

Nama : Riska Dwi Ayu Triyana
NPM : 2013053097
Kelas : 4D
Mata Kuliah : Pembelajaran PKn SD
Dosen Pengampu : Drs. Rapani, M.Pd
Dayu Rika Perdana, S.Pd., M.Pd

Ujian Tengah Semester

1. Menurut kalian mengapa dalam paradigma baru PKN baru bekerja sebagai pendidikan demokrasi, padahal diperuntukkan untuk anak sekolah dasar?

Jawab

Menurut saya, Karena pada hakikatnya proses pembangunan karakter dan bangsa harus ditujukan untuk membangun masyarakat bangsa dan negara Indonesia yang demokratis, religius, beradab, bersatu, dan berkeadilan sosial. Dan pengembangan pendidikan demokrasi ini, harus berdasarkan psiko-pedagogis dan sosio-andragogis secara konseptual dan programatik bersifat multidimensional.

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

Jawab

Menurut saya, karena Untuk mewujudkan Cita-cita luhur, bangsa dan tujuan pendidikan nasional maka nilai moral bangsa adalah hal mutlak yang harus tertanam dan mengakar dalam pola hidup berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat. Dan secara umum penguasaan pengetahuan nilai, moral dan norma lulusan pendidikan dasar atau SD relatif cukup, dan telah membawa keberhasilan. Dengan pengembangan pembelajaran PKN yang tepat maka dapat mengarahkan siswa menjadi warga masyarakat, bangsa dan negara Indonesia yang baik.

3. Apa yang kalian ketahui tentang teori belajar?

Jawab

Yang saya ketahui adalah teori belajar memiliki 4 macam teori yang sering digunakan oleh pendidik, yaitu : Behavioristik, Kognitif, Konstruktivisme, & Humanistik.

1) Teori Belajar Behavioristik

Teori ini dibuat oleh dua orang yang bernama Gagne dan Berliner. Teori ini menekankan proses pemeriksaan berdasarkan perubahan tingkah laku yang terjadi karena pengalaman belajar. Teori ini menjadi aliran psikologi belajar atau biasa disebut sebagai aliran behavioristik yang memiliki pengaruh terhadap tujuan peningkatan teori belajar dan praktik dalam dunia pendidikan dan pembelajaran.

2) Teori Belajar Kognitif

Teori ini dikembangkan oleh jean piaget. Konsep inti dari teori ini adalah bagaimana munculnya dan diperolehnya schemata (skema atau rencana manusia dalam mempersepsi lingkungannya) dalam tahapan-tahapan perkembangan manusia atau saat seseorang mendapatkan cara baru dalam memaknai informasi secara mental.

3) Teori Belajar Konstruktivisme

Teori ini menjelaskan bagaimana proses terbentuknya pengetahuan manusia. Teori ini juga membentuk pengetahuan yang terjadi pada manusia berasal dari pengalaman-pengalaman yang telah dilewatinya.

4) Teori Belajar Humanistik

Teori ini lebih cenderung melihat perkembangan pengetahuan dari sisi kepribadian manusia. Karena humanistik itu sendiri merupakan ilmu yang melihat segala sesuatu dari sisi kepribadian manusia. Dan tujuan dari teori ini untuk membangun kepribadian murid dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang positif.

4. Apa yang dimaksud dengan :

a. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah proses pemilihan dan perencanaan cara-cara yang perlu diterapkan oleh seorang pendidik agar proses peningkatan hasil belajar siswa dapat tercapai dengan memuaskan.

b. Model pembelajaran

Menurut Arends (1997) model pembelajaran memiliki makna pada pendekatan tertentu terhadap instruksi yang terdiri dari tujuan, sintaks (pola urutan atau alur), lingkungan, hingga sistem pengelolaan secara keseluruhannya. Instruksi yang dimaksud adalah segala ketentuan untuk dikerjakan siswa.

c. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar, sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

- Mengapa mereka saling berhubungan dengan yang lainnya?

