

Penerapan Pendekatan *Active Learning* pada Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi sebagai Upaya Mengembangkan Kompetensi Kewarganegaraan

Nufikha Ulfah

IAIN Ponorogo, Ponorogo
Pos-el: ulfahnufikha@gmail.com

Abstrak

Makalah ini memberikan sumbangan pemikiran yang berkenaan dengan inovasi model pembelajaran yang dikenal Pendekatan *Active Learning* yang memiliki 101 strategi pembelajaran yang bisa digunakan oleh seorang pendidik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Penerapan Pendekatan *Active Learning* diharapkan dapat mengembangkan Pengetahuan Kewarganegaraan (*Civic Knowledge*), Kecakapan Kewarganegaraan (*Civic Skills*), dan Watak Kewarganegaraan (*Civic Dispositions*) peserta didik; Memotivasi peserta didik untuk terlibat langsung secara aktif sehingga peserta didik dapat membangun pengalaman belajar dengan berbagai metode yang menitikberatkan kepada keaktifan peserta didik (*student centered*) serta melibatkan berbagai potensi siswa, baik yang bersifat fisik, mental, emosional maupun intelektual untuk mencapai tujuan pendidikan yang berhubungan dengan wawasan kognitif, afektif, dan psikomotor secara optimal serta untuk melatih para siswa berpikir kritis dan analitis, bersikap dan bertindak demokratis. Penerapan Pendekatan *Active learning* berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respon peserta didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, dan tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka. Strategi *active learning* yang diberikan kepada peserta didik dapat membantu ingatan mereka, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sukses.

Kata kunci : Pendekatan *Active Learning*, *Civic Knowledge*, *Civic Skills*, *Civic Dispositions*

Abstract

This paper provides a contribution of thoughts regarding the innovative learning model of the Active Learning Approach that has 101 learning strategies that can be used by an educator in Civic Education learning. Application of the Active Learning Approach is expected to develop Civic Knowledge, Civic Skills, and Student Civic Dispositions; Motivate learners to be involved actively so that learners can build learning experiences with various methods that focus on student centered and involve various students' potential, whether physical, mental, emotional or intellectual to achieve related educational objectives with optimal cognitive, affective, and psychomotor and to train students to think critically and analytically, to behave and to act democratically. The use of the Active Learning Approach tries to strengthen and accelerate the stimulus and response of learners in learning process, so that the learning process becomes fun, and does not become boring for them. Active learning strategies given to learners can help their memories, so that learning goals can be achieved successfully.

Keywords : *Active Learning Approach*, *Civic Knowledge*, *Civic Skills*, *Civic Dispositions*

Pendahuluan

Belajar tentang Pendidikan Kewarganegaraan pada hakikatnya adalah belajar tentang ke-Indonesia-an serta belajar untuk menjadi manusia yang memiliki kepribadian Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air Indonesia (Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan, 2016:1). Oleh karena itu, seorang sarjana yang merupakan bagian dari masyarakat Indonesia yang terdidik perlu memahami tentang negaranya yaitu Indonesia, memiliki kepribadian Indonesia yang dicirikan dengan adanya rasa kebangsaan Indonesia (nasionalisme Indonesia) dan mencintai tanah air Indonesia. Dengan demikian, ia menjadi warga negara yang baik dan terdidik (*smart and good citizen*) yang memiliki pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), sikap kewarga-negaraan (*civic dispositions*) dan mengartikulasikan ketrampilan kewarganegaraan

(*civic skills*) dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara yang demokratis.

Berbicara mengenai konsep Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), PKn dibentuk oleh dua kata yaitu "pendidikan" dan "kewarganegaraan". Definisi Pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1:

...usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Secara konseptual, istilah kewarganegaraan tidak bisa dilepaskan dengan istilah warga negara. Selanjutnya ia juga berkaitan dengan istilah pendidikan kewarganegaraan, yang selanjutnya secara yuridis istilah kewarganegaraan dan pendidikan kewarganegaraan di Indonesia dapat ditelusuri dalam peraturan perundangan yaitu (UU No. 12 Tahun 2006 Pasal 1 Ayat 2) menjelaskan bahwa kewarganegaraan adalah segala hal ihwal yang berhubungan dengan warga negara, sedangkan pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (UU No. 20 Tahun 2003).

