

Nama : Idha Tasya Bella Ananda

NPM : 1913053042

No. Absen : 17

Mata Kuliah : Pembelajaran PKN SD

1. Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat. Pendidikan kewarganegaraan (civic education) itu ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Merupakan kegiatan yang meliputi seluruh program sekolah
- b) Meliputi berbagai macam kegiatan mengajar yang dapat menumbuhkan hidup dan perilaku yang lebih baik dalam masyarakat demokratis
- c) Termasuk juga menyangkut pengalaman, kepentingan masyarakat, pribadi, dan syarat-syarat objektif untuk hidup bernegara

2. Dalam standar isi kurikulum nasional (permendiknas No. 22/2006) dinyatakan bahwa tujuan pembelajaran PKn di MI agar peserta didik memiliki kemampuan (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, serta anti-korupsi, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, dan (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan tujuan pembelajaran PKn MI di atas dapat dikemukakan bahwa pembelajaran PKn MI dapat disebut sebagai pendidikan yang berkaitan dengan konsep, nilai, moral, dan norma. Sebagai salah satu mata pelajaran yang bertujuan membentuk warga negara yang baik sesuai dengan nilai, norma, dan nilai pancasila, maka mata pelajaran PKn di MI juga dapat disebut sebagai pendidikan nilai, moral, dan norma.

Di sini, nilai difungsikan untuk mengarahkan, mengendalikan, dan menentukan kelakuan seseorang, karena nilai dijadikan standar perilaku. Nilai pancasila yang digali dari bumi Indonesia sendiri merupakan pandangan hidup/panutan hidup bangsa Indonesia. Kemudian, ditingkatkan kembali menjadi Dasar Negara yang secara yuridis formal

ditetapkan pada tanggal 18 Agustus 1945, yaitu sehari setelah Indonesia merdeka. Secara spesifik, nilai Pancasila telah tercermin dalam norma seperti norma agama, kesusilaan, kesopanan, kebiasaan, serta norma hukum.

Nilai adalah suatu bobot/kualitas perbuatan kebaikan yang terdapat dalam berbagai hal yang dianggap sebagai barang/sesuatu yang berharga, berguna, dan memiliki manfaat. Dengan demikian, nilai Pancasila secara individu hendaknya dimaknai sebagai cermin perilaku hidup sehari-hari yang terwujud dalam cara bersikap dan dalam cara bertindak. Dalam materi pembelajaran PKn di MI banyak yang bermuatan aspek nilai, misalnya nilai persatuan, tenggang rasa, saling menghargai suku bangsa, rela berkorban, tanggung jawab, bela bangsa, cinta tanah air, kerjasama, dan gotong royong dan lain sebagainya.

Norma adalah tolak/ukur alat untuk mengukur besar salahnya suatu sikap dan tindakan manusia. Norma adalah aturan sebagai petunjuk hidup bagi individu dalam masyarakat. Norma merupakan sumber hukum yang menguatkan kedudukan muatan materi dalam PKn MI, yaitu konsep, nilai, moral yang diwujudkan dalam perilaku. Jika norma dipahami sebagai standar (aturan) perilaku manusia, yang dapat dijadikan menjustifikasi sesuatu perilaku manusia itu benar atau salah, dalam realitas kehidupan sehari-hari terdapat paling tidak 5 norma, yaitu (1) norma agama, (2) norma hukum, (3) norma moral/susila, (4) norma kebiasaan, dan (5) dan norma kesopanan.

Pendidikan moral adalah pendidikan untuk menjadikan anak manusia bermoral baik dan manusiawi. Moral/moralitas adalah suatu tuntutan perilaku yang baik, yang dimiliki oleh individu sebagai moralitas, yang tercermin dalam pemikiran/konsep, sikap, dan tingkah laku. Moral merupakan tuntutan perilaku yang dibawakan oleh nilai.

3. Teori belajar itu sendiri adalah usaha untuk mendeskripsikan cara dan bagaimana suatu individu bisa belajar, sehingga mampu mendapatkan dan memahami suatu pengetahuan secara komprehensif (luas) dan radikal (dalam). Berikut merupakan aliran dan macam teori pembelajaran yang merupakan buah pikiran dari para ahli yang biasa digunakan oleh para pendidik/guru:

- a) Teori Kognitif

Definisi dari kognitif merupakan **berpikir**, maksudnya adalah aktivitas memahami dan memikirkan setiap kondisi dari sikap dan tingkah laku yang dilakukan.

Jika teori ini dihubungkan pada pembelajaran maka teori kognitif merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan berpikir. Mulai berpikir secara individu maupun grup yang nantinya bisa untuk merubah pandangan, sikap dan tingkah laku.

