

UTS PEMBELAJARAN PKN SD

Nama : Ayu Rahmawati

NPM : 2113053064

Kelas : 4 F

Mata Kuliah : Pembelajaran PKN SD

1. Menurut kalian mengapa dalam paradigma baru PKN justru berfungsi sebagai pendidikan demokrasi, padahal diperuntukan untuk anak sekolah dasar?

Jawaban:

Menurut pendapat saya PKN berfungsi sebagai pendidikan demokrasi karena pendidikan kewarganegaraan didasarkan pada prinsip-prinsip demokrasi. Melalui pembelajaran PKN di sekolah peserta didik diajarkan menjadi warga negara yang bermoral dan sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 agar menjadi warganegara yang demokratis untuk mendukung tegaknya demokrasi negara Indonesia. PKN juga bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan sikap hormat dan toleran terhadap orang lain serta mengutamakan perlakuan yang sama terhadap semua peserta didik tanpa diskriminasi dalam segala aspek kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, termasuk hak dan kewajiban yang sama bagi semua individu serta perlakuan yang sama dan adil terhadap pendidik.

2. Menurut kalian mengapa pembelajaran PKN SD lebih menekankan pembelajaran pada nilai, moral dan norma?

Jawaban:

Menurut saya karena dapat membentuk peserta didik memiliki karakter atau kepribadian yang baik sesuai nilai moral dan norma secara praktis untuk dilaksanakan di masyarakat. Jika peserta didik memiliki karakter yang baik pada dirinya harapan kedepannya agar peserta didik dapat berperilaku dan menjadi warga yang baik sesuai nilai-nilai hukum.

3. Apa yang kalian ketahui tentang teori belajar?

Jawaban:

Yang saya tahu dari teori belajar ialah penerapan kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, serta penciptaan strategi pembelajaran yang akan digunakan di dalam dan di luar kelas, semuanya diatur oleh teori belajar.

Teori belajar antara lain:

1. Teori behavioristik dimana adanya perubahan tingkah laku akibat interaksi antara stimulus dan respon.
2. Teori kognitivisme dimana adanya persepsi/ pemahaman yang tidak selalu dapat diukur terjadi di dalam akal pikiran manusia.
3. Teori belajar konstruktivisme dengan membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman, siswa membangun sendiri pengetahuan sendiri.
4. Teori belajar humanistik dimana belajar dimulai dengan bertujuan untuk memanusiakan manusia, guru membuat hubungan kuat dengan siswa untuk membantu siswa.
5. Teori belajar sibermetik dimana pengolahan informasi dengan mementingkan sistem informasi daripada proses belajar.

4. Apa yang dimaksud dengan:

- a. strategi pembelajaran
- b. model pembelajaran
- c. metode pembelajaran
- d. media pembelajaran

dan mengapa mereka saling berhubungan satu dengan yang lainnya?

Jawaban:

- a. Strategi pembelajaran ialah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau

kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- b. Model pembelajaran ialah prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yaitu sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- c. Metode pembelajaran ialah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Media pembelajaran ialah setiap perangkat lunak dan/atau perangkat keras komputer yang menyalurkan sinyal belajar dari pengirim ke penerima dalam upaya menggugah minat dan pemikiran siswa disebut sebagai media pembelajaran.

Hubungan keempatnya sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika dari keempatnya tidak sesuai atau tidak berjalan dengan baik maka pembelajaran pun akan monoton dan kurang maksimal. Agar sebuah pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih efektif, maka para guru memerlukan sebuah strategi yang cocok guna mendukung proses pembelajaran. Strategi pembelajaran berperan sangat penting untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang lebih efektif agar membuat para siswa lebih tertarik. Model digunakan guna membantu memperjelas prosedur pada saat guru mengajar, untuk menciptakan hubungan serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain dalam pembelajaran. Tujuan pokok metode pembelajaran adalah untuk lebih memudahkan proses dan hasil belajar siswa sehingga apa yang telah direncanakan bisa diraih dengan sebaik dan semudah mungkin oleh peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran dengan tersedianya media pembelajaran. Guru pendidik dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang emosional yang sehat diantara peserta didik.

5. Berikan pendapat mu tentang: metode, media dan model yang paling tepat untuk kelas rendah dan kelas tinggi, berikan alasannya, serta kelebihanannya.

Jawaban:

A. Kelas Rendah

1. Metode permainan

Metode permainan merupakan metode pembelajaran dimana materi disampaikan melalui suatu kegiatan yang menyenangkan (menggembirakan) yang dapat menunjang terciptanya tujuan instruksional dalam pengajaran baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

- Alasannya: Karena peserta didik kelas rendah masih gemar dalam bermain atau masih dalam tahap bermain sehingga harapannya menggunakan metode permainan peserta didik lebih senang sehingga mudah mencerna materi.
- Kelebihanannya: (1) permainan sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, (2) aktivitas siswa bukan hanya fisik tetapi juga mental, (3) dapat membangkitkan siswa dalam belajar, (4) dapat memupuk solidaritas dan kerja sama.

2. Media realia

Media realia merupakan media yang berupa obyek nyata pada suatu benda yang dapat dilihat, diraba dan dipegang. Dengan menggunakan benda nyata siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Sehingga memudahkan peserta didik untuk mengingat materi pelajaran karena berinteraksi langsung dengan media.

- Alasannya : . Dengan menggunakan benda nyata siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan.
- Kelebihanannya: Siswa mendapatkan pengalaman belajarnya langsung. Siswa dapat melihat, meraba, mencium, bahkan dapat merasakan objek yang tengah dipelajari.

3. Model Picture and Picture

Model Picture and Picture di artikan sebagai sebuah model pembelajaran yang memanfaatkan gambar yang di dalamnya terdapat aktivitas untuk memasang atau mengurutkan gambar menjadi urutan yang logis. Model ini cocok untuk pembelajaran kelas rendah.

- Alasannya: Model pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran
- Kelebihannya: Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu. Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari. Dengan menganalisa gambar, dapat mengembangkan daya nalar siswa untuk berfikir logis.

B. Kelas Tinggi

1. Metode jigsaw

Metode jigsaw adalah teknik pembelajaran kooperatif di mana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan dari jigsaw ini adalah mengembangkan kerja tim, ketrampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian.

- Alasannya: Karena dalam metode jigsaw mempertahankan tingkat tanggung jawab pribadi yang tinggi.
- Kelebihannya: Meningkatkan hasil belajar; (b) meningkatkan daya ingat (c) dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi; (d) mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik.

2. Media audio visual

Media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.

Alasannya : Mendorong proses belajar mengajar dan membuatnya lebih mudah dan menarik. Media audiovisual adalah alat terbaik untuk membuat pengajaran yang efektif dan penyebaran pengetahuan terbaik.

Kelebihannya : (1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu. 2) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat. 3) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang. 4) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang realistis.

3. Model problem based learning

Problem Based Learning diartikan sebagai Pembelajaran Berbasis Masalah yaitu jenis model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu kegiatan (proyek) untuk menghasilkan suatu produk.

- Alasannya : Karena model ini metode pembelajaran yang di dalamnya melibatkan siswa untuk berusaha memecahkan masalah dengan melalui beberapa tahap ilmiah.
- Kelebihannya : Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, memotivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.