Adapun tujuan *civic education*/pendidikan kewarganegaraan/PKn (Branson, 1999:7) adalah partisipasi yang bermutu dan bertanggung jawab. Partisipasi semacam itu memerlukan penguasaan terhadap pengetahuan dan pemahaman tertentu; pengembangan kemampuan intelektual dan partisipatoris; pengembangan karakter atau sikap tertentu; dan komitmen yang benar terhadap nilai dan prinsip fundamental. Sedangkan (Somantri, 2001) menjelaskan pendidikan kewarganegaraan merupakan program pendidikan untuk melatih para siswa berpikir kritis dan analitis, bersikap dan bertindak demokratis yang berdasarkan pada Pancasila dan UUD 1945.

Kita dapat mencermati UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pada Pasal 37 Ayat (1) huruf b yang menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan kewarganegaraan. Demikian pula dinyatakan secara eksplisit dan tegas dalam UU No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi menyatakan nama mata kuliah kewarganegaraan sebagai mata kuliah wajib yang mencakup Pancasila, UUD 1945, NKRI, dan Bhinneka Tunggal Ika untuk membentuk mahasiswa menjadi warga negara yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan, 2016: 8). Selain itu, tujuan pembelajaran PKn adalah untuk memberikan kemampuan terhadap warga negara agar dapat: Berpikir kritis rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain, dan Berinteraksi dengan bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi (Depdiknas, 2006: 49).

Seorang guru/dosen/tenaga pendidik yang baik dan profesional hendaknya memperhatikan dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan efektif dalam menunjang dan membentuk pengalaman belajar peserta didik. Dalam memilih model pembelajaran, guru harus memperhatikan keadaan atau

kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan pendekatan, strategi atau metode pembelajaran yang selanjutnya memiliki makna yang sama dengan model pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Seorang guru diharapkan memiliki motivasi dan semangat pembaharuan dalam proses pembelajaran yang dijalaninya. (Sardiman, 2004:165) mengungkapkan bahwa guru yang kompeten adalah guru yang mampu *mengelola program belajar-mengajar*. Mengelola disini memiliki arti yang luas bahwa bagaimana seorang guru mampu menguasai keterampilan dasar mengajar, seperti membuka dan menutup kegiatan pembelajaran, menjelaskan materi yang diajarkan, memvariasi penggunaan media, ketrampilan bertanya, memberikan penguatan, dan juga bagaimana guru mampu menerapkan strategi, teori belajar dan pembelajaran, serta melaksanakan pembelajaran yang kondusif, efektif, serta menyenangkan sehingga para peserta didik turut aktif dan tidak merasa bosan/jenuh. Pendapat serupa dikemukakan oleh Collin Marsh (1996:10), bahwa guru harus memiliki kompetensi yang mendukung keberhasilan guru dalam mengajar yaitu keterampilan mengajar, memotivasi peserta didik, membuat model instruksional, mengelola kelas, berkomunikasi, merencanakan pembelajaran, dan mengevaluasi.

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar (Istarani, 2012). Adapun fungsi dari model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut (Shoimin, 2014).

Berdasarkan hasil observasi serta pengalaman penulis dalam mengamati pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di perguruan tinggi, mahasiswa terkesan kurang menarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan perkuliahan dikarenakan mereka kurang memahami materi-materi Pendidikan Kewarganegaraan sehingga berdampak pada hasil belajar kognitif yang diperoleh belum maksimal. Dalam menanggapi hal tersebut, perlu adanya penggunaan strategi yang mampu membangun pengalaman belajar mahasiswa dan meningkatkan keaktifan mahasiswa (*student centered*) dalam proses pembelajaran agar Pendidikan Kewarganegaraan bisa mendapatkan perhatian serta tidak dinilai sebagai mata kuliah/mata pelajaran yang didominasi oleh guru/dosen (*teacher centered*) dengan gaya mengajar yang mengandalkan ceramah.

Menurut Sudjana (1987:21) pembelajaran aktif merupakan strategi belajar mengajar yang menuntut keaktifan dan partisipasi peserta didik seoptimal mungkin sehingga peserta didik mampu mengubah tingkah lakunya secara lebih efektif dan efisien.

Menurut Niswatul Lailah (2003: 25) pembelajaran aktif yaitu suatu proses belajar mengajar yang menggunakan berbagai metode yang menitikberatkan kepada keaktifan peserta didik serta melibatkan berbagai potensi siswa, baik yang bersifat fisik, mental, emosional maupun intelektual untuk mencapai tujuan pendidikan yang berhubungan dengan wawasan kognitif, afektif, dan psikomotor secara optimal. Sedangkan Ari Samadhi (2009: 2) menjelaskan pembelajaran aktif (*active learning*) adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antarsiswa maupun siswa dengan pengajar.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang menitikberatkan pada keaktifan dan partisipasi peserta didik yang melibatkan berbagai potensi yang dimilikinya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pembelajaran dengan Pendekatan Active Learning

Pembelajaran aktif atau (*active learning*) adalah suatu proses pembelajaran dengan maksud untuk memberdayakan peserta didik agar belajar dengan berbagai cara/strategi secara aktif. Pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang dimiliki. Di samping itu, pembelajaran aktif (*active learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian peserta didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman penulis menunjukkan kejenuhan mereka dalam mendapatkan pelajaran PKn (dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi) juga mempengaruhi minat dan motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan pengalaman yang kurang baik terhadap proses pembelajaran PKn/PPKn bahwa pendidik kurang kreatif dalam mengemas strategi pembelajaran yang menciptakan kondisi yang efektif dan efisien/cenderung konvensional (menggunakan metode ceramah). Selain dari itu, bahwa perhatian mahasiswa dalam perkuliahan di kelas sekitar 25% dari jumlah waktu pembelajaran (100 menit) dan mulai jenuh pada waktu 30 menit terakhir. Kejenuhan yang terjadi disebabkan karena proses pembelajaran lebih didominasi oleh dosen (*teacher centered*) dan mahasiswa hanya mendengarkan (lebih banyak

menggunakan indera pendengarannya), sehingga apa yang dipelajari di kelas cenderung mudah dilupakan. Hal tersebut senada dengan hasil penelitian yang dilakukan Pollio (1984) dan Mc Keachie (1986), bahwa siswa dalam ruang kelas hanya memperhatikan pelajaran sekitar 40% dari waktu pembelajaran yang tersedia dan perhatian bias mencapai 70% pada 10 menit pertama dan berkurang menjadi 20% pada waktu 20 menit terakhir.

Konfucius mengungkapkan bahwa “apa yang saya dengar, saya lupa; Apa yang saya lihat, saya ingat; Apa yang saya lakukan, saya paham.” Dari pernyataan tersebut, menekankan pada pentingnya belajar aktif agar yang dipelajari di kelas tidak menjadi hal yang sia-sia. Silberman (2001) memodifikasi dan memperluas pernyataan Confucius dengan belajar aktif (*active learning*), yaitu:

“Apa yang saya dengar, saya lupa;

Apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit;

Apa yang saya dengar, lihat dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman lain, saya mulai paham;

Apa yang saya dengar, lihat, diskusikan dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan”

Ada beberapa alasan penyebab mengapa kebanyakan orang cenderung melupakan apa yang mereka dengar, yaitu perbedaan kecepatan antara bicara guru (100-200 kata/menit) dengan tingkat kemampuan siswa (50-100 kata/menit) mendengarkan apa yang disampaikan guru, di samping itu siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru sambil berpikir. Kerja otak manusia tidak sama dengan *tape recorder* yang mampu merekam suara sebanyak apa yang diucapkan dengan waktu yang sama dengan waktu pengucapan. Otak manusia selalu mempertanyakan setiap informasi yang masuk ke dalamnya, dan otak juga memproses setiap informasi yang ia terima, sehingga perhatian tidak dapat tertuju pada stimulus secara menyeluruh. Hal ini yang menyebabkan tidak semua yang dipelajari (menggunakan indera pendengaran) dapat diingat dengan baik.

Penambahan visual pada proses pembelajaran dapat menaikkan ingatan sampai 171% dari ingatan semula. Dengan penambahan visual (penglihatan) di samping auditori (pendengaran) dalam pembelajaran, kesan yang masuk dalam diri peserta didik dapat bertahan lebih lama dibandingkan dengan hanya menggunakan audio (pendengaran) saja. Hal ini disebabkan karena fungsi sensasi perhatian yang dimiliki peserta didik saling menguatkan (*visual-audio*). Artinya pada pembelajaran (*visual-audio*) sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena sudah diikuti dengan *reinforcement*.

Penelitian mutakhir tentang otak manusia menyebutkan bahwa belahan korteks otak manusia bekerja 10000 kali lebih cepat dari belahan kiri otak sadar. Pemakaian bahasa membuat orang berpikir dengan kecepatan kata. Otak limbic (bagian otak yang lebih dalam) bekerja 10000 kali lebih cepat dari korteks otak kanan, serta mengatur dan mengarahkan seluruh proses otak kanan. Oleh karena itu sebagian proses mental jauh lebih cepat dibandingkan dengan pengalaman atau pemikiran sadar seseorang. Strategi pembelajaran konvensional pada umumnya lebih banyak menggunakan otak kiri (otak sadar) saja, sementara belahan otak kanan kurang diperhatikan. Pada pembelajaran dengan pendekatan *Active Learning*, pemberdayaan otak kiri dan kanan sangat dipentingkan.

Thorndike mengemukakan hukum belajar, diantaranya: (1) *law of readiness*, yaitu kesiapan seseorang untuk berbuat memperlancar hubungan antara stimulus dan respons; (2) *law of exercise*, yaitu dengan adanya ulangan/latihan yang sering dikerjakan maka hubungan antara stimulus dan respon akan menjadi lancar; dan (3) *law of effect*, hubungan stimulus dan respons akan menjadi lebih baik jika dapat menimbulkan hal-hal yang menyenangkan, dan hal ini cenderung akan selalu diulang.

Pada dasarnya *active learning* berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respon peserta didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, dan tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka. Strategi *active learning* yang diberikan kepada peserta didik dapat membantu ingatan mereka, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sukses. Hal ini kurang diperhatikan pada pembelajaran konvensional.

Dalam metode *active learning*, setiap materi pelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman belajar yang ada sebelumnya. Materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang ada agar peserta didik dapat belajar aktif. Hal ini perlu perhatian khusus oleh guru untuk menciptakan strategi yang tepat, sehingga peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar. Perbandingan di bawah ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan alasan untuk menerapkan strategi pembelajaran *active learning* dalam pembelajaran di kelas.

Tabel 1 Perbandingan pendekatan *active learning* dan pendekatan pembelajaran konvensional

Pendekatan <i>Active Learning</i>	Pendekatan Pembelajaran Konvensional
Berpusat pada Siswa	Berpusat pada Guru
Menemukan Pengetahuan	Menerima pengetahuan
Sangat menyenangkan	Kurang Menyenangkan

Memberdayakan semua indera dan potensi peserta didik	Kurang memberdayakan semua indera dan potensi peserta didik
Menggunakan banyak metode dan media pembelajaran	Menggunakan metode yang monoton dan kurang menggunakan banyak media pembelajaran
Disesuaikan dengan pengetahuan yang ada	Tidak perlu disesuaikan dengan pengetahuan yang ada

Secara umum, proses pembelajaran aktif (*active learning*) memungkinkan diperolehnya beberapa hal. *Pertama*, interaksi yang timbul selama proses pembelajaran akan menimbulkan *positive interdependence* dimana konsolidasi pengetahuan yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui eksplorasi aktif dalam belajar. *Kedua*, setiap individu harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengajar harus dapat memberikan penilaian terhadap *individual accountability* peserta didik. *Ketiga*, keefektifan proses pembelajaran aktif perlu adanya kerjasama yang tinggi untuk memupuk *social skill* peserta didik. Dengan demikian kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan sehingga penguasaan materi juga dapat meningkat.

Suatu studi yang dilakukan Thomas (1972) yang menunjukkan bahwa setelah 10 menit belajar di kelas, peserta didik cenderung akan kehilangan konsentrasinya untuk mendengarkan materi yang disampaikan oleh pendidik (peserta didik pasif), hal ini tentu saja akan membuat pembelajaran tidak efektif dan tujuan pembelajaran dikhawatirkan tidak dapat tersampaikan. Pemindahan peran pada peserta didik untuk belajar aktif dapat mengurangi kebosanan, bahkan bias menimbulkan minat belajar yang besar pada peserta didik.

Aplikasi strategi *Active Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Terdapat banyak metode yang dapat digunakan dalam menerapkan *active learning* dalam pembelajaran di kelas khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Silberman (2001) mengemukakan 101 bentuk metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran aktif (*active learning*). Kesemuanya dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas disesuaikan dengan jenis materi dan tujuan yang diinginkan dapat dicapai. Ada tiga tujuan penting yang harus dicapai. Arti pentingnya jangan dipandang rendah sekalipun pelajarannya hanya berlangsung satu jam pelajaran. Tujuan-tujuan ini adalah: 1) Pembentukan tim: membantu siswa untuk lebih menguasai satu sama lain dan menciptakan semangat kerjasama dan interdependensi; 2) Penilaian sederhana: pelajilah sikap, pengetahuan dan pengalaman siswa; 3) Keterlibatan belajar langsung: ciptakan minat awal terhadap pelajaran.