Terdapat karakteristik dari pembelajaran kognitif, yakni pada aktivitasnya lebih menekankan pemahaman daripada mengingat, dalam pembelajaran sering menggunakan soal untuk memecahkan masalah.

b) Teori Konstruktivistik

Secara etimologi sendiri dalam kandungan teori ini terdapat kata konstruktif yang berarti membangun. Pada implementasi pembelajarannya teori ini memiliki esensi bahwa informasi atau pengetahuan merupakan suatu yang harus dibangun oleh siswa secara bertahap.

Pengetahuan bisa diperoleh melalui pengalaman yang dilakukan pada saat belajar. Manfaat dari teori ini sendiri adalah siswa bisa melakukan sebuah keputusan dalam memperoleh ide dan menyelesaikan masalah.

c) Teori Behavioristik

Teori yang memiliki arti tingkah laku ini merupakan teori yang berfokus pada pemberian penguatan (pengulangan) pada siswa saat pembelajaran, penguatan tersebut berupa stimulus-respon. Ini bertujuan untuk memahami tingkah laku siswa berdasarkan interaksi mereka dengan lingkungannya.

Jika teori ini dihubungkan pada saat pembelajaran, maka tingkah laku merupakan rujukan utama pada hasil pembelajaran.

d) Teori Humanistik

Seperti yang kita tahu pada teori ini terkandung kata human atau manusia. Maka Teori ini berfokus pada cara untuk memanusiakan manusia. Bila dilihat pada pembelajaran, teori ini bertujuan untuk meningkatkan potensi yang ada pada setiap siswa.

Humanisme secara langsung berfokus pada ide aktualisasi diri, di mana setiap manusia akan damai, nyaman dan tenang bila pemenuhan hierarki kebutuhan bisa terpenuhi. Dengan terpenuhinya hierarki kebutuhan tersebut maka manusia bisa menjadi versi terbaik dari dirinya. Karena pada dasarnya setiap manusia berjuang untuk memenuhi kebutuhan ini.

Cara yang bisa dilakukan untuk pembelajaran humanisme ini adalah guru membuat lingkungan kelas yang bisa membantu siswa dalam mengaktualisasi diri mereka. Guru bisa membantu memenuhi kebutuhan fisik & emosional (hierarki kebutuhan) siswa dengan cara menyediakan tempat yang nyaman dan aman untuk belajar, makanan dan dukungan atau motivasi yang mereka butuhkan untuk mencapai kesuksesan.

Pembelajaran humanisme bisa dikatakan berhasil apabila siswa bisa memahami dirinya dan lingkungan sekitar dengan baik.

4. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dilihat dari strateginya, pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian pula, yaitu: (1) exposition-discovery learning dan (2) group-individual learning. Ditinjau dari cara penyajian dan cara pengolahannya, strategi pembelajaran dapat dibedakan antara strategi pembelajaran induktif dan strategi pembelajaran deduktif.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Berkenaan dengan model pembelajaran, Bruce Joyce dan Marsha Weil (Dedi Supriawan dan A. Benyamin Surasega, 1990) mengetengahkan 4 (empat) kelompok model pembelajaran, yaitu: (1) model interaksi sosial; (2) model pengolahan informasi; (3) model personal-humanistik; dan (4) model modifikasi tingkah laku.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; (5) laboratorium; (6) pengalaman lapangan; (7) brainstorming; (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya.

Media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku). selain itu banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain gambar, model, dan Overhead Projector (OHP) dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

5. Metode dalam Pembelajaran PKn kelas rendah :

- a. Metode Ceramah

Metode ini dalam menyajikan bahan ajar melalui penjelasan dan penuturan lisan pendidik kepada peserta didik. Metode ini lebih tepat digunakan apabila bahan ajar

banyak mengandung informasi baru dan memerlukan penjelasan dari pendidik. Kekuatan metode ini apabila digunakan dengan metode lain seperti tanya jawab atau diskusi yang saat ini lebih dikenal dengan ceramah bervariasi, sehingga peserta didik bukan hanya mendengarkan akan tetapi berbicara dalam kegiatan pembelajarannya.

b. Metode Cerita

Metode ini merupakan suatu cara untuk menanamkan suatu nilai atau moral kepada para peserta didik dengan mengungkapkan segala karakter kepribadian tokoh-tokoh tertentu melalui cerita hikayat, legenda atau dongeng-dongeng sejarah lokal. Metode ini lebih tepat digunakan dalam membantu penghayatan nilai-nilai dan moral serta sikap para siswa.

c. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab dalam menyajikan bahan ajar melalui berbagai pertanyaan dari pendidik, terutama apabila dalam proses pembelajaran, pendidik menggunakan Teknik Klarifikasi Nilai. Oleh karena itu pendidik dituntut menguasai teknik-teknik bertanya (Questioning Skills). Metode ini lebih tepat digunakan dalam pembelajaran yang menekankan keterlibatan peserta didik atau aktivitas peserta didik.