Jawab

Menurut saya, karena lingkungan belajar merupakan suatu sistem yang terdiri dari unsur tujuan, strategi, model, metode, dan media pembelajaran. Semua unsur atau komponen tersebut saling berkaitan, saling mempengaruhi dan semuanya berfungsi dengan berorientasi pada tujuan yang sama.

5. Berikan pendapat mu tentang :

Metode, media dan model yang paling tepat untuk kelas rendah dan kelas tinggi. Berikan kelemahan serta kelebihannya.

Jawab

- Metode yang tepat untuk kelas rendah adalah metode bermain peran/role playing.

Kelemahan :

- 1) Banyak memakan waktu.
- 2) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif.
- 3) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

Kelebihan :

- 1) Siswa melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan.
- 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
- 3) Siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.

➤ Metode yang tepat untuk kelas tinggi adalah metode debat.

Kelemahan :

- 1) Terkadang keinginan untuk menang terlalu besar, sehingga tidak memperhatikan pendapat orang lain.
- 2) Kemungkinan di antara anggota kelompok mendapat kesan yang salah tentang orang yang melakukan debat.
- 3) Kemungkinan menimbulkan emosi karena terlalu sengitnya perdebatan, sehingga debat semakin gencar dan ramai.

Kelebihan :

Menurut Roestiyah 2008: 148-149

- 1) Mempertajam hasil pembicaraan antara kedua kelompok.
- 2) Siswa dapat terngsang untuk menganalisa masalah di dalam kelompok.
- 3) Membangkitkan daya tarik untuk turut berbicara, turut berpartisipasi mengeluarkan pendapat.

➤ Media yang tepat untuk kelas rendah adalah media gerak, sikap dan perilaku seperti simulasi, bermain peran, role playing, dan lain-lain.

Kelemahan :

- 1) Waktu persiapan yang cukup lama.
- 2) Memerlukan tempat yang cukup luas.

Kelebihan :

- 1) Media yang sederhana tidak perlu memakai banyak alat.
- 2) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.

➤ Media yang tepat untuk kelas tinggi adalah audio-visual.

Kelemahan :

- 1) Suaranya terkadang tidak jelas.
- 2) Pelaksanaannya cukup waktu yang cukup lama.
- 3) Biayanya relative lebih mahal.

Kelebihan :

- 1) Pemakaianya tidak membosankan.
- 2) Hasilnya lebih mudah untuk dipahami.
- 3) Informasi yang diterima lebih jelas dan cepat dimengerti.

➤ Model yang tepat untuk kelas rendah adalah picture and picture.

Kelemahan :

- 1) Semakin rumit sebuah model pembelajaran, resikonya tentu saja akan memakan waktu yang lama, sama halnya dengan model pembelajaran picture and picture ini.
- 2) Guru harus memiliki keterampilan penguasaan kelas yang baik, karena model pembelajaran ini rentan siswa yang menjadi kurang aktif dan juga rentan terjadi kegaduhan.
- 3) Dibutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai, untuk gambar yang akan diperlihatkan (Imas dan Berlin, 2015:46)

Kelebihan :

- 1) Membantu siswa belajar berpikir berdasarkan sudut pandangan suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa beragumen terhadap gambar yang diperlihatkan.
- 2) Dapat memunculkan motivasi belajar siswa kearah yang lebih baik.
- 3) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.

➤ Model yang tepat untuk kelas tinggi adalah Jigsaw.

Kelemahan :

- 1) Jika guru tidak meningkatkan agar siswa selalu menggunakan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing maka dikhawatirkan kelompok akan macet.
- 2) Jika jumlah anggota kelompok kurang akan menimbulkan masalah, misal jika ada anggota yang hanya membonceng dalam menyelesaikan tugas-tugas dan pasif dalam diskusi.
- 3) Menimbulkan waktu yang lebih lama apalagi bila penataan ruang belum terkondisi dengan baik, sehingga perlu waktu untuk mengubah posisi yang juga dapat menimbulkan gaduh.

Kelebihan :

Ibrahim mengemukakan kelebihan dari metode jigsaw sebagai berikut:

- 1) Dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif.
- 2) Menjalin/mempererat hubungan yang lebih baik antar siswa.
- 3) Dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa.