

Nama : Khofiah
NPM : 1913053122
No. Absen : 20

JAWABAN UTS PKN SD

1. Tugas PKN dengan paradigma barunya mengembangkan pendidikan demokrasi mengemban tiga fungsi pokok, yakni mengembangkan kecerdasan wawrga negara (civic intelligence), membina tanggung jawab warga negara (civic participation) dan membentuk watak warga negara (civic disposition). Karena dengan paradigma baru ini peserta didik Sekolah Dasar dapat dikembangkan untuk membentuk warga negara yang baik bukan hanya dalam dimensi rasional melainkan juga dalam dimensi spiritual, emosional dan sosial sehingga paradigma baru PKn bercirikan multidimensional.
2. Pembelajaran PKN SD lebih menekankan pembelajaran pada nilai, moral dan norma karena dalam PKN terdapat pendidikan terhadap nilai-nilai luhur Pancasila sehingga diharapkan dapat memupuk kepedulian seseorang terhadap negaranya disertai dengan tumbuhnya nilai moral serta norma sebagai rakyat Indonesia. Kemudian, dalam pembelajaran PKn, moral sangat penting untuk ditanamkan pada anak usia SD, karena proses pembelajaran PKn SD memang bertujuan untuk membentuk moral anak, yaitu bagaimana bertingkah laku yang baik sesuai dengan norma-norma yang berlaku.
3. Teori belajar adalah suatu teori yang di dalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas maupun di luar kelas. 4 Teori Belajar diantaranya (Behavioristik, Kognitif, Konstuktivisme, & Humanistik).

4. a. Pengertian Strategi pembelajaran adalah suatu serangkaian rencana kegiatan yang termasuk didalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran.
- b. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang berupa gambaran proses pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
- c. Metode pembelajaran adalah suatu proses penyampaian materi pendidikan kepada peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan teratur oleh tenaga pengajar atau guru sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik.
- d. Media pembelajaran merupakan alat yang mendukung terlaksananya kreativitas guru dalam proses belajar mengajar dan kelancaran proses belajar dengan situasi yang kondusif, untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar di kelas.

Strategi, model, media dan metode pembelajaran saling berhubungan karena mereka adalah suatu kesatuan sistem yang bertitik tolak dari perumusan tujuan pembelajaran. Dari perumusan tujuan kemudian dilanjutkan pemilihan strategi pembelajaran, dan model pembelajaran, yang kemudian diimplementasikan ke dalam berbagai metode dan media yang relevan selama proses pembelajaran berlangsung.

5. Kelas Rendah

Peserta didik di kelas rendah lebih berpikir konkrit, maka media pembelajaran yang digunakan bersifat konkrit, tidak abstrak. Konkrit mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkrit yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Contoh menggunakan kursi dalam bentuk aslinya lebih baik daripada menunjukkan gambar kursi. Maka metode, model, dan media yang tepat adalah :

a. Metode Pembelajaran Kelas Rendah

1. Ceramah

Kelebihannya: Dapat diikuti oleh jumlah anak didik yang banyak, siswa menjadi lebih fokus, dan guru mengendalikan kelas secara penuh.

2. Tanya jawab

Kelebihannya : pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa, merangsang siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingatan, mengembangkan keberanian, keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.

3. Diskusi

Kelebihannya: memperluas wawasan, membina untuk terbiasa musyawarah dalam memecahkan suatu masalah, merangsang kreativitas anak didik dalam bentuk ide, gagasan, prakarya dan terobosan baru dalam pemecahan masalah, serta mengembangkan sikap saling menghargai pendapat orang lain.

b. Model Pembelajaran Kelas Rendah

1. Picture and picture

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.

2. Model pembelajaran demonstration

Kelebihan: Demonstrasi dapat mendorong motivasi belajar peserta didik. Demonstrasi dapat menghidupkan pelajaran karena peserta didik tidak hanya mendengar tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi.

3. Tebak kata

Kelebihan : Anak akan mempunyai kekayaan bahasa. Sangat menarik sehingga setiap siswa ingin mencobanya. Siswa menjadi tertarik untuk belajar. Memudahkan dalam menanamkan konsep pelajaran dalam ingatan siswa.

c. Media Pembelajaran Kelas Rendah

1. Gambar .

Kelebihannya : Dalam media gambar lebih konkret di bandingkan dengan media grafis. Dalam pembuatan media tersebut mudah.

2. Papan tulis flanel

Kelebihannya : Guru dapat membuat sendiri media papan flanel, dapat memusatkan perhatian siswa terhadap suatu masalah yang dibicarakan dan dapat dilipat, serta praktis.

3. Audio-visual

Kelebihannya:

- Menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.
- Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah.

Kelas Tinggi

Peserta didik kelas tinggi banyak menggunakan pembelajaran yang berbasis masalah, melakukan aktivitas, menyelidiki, meneliti, dan membandingkan. Maka metode, model, dan media pembelajaran harus menunjang hal tersebut seperti :

a. Metode Pembelajaran Kelas Tinggi.

1. Role playing

Kelebihan : Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama, karena pengalaman yang menyenangkan. Menarik siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menimbulkan rasa kebersamaan.

2. Simulasi

Kelebihan : Simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan. Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.

3. Eksperimen

Kelebihannya : Membuat siswa lebih percaya atas kebenaran atau kesimpulan berdasarkan percobaan dan membina siswa membuat terobosan baru.

b. Model Pembelajaran Kelas Tinggi

1. Model Pembelajaran Jigsaw

Kelebihannya : Dapat mengembangkan hubungan antar pribadi positif diantara siswa yang memiliki kemampuan belajar berbeda, menerapkan bimbingan sesama teman, pemahaman materi lebih mendalam, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Group investigation

Kelebihan: Dirancang untuk membantu terjadinya pembagian tanggung jawab ketika siswa mengikuti pembelajaran. Dapat mengembangkan kreatifitas siswa, baik secara individu maupun kelompok.

3. Direct Intruction (pembelajaran langsung).

Kelebihan: Dengan model pembelajaran langsung guru menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang singkat. Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit terhadap siswa yang berprestasi rendah.

c. Media Pembelajaran Kelas Tinggi

1. Media cetak

Kelebihan : Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing. Materi pelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa baik yang cepat maupun yang lamban membaca dan memahami. Di samping dapat mengulangi materi dalam media cetakan siswa akan mengikuti urutan pikiran secara logis.

2. Media audio seperti Radio dan kaset tape recorder

Kelebihan: Dengan menggunakan alat perekam, program audio digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa. Misalnya , pemakaian audio untuk belajar bahasa inggris yang pemakaiannya dapat dilaksanakan kapan dan dimana saja. Dan media audio dapat melatih siswa untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.

3. Multimedia

Kelebihan: Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media. Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi. Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.