Metode dalam Pembelajaran PKn kelas tinggi :

a. Metode yang dipakai dalam pembelajaran kelas rendah.

b. Metode Diskusi

Metode diskusi digunakan untuk tujuan agar dalam proses pembelajaran terjadi komunikasi banyak arah (Multiway Traffic Communication). Komunikasi banyak arah yang terdiri dari pendidik-peserta didik, peserta didik-pendidik dan peserta didik-peserta didik sangat dituntut dalam pembelajaran yang berorientasi pada Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA). Akan tetapi dalam menggunakan metode ini salah satu hal yang tidak boleh dilupakan yaitu harus ada masalah yang didiskusikan.

c. Metode Penugasan

Metode ini berusaha melatih peserta didik untuk melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk langsung yang telah dipersiapkan oleh pendidik. Tujuan penggunaan metode ini adalah agar peserta didik memperoleh pengalaman langsung, nyata, bekerja mandiri dan jujur.

d. Metode Permainan Atau Kompetisi

Metode ini sangat menarik peserta didik dalam membangkitkan motivasi belajar, latihan mengambil keputusan dan terutama dalam menciptakan suasana senang dalam belajar (joyful learning). Dengan suasana suasana senang maka materi pembelajaran

akan mudah diserap oleh peserta didik. Oleh karena itu metode ini berusaha dalam menyajikan bahan ajar melalui bentuk permainan atau kompetisi. Permainan yang dimaksud adalah permainan yang diciptakan sendiri oleh pendidik dan dapat berupa teka-teki, papan bergambar (sejenis ular bertangga), kotak rahasia, kartu bergambar dan lain-lain yang diciptakan pendidik. Isi pesan yang dimuat dalam permainan ini hendaknya tetap berupa nilai, moral dan norma sesuai dengan tuntutan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

e. Metode Simulasi

Metode ini merupakan cara penyajian bahan ajar yang dilakukan secara langsung melalui kegiatan praktek tentang pelaksanaan nilai-nilai dan moral. Melalui metode ini peserta didik dibantu memahami dan menghayati nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat.

Berikut ini merupakan berbagai macam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran PKn, diantaranya :

a. Media Grafis. Media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Saluran yang digunakan menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Berikut merupakan yang termasuk ke dalam kelompok media grafis :

- 1) Gambar atau Foto, harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar atau foto yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, antara lain:
 - a) Autentik. Gambar atau foto tersebut harus secara jujur melukiskan situasi.
 - b) Sederhana. Komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan point-point pokok dalam gambar.
 - c) Ukuran relatif. Gambar atau foto dapat membesarkan atau memperkecil objek atau benda sebenarnya. Apabila gambar atau foto tersebut tentang benda atau obyek yang belum dikenal anak, hendaknya dalam foto atau gambar tersebut terdapat sesuatu yang telah dikenal.
- 2) Sketsa, yaitu gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa selain menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan.

- 3) Diagram, yaitu suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol. Diagram atau sketsa menggambarkan struktur dari objek secara garis besar. Diagram yang baik sebagai media pendidikan adalah :
 - a) Benar, digambar rapi, diberi titel, label, dan penjelasan-penjelasan yang perlu.
 - b) Cukup besar dan ditempatkan secara strategis.
 - c) Penyusunannya disesuaikan dengan pola membaca yang umum, yaitu dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.
- 4) Bagan/Chart. Fungsi utamanya adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara verbal. Pesan yang disampaikan berupa ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan penting. Sebagai media yang baik, bagan haruslah :
 - a) Dapat dimengerti peserta didik.
 - b) Sederhana dan lugas, tidak rumit atau berbelir-belit.
 - c) Diganti pada waktu-waktu tertentu agar selain tetap *up to date* juga tidak kehilangan daya tarik.
- 5) Grafik, yaitu gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Grafik digunakan untuk menjelaskan perkembangan atau perbandingan suatu objek yang saling berhubungan. Sebagai media pendidikan, grafik dapat dikatakan baik apabila memenuhi ketentuan sebagai berikut :
 - a) Jelas untuk dilihat dan dibaca peserta didik.
 - b) Setiap grafik sebaiknya hanya menyajikan satu ide atau pokok masalah.
 - c) Menggunakan warna-warna kontras dan harmonis.
 - d) Dibuat secara ringkas dan diberikan judul.
 - e) Sederhana, menarik, teliti dan mampu “berbicara sendiri” (begitu peserta didik membaca, langsung mengerti maksudnya).
- 6) Kartun, yaitu suatu gambar inspiratif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara tepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana.
- 7) Poster, tidak hanya digunakan untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu, tetapi juga mampu mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang menyelidiknya. Secara umum, poster yang baik hendaklah :

- a) Sederhana.
 - b) Menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok.
 - c) Berwarna.
 - d) Slogannya ringkas dan jitu.
 - e) Tulisannya jelas.
 - f) Motif dan desain bervariasi.
- 8) Papan Flanel, yaitu media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan berlapis kain flanel ini dapat dilipat sehingga praktis. Gambar-gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali.
- 9) Papan Buletin, papan ini tidak dilapisi kain flanel tetapi langsung ditempel gambar-gambar atau tulisan-tulisan. Fungsinya selain untuk menerangkan sesuatu, juga untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu. Papan buletin dibuat dari pesan-pesan verbal tertulis seperti karangan (anak-anak), berita, dan sebagainya.
- b. Media Audio. Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan ke dalam media audio, diantaranya:
- 1) Radio, media ini dapat merangsang partisipasi aktif dari pendengar. Siaran radio sangat cocok untuk mengajarkan musik dan bahasa. Bahkan radio juga dapat digunakan sebagai pemberi petunjuk mengenai apa yang harus dilakukan oleh pendidik atau peserta didik dalam pembelajaran.
 - 2) Alat Perekam Pita Magnetik (tape recorder), adalah salah satu media yang memiliki peranan yang sangat penting dalam penyampaian keakuratan sebuah informasi. Media ini dapat merekam audio, mengulangnya dan menghapusnya. Selain itu pita rekaman dapat diputar berulang-ulang tanpa mempengaruhi volume, sehingga dapat menimbulkan berbagai kegiatan diskusi atau dramatisasi.
- c. Media Proyeksi Diam, beberapa media yang termasuk kedalam media proyeksi diam diantaranya adalah:
- 1) Film Bingkai, adalah suatu film positif baik hitam putih ataupun berwarna yang berukuran 35 mm, dan umumnya dibingkai dengan ukuran 2x2 inchi. Untuk melihatnya perlu ditayangkan dengan proyektor slide.

- 2) Film Rangkai, hampir sama dengan film bingkai, bedanya pada film rangkai frame atau gambar tidak memerlukan bingkai dan merupakan rangkaian berurutan dari sebuah film atau gambar tertentu.
 - 3) OHT (Over Head Transparency) adalah media visual proyeksi, dibuat di atas bahan transparan, biasanya film acetate atau plastik berukuran 8,5x11 inchi. Media ini memerlukan alat khusus untuk memproyeksikannya yang dikenal dengan sebutan Over Head Projector (OHP).
- d. Media Proyeksi Gerak dan Audio Visual, beberapa jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah:
- 1) Film gerak, merupakan sebuah media pembelajaran yang sangat menarik karena mampu mengungkapkan keindahan dan fakta bergerak dengan efek suara, gambar dan gerak, film juga dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan.
 - 2) Televisi, merupakan media menarik dan modern karena merupakan bagian dari kebutuhan hidupnya. Televisi dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak.
 - 3) Video, pesan yang disajikan dalam media video dapat berupa fakta maupun fiktif, dapat bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.
 - 4) Multimedia, adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer. Multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer.
 - 5) Benda, benda-benda yang ada di sekitar dapat digunakan pula sebagai media pembelajaran, baik benda asli maupun benda tiruan atau miniatur. Benda-benda ini dapat membantu proses pembelajaran dengan baik terutama jika metode yang digunakan adalah metode demonstrasi atau praktek lapangan.

Model Pembelajaran e-Learning

1) Kelebihan e-learning

Kelebihannya yaitu peserta didik dapat merasa senang dan tidak bosan dengan materi yang diajarkan karena menggunakan alat bantu seperti video, audio dan juga dapat menggunakan alat bantu seperti komputer bagi sekolah yang sudah mempunyai peralatan komputer.

2) Kekurangan e-learning

Guru banyak yang belum siap menggunakan metode e-learning dan masih mengajar menggunakan metode ceramah serta belum terampil menggunakan fasilitas seperti video dan komputer.

Model pembelajaran cooperative learning

1) Kelebihan Cooperative Learning

- a) Saling ketergantungan yang positif
- b) Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu
- c) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas
- d) Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan
- e) Terjalinnnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru
- f) Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan

2) Kekurangan Cooperative Learning

- a) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu
- b) Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai
- c) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas. Sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan
- d) Saat diskusi kelas, terkadang didominasi oleh seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif