

Nama : Husna Hidayat
NPM : 1913053134
No. absen : 16
Semester/kelas : 5/A
Mata Kuliah : Pembelajaran PKN SD

Ujian Tengah Semester

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

Jawab:

Menurut saya, karena agar peserta didik mampu:

- a. berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan;
- b. berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara;
- c. berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa – bangsa lainnya.

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

Jawab :

Menurut saya, pembelajaran PKN SD lebih menekankan pembelajaran pada nilai, moral dan norma karena pentingnya peranan pendidikan PKN dalam mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan sosial. Dengan pengembangan pembelajaran PKN yang tepat maka dapat mengarahkan

peserta didik menjadi warga masyarakat, bangsadan negara Indonesia yang baik. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai dalam PKn perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari- hari. Dengan demikian, pembelajaran nilai- nilai dan karakter tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan siswa sehari-hari di masyarakat.

3. Apa yang kalian ketahui tentang teori belajar?

Jawab :

Teori belajar adalah usaha untuk mendeskripsikan cara dan bagaimana suatu seseorang bisa belajar, sehingga mampu mendapatkan serta memahami suatu pengetahuan secara komprehensif (luas) dan radikal (dalam).

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?

jawab :

- a. Strategi pembelajaran merupakan gabungan dari beberapa rangkaian kegiatan, cara mengorganisasikan materi pelajaran siswa, bahan, peralatan dan waktu yang digunakan untuk proses pembelajaran dalam mencapai tujuan kegiatan pembelajaran yang telah ditentukan.
- b. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung.
- c. Metode pembelajaran sebuah proses sistematis dan teratur yang dilakukan oleh guru atau pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswanya.

- d. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.

Hubungan antara strategi, model, metode, dan media pembelajaran digambarkan sebagai suatu kesatuan sistem yang bertitik tolak dari penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan strategi pembelajaran, dan perumusan tujuan, yang kemudian diimplementasikan ke dalam berbagai metode, model serta media yang relevan selama proses pembelajaran berlangsung.

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

Jawab:

1. Metode pembelajaran:

- Kelas rendah : metode pembelajaran permainan

Kelebihan : 1 Permainan mengutamakan gagasan dan minat anak-anak sehingga anak diberi kesempatan untuk menyalurkan gagasan dan minat mereka dalam suatu permainan.

2 Permainan dapat menciptakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan mutu pembelajaran. Selain anak dapat mempelajari pelajaran tertentu dalam permainan, anak juga memperoleh kesenangan selama belajar.

3 Hal yang pokok bagi pembelajaran melalui permainan adalah rasa memiliki. Dalam suatu permainan, anak dapat bekerja sama dengan teman kelompoknya untuk mencapai tujuan tertentu sehingga rasa saling memiliki akan muncul dalam diri anak.

4 Pembelajaran melalui permainan menjadi lebih relevan karena anak diberi kebebasan untuk mengembangkan dan mengungkapkan inisiatif sendiri.

5 Dengan permainan anak-anak dapat mempelajari cara belajar. Cara belajar individu berbeda-beda, yaitu ada tipe auditori, visual, maupun kinestetik.

6 Anak-anak lebih mudah mengingat hal-hal yang mereka lakukan dalam permainan. Permainan dapat memudahkan anak untuk mengasimilasikan materi baru ke dalam struktur kognitif yang telah ada.

7 Pembelajaran melalui permainan terjadi dengan mudah dan tanpa ketakutan. Permainan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga anak tidak merasa terpaksa dan takut dalam belajar.

8 Anak-anak dapat menjadi diri mereka sendiri sehingga permainan itu alamiah karena dunia anak adalah bermain.

9 Dilihat dari sudut pandang perkembangan developmental, permainan itu memadai. Anak-anak secara intuitif mengetahui hal-hal yang mereka butuhkan dan memenuhi kebutuhan itu melalui permainan.

10 Permainan memungkinkan para guru untuk mengamati pembelajaran yang sesungguhnya.

Kekurangan : 1 Permainan dalam pembelajaran memerlukan keterlibatan dan intervensi guru yang peka dan berpengetahuan karena penggunaan permainan dalam pembelajaran perlu pengondisian siswa dan kesiapan yang lebih cermat.