Metode tersebut antara lain:

- I. Bagaimana membuat peserta didik aktif sejak dini
 - a. Strategi Membangun Tim
 - 1) *Trading Places*
 - 2) *Who Is In The Class*
 - 3) *Group Resume*
 - 4) *Prediction*
 - 5) *TV Commercial*
 - 6) *The Company You Keep*
 - 7) *Really Getting Acquainted*
 - 8) *Team Getaway*
 - 9) *Reconnecting*
 - 10) *The Great Winds Blows*
 - 11) *Setting Class Ground Rules*
 - b. Strategi Penilaian Secara Cepat
 - 12) *Assessment Search*
 - 13) *Question Student Have*
 - 14) *Instant Assessment*
 - 15) *Representative Sample*
 - 16) *Class Concern*
 - c. Strategi Melibatkan Peserta Didik Belajar Dengan Segera
 - 17) *Active Knowledge Sharing*
 - 18) *Rotating Trio Exchange*
 - 19) *Go to Post*
 - 20) *Lightening the Learning Climate*
 - 21) *Exchanging Viewpoints*
 - 22) *True or False*
 - 23) *Buying Into The Course*
2. Bagaimana membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif
 - d. Pengajaran Kelas Penuh
 - 24) *Inquiring Mind Want to Know*
 - 25) *Listening Team*
 - 26) *Guided Note Taking*
 - 27) *Lecture Bingo*
 - 28) *Synergetic Teaching*
 - 29) *Guided Teaching*
 - 30) *Meet The Guest*
 - 31) *Acting Out*
 - 32) *What is My Line*
 - 33) *Video Critic*
 - e. Merangsang Diskusi Kelas
 - 34) *Active Debate*
 - 35) *Town Meeting*
 - 36) *Three-Stage Fishbowl Decision*
 - 37) *Expanding Panel*
 - 38) *Point-Counterpoint*
 - 39) *Reading Aloud*
 - 40) *Trial by Jury*
 - f. Pertanyaan Singkat
 - 41) *Learning Start With a Question*
 - 42) *Plated Questions*
 - 43) *Role Reversal Question*
 - g. Belajar dengan Cara Bekerjasama
 - 44) *Information Search*
 - 45) *The Study Group*
 - 46) *Card Sort*
 - 47) *Learning Tournament*
 - 48) *The Power of Two*
 - 49) *Team Quiz*
 - h. Mengajar Teman Sebaya
 - 50) *Group-to-Group Exchange*
 - 51) *Jigsaw Learning*
 - 52) *Every One is Teacher Here*
 - 53) *Peer Lessons*
 - 54) *Student-Created Case Studies*
 - 55) *In The News*
 - 56) *Poster Session*
 - i. Belajar Mandiri
 - 57) *Imagine*
 - 58) *Writing in The Here and Now*
 - 59) *Mind Maps*
 - 60) *Action Learning*
 - 61) *Learning Journals*
 - 62) *Learning Contracts*
 - j. Belajar Afektif
 - 63) *Seeing How It Is*
 - 64) *Billboard Ranking*
 - 65) *What? So What? Now What?*
 - 66) *Active Self-Assessment*
 - 67) *Role Models*
 - k. Pengembangan Kecakapan
 - 68) *The Firing line*
 - 69) *Active Observing and Feedback*
 - 70) *Non Threatening Role Playing*
 - 71) *Triple Role Playing*
 - 72) *Rotating Roles*
 - 73) *Modeling The Way*
 - 74) *Silent Demonstation*
 - 75) *Practice Rehearsal Pairs*
 - 76) *I Am The ...*
 - 77) *Curveballs*
 - 78) *Advisory Group*
3. Bagaimana belajar agar tidak lupa
 - l. Strategi-strategi Meninjau Ulang
 - 79) *Index Card Match*
 - 80) *Topical Review*
 - 81) *Giving Questions and Getting Answers*
 - 82) *Crossword Puzzle*
 - 83) *Jeopardy Review*
 - 84) *College Bowl*
 - 85) *Student Recap*
 - 86) *Bingo Review*
 - 87) *Hollywood Squares Review*
 - m. Penilaian Diri
 - 88) *Reconsidering*
 - 89) *Return On Your Investment*
 - 90) *Gallery of Learning*
 - 91) *Physical Self Assessment*
 - 92) *Assessment College*
 - n. Perencanaan Masa Depan
 - 93) *Keep on Learning*
 - 94) *Bumper Sticker*

