengan menggunakan

model Pembelajaran Perilaku Sosial kewarganegaraan dengan media permainan belajar anak usia dini, terutama dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan berbagi dan berteman menemui tidak sedikit hambatan dan beberapa keuntungan dari proses tersebut.

Adaptasi terhadap model tersebut membantu guru untuk lebih rinci dalam merencanakan melalui RPPH, mulai dari awal sampai proses evaluasi serta refleksi pembelajaran.

Dalam hal kesulitan, setidaknya pembahasan menunjukkan bahwa guru mengalami kesulitan dalam tiga hal, yakni pemilihan permainan yang tepat, pengaturan waktu dan pengelolaan pembelajaran yang sesuai dengan model PrSKn. Walau hal tersebut terjadi, tapi guru berhasil menghadapinya dengan penyesuaian yang kontekstual.

Dengan begitu, maka kami merekomendasikan bagi peneliti selanjutnya untuk menyediakan referensi jenis permainan belajar, pedoman pelaksanaan pembelajaran yang komprehensif dan pelatihan yang rutin agar guru dapat mengoptimalkan permainan sebagai strategi belajar anak untuk menguasai keterampilan berteman dan berbagi. Sehingga, dimulai dari tingkat pendidikan yang awal, kita bisa memberikan kontribusi bahwa anak usia dini juga bisa dipersiapkan untuk hidup bermasyarakat.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penelitian dan publikasi riset ini didanai oleh BoPTN Universitas Pendidikan Indonesia pada Tahun 2017. Kami mengucapkan terima kasih atas kepercayaannya dalam pengelolaan penelitian dan penelitian ini. Semoga UPI bisa jadi A Leading and Outstanding University.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dougherty, T. (2017). Altruism and Ambition in the Dynamic Moral Life. *Australasian Journal of Philosophy* , 95(4), 716-729.
- Hamid, S. I., & Istianti, T. (2012). Rekonstruksi Nilai Moral Kewarganegaraan Berdasar Analisis Semantik Terhadap Ungkapan Kultural Masyarakat Sunda. *Cakrawala Dini*, 3(2).
- Istianti, T., Hamid, S. I., & Abdillah, F. (2016). Menelisik Moral Sosial Kewarganegaraan dalam Permainan Pada Pendidikan Anak Usia Dini *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 1(2), 86-96.
- Panjaitan, M. (2016). Peradaban Gotongroyong. Jakarta: Penerbit Jala Permata Aksara.
- Swank, J. M., Robinson, E. M., & Ohrt, J. H. (2012). Manifestation of altruism: Perceptions among counselling students in the United Kingdom. *Counselling and Psychotherapy Research* , 12(1), 63-70.
- Wilson, J. (2004). Excessive altruism. *Journal of Beliefs and Values*, 25(3), 339-345.