2 Perlu perencanaan yang cermat dan pengaturan lingkungan permainan dalam rangka menyediakan dan meluaskan pembelajaran serta agar pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa.

3 Pembelajaran dengan permainan memerlukan waktu yang lebih banyak.

4 Perlu pengamatan yang cermat terhadap kegiatan anak selama permainan agar dapat melakukan pengukuran dan penilaian, serta merencanakan kemajuan dan kesinambungan pada materi selanjutnya.

- Kelas tinggi : metode pembelajaran simulasi

Kelebihan : 1. Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak; baik dalam

kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.

2. Simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan.

3. Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.

4. Memperkaya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.

5. Simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Kekurangan : 1. Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.

2. Pengelolaan yang kurang baik. sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.

3. Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

2. Media pembelajaran

- Kelas rendah : media pembelajaran grafis

Kelebihan : 1. Mudah diperoleh dan digunakan.

2. Lebih realistik.

3. Memperjelas penyajian pesan dan informasi.
4. Memperbesar perhatian siswa.
5. Membantu mengatasi keterbatasan pengamatan.
6. Mengatasi keterbatasan indra ruang dan waktu (benda yang terlalu besar atau kecil, peristiwa alam, dan kejadian langka).
7. Biaya atau harganya relatif murah.

Kekurangan : 1. Ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pembelajaran kelompok besar.

2. Semata mata hanya medium visual.
3. Memerlukan ketersediaan sumber, keterampilan dan kejelian guru untuk memanfaatkannya.

- Kelas tinggi : media pembelajaran audio visual

Kelebihan : 1. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

2. Mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

3. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktifitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

4. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Kekurangan : 1. Media audio yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.

2. Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.
3. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

3. Model pembelajaran

- Kelas rendah : model pembelajaran demonstrasi

Kelebihan : 1. Peserta didik memahami obyek yang sebenarnya

2. Peserta didik dibiasakan bekerja secara sistematis

3. Dapat membuat pengajaran lebih jelas dan lebih konkret, sehingga menghindari verbalisme (pemahaman secara kata-kata atau kalimat)

4. Peserta didik lebih mudah memahami apa yang dipelajari

5. Proses pengajaran lebih menarik

6. Peserta didik dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan, dan mencoba melakukannya sendiri

7. Memberi pengalaman praktis yang dapat membuat perasaan dan kemauan anak

Kekurangan : 1. Metode ini memerlukan keterampilan guru secara khusus, karena tanpa ditunjang dengan hal itu, pelaksanaan demonstrasi akan tidak efektif

2. Fasilitas seperti peralatan, tempat, dan biaya yang memadai tidak selalu tersedia dengan baik

3. Demonstrasi memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang, di samping memerlukan waktu yang cukup panjang, yang mungkin terpaksa mengambil waktu atau jam pelajaran lain

4. Apabila kekurangan alat-alat peraga, padahal alat-alatnya tidak sesuai dengan kebutuhan, maka metode ini kurang efektif

5. Metode ini sukar dilaksanakan apabila anak belum matang untuk melakukan demonstrasi.

- Kelas tinggi : model pembelajaran group investigation

Kelebihan : 1. siswa terlatih untuk mempertanggungjawabkan jawaban yang diberikan

2. bekerja secara sistematis

3. mengembangkan dan melatih keterampilan fisika dalam berbagai bidang

4. merencanakan dan mengorganisasikan pekerjaannya

5. mengecek kebenaran jawaban yang mereka buat

6. Selalu berfikir tentang cara atau strategi yang digunakan sehingga didapat suatu kesimpulan yang berlaku umum

Kekurangan : 1. Sedikitnya materi yang tersampaikan pada satu kali pertemuan

2. Sulitnya memberikan penilaian secara personal

3. Tidak semua topik cocok dengan model pembelajaran GI, model pembelajaran GI cocok untuk diterapkan pada suatu topik yang menuntut siswa untuk memahami suatu bahasan dari pengalaman yang dialami sendiri

4. Diskusi kelompok biasanya berjalan kurang efektif

5. Siswa yang tidak tuntas memahami materi prasyarat akan mengalami kesulitan saat menggunakan model ini