- 95) *I Here by Resolute*
- 96) *Follow Up Question*
- 97) *Sticking ti It*
- o. Sentimen Terakhir
- 98) *Goodbye Scrabble*
- 99) *Connection*
- 100) *Class Photo*
- 101) *The Final Exam*

Metode-metode dalam pendekatan *Active Learning* digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk mengembangkan Pengetahuan Kewarganegaraan (*Civic Knowledge*), Kecakapan Kewarganegaraan (*Civic Skills*), dan Watak Kewarganegaraan (*Civic Dispositions*); Memotivasi peserta didik untuk terlibat langsung secara aktif sehingga peserta didik dapat membangun pengalaman belajar dengan berbagai metode yang menitikberatkan kepada keaktifan peserta didik serta melibatkan berbagai potensi siswa, baik yang bersifat fisik, mental, emosional maupun intelektual untuk mencapai tujuan pendidikan yang berhubungan dengan wawasan kognitif, afektif, dan psikomotor secara optimal yaitu:

1. *Inquiring mind want to know* (menggali pikiran yang ingin tahu)

Teknik sederhana ini merangsang rasa ingin tahu peserta didik dengan mendorong spekulasi mengenai topic atau persoalan. Peserta didik lebih mungkin menyimpan pengetahuan tentang materi sebelumnya jika mereka terlibat sejak awal dalam sebuah pengalaman belajar kelas penuh.

2. *Listening team* (tim pendengar)

Kegiatan ini merupakan sebuah cara membantu peserta didik agar tetap terfokus dan siap siaga selama proses pembelajaran yang didasarkan pada kuliah diberikan. Tim pendengar menciptakan kelompok-kelompok kecil bertanggung jawab menjelaskan materi pelajaran.

3. *Guided note taking* (membuat catatan terbimbing)

Dalam teknik ini, pengajar memberikan satu boring yang dipersiapkan untuk mendorong peserta didik mencatat hal-hal penting selama proses pembelajaran.

4. *Lecture bingo* (kuliah bingo)

Ceramah bias jadi kurang membosankan dan para peserta didik akan lebih hati-hati jika pengajar membuatnya ke dalam permainan ini. Di sini, poin-poin kunci didiskusikan selama peserta didik bermain Bingo.

5. *Synergetic teaching* (pengajaran sinergetik)

Strategi ini memungkinkan para peserta didik yang telah mempunyai pengalaman-pengalaman yang berbeda mempelajari materi yang sama untuk membandingkan catatan-catatan.

6. *Guided teaching* (pembelajaran terbimbing)

Metode pembelajaran terbimbing merupakan suatu perubahan 'cantik' dari ceramah langsung dan memungkinkan pengajar mempelajari apa yang telah diketahui dan dipahami peserta didik sebelum membuat poin-poin pengajaran. Metode ini sangat berguna ketika mengajarkan konsep-konsep abstrak

7. *Meet The Guest* (Menerima Tamu)

Kegiatan ini merupakan suatu cara yang hebat untuk melibatkan para pembicara tamu yang tidak mempunyai waktu atau keahlian untuk mempersiapkan sebuah sesi kelas. Pada saat yang sama, kegiatan ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan seorang ahli mata pelajaran dengan cara yang unik dan mengambil peran aktif dalam mempersiapkan tamu sebagai pembicara.

8. *Acting out* (memerankan)

Metode ini merupakan sebuah cara untuk membantu mengembangkan sebuah gambaran bahan pelajaran. Peserta didik diminta untuk memerankan konsep-konsep tersebut dan menjalankan prosedur yang pengajar buat.

9. *What is my lin?* (apa giliran saya?)

Kegiatan ini menawarkan satu pendekatan segar untuk membantu peserta didik mempelajari materi yang bersifat membangun pengetahuan siswa (kognitif). Peserta didik mempunyai kesempatan mengulas materi yang baru diajarkan dan msaling menguji satu sama lain sebagai suatu penguatan terhadap pelajaran dengan mengadaptasi satu pertunjukan permainan.

10. *Video critic* (kritik video)

Peserta didik disajikan suatu hiburan berupa video yang berkaitan dengan materi yang diajarkan yang selanjutnya untuk dikritisi.

11. *Active debate* (perdebatan aktif)

Suatu perdebatan dapat menjadi sebuah metode berharga untuk mengembangkan pemikiran dan refleksi peserta didik, khususnya jika para peserta didik yang mendapatkan posisi yang bertentangan. Ini adalah sebuah strategi yang melibatkan seluruh peserta didik untuk aktif dan bukan hanya peserta didik yang berdebat.

12. *Town meeting* (rapat kota)

Format diskusi ini sangat cocok untuk kelas-kelas besar. Dengan membuat suasana mirip dengan sebuah rapat kota, maka seluruh kelas bisa menjadi terlibat dalam diskusi.

13. *Three-stage fishbowl decision* (tiga langkah keputusan fishbowl)

Fishbowl adalah suatu format diskusi yang di dalamnya sebagian kelas membentuk sebuah lingkaran diskusi di sekitar kelompok diskusi itu.

14. *Expanding panel* (memperluas panel)

Kegiatan ini merupakan suatu cara terbaik untuk merangsang diskusi dan memberikan para peserta didik sebuah kesempatan untuk mengenal, menjelaskan, dan mengklarifikasi berbagai isu sambil menjaga partisipasi aktif dari seluruh kelas.

15. *Point-counterpoint* (poin-kaunterpoin)

Kegiatan ini merupakan sebuah teknik hebat untuk merangsang diskusi dan mendapatkan pemahaman lebih mendalam tentang berbagai isu kompleks. Format tersebut mirip dengan sebuah perdebatan namun kurang formal dan berjalan lebih cepat.

16. *Reading aloud* (membaca keras)

Membaca suatu teks dengan keras dapat membantu peserta didik memfokuskan perhatian secara mental, menimbulkan pertanyaan-pertanyaan, dan merangsang diskusi. Strategi ini jauh seperti satu sesi studi Bibel. Strategi tersebut mempunyai efek untuk memusatkan perhatian dan membuat suatu kelompok yang kohesif.

17. *Trial by jury* (pemeriksaan oleh pengadilan)

Teknik ini menggunakan sebuah pemeriksaan yang lengkap dengan saksi, jaksa, pembela, pegawai pengadilan, dan yang lain. Ini merupakan sebuah metode yang baik untuk mencetuskan “pengajaran kontrol-versi”, belajar dengan berargumentasi secara efektif tentang sebuah pendapat dan menantang pendapat yang berlawanan.

18. *Information search* (mencari informasi)

Metode ini sama dengan ujian buka buku. Peserta didik dalam sebuah tim mencari informasi (normalnya dilakukan dalam pelajaran dengan teknik ceramah) yang menjawab pertanyaan yang diajukan kepada peserta didik. Metode ini sangat membantu dalam materi yang membosankan.

19. *The study group* (kelompok belajar)

Metode ini memberikan tanggung jawab kepada peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran dan menjelaskan isinya dalam kelompok tanpa kehadiran pengajar.

20. *Card sort* (kartu sortir)

Metode ini merupakan metode kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi. Gerakan fisik yang diutamakan

dapat membantu untuk memberikan energi kepada kelas yang letih.

21. *Learning tournament* (belajar melalui turnamen)

Teknik ini merupakan suatu teknik yang disederhanakan dari “*Teams Games-Tournaments*”. Teknik ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan temannya. Teknik ini menggabungkan satu kelompok belajar dan kompetisi tim, dan dapat digunakan untuk mengembangkan pelajaran fakta yang bermacam-macam, konsep dan keahlian yang luas.

22. *The power of two* (gabungan dua kekuatan)

Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan belajar kolaboratif dan mendorong kepentingan dan keuntungan sinergi itu, oleh karena itu diperlukan dua atau lebih dalam memainkannya.

23. *Team quiz* (tim kuis)

Teknik tim ini meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan.

24. *Seeing how it is* (melihat bagaimana ia)

Disajikan sebuah topik yang mendorong pemahaman dan sensitifitas peserta didik terhadap orang atau situasi yang tidak akrab dengan mereka.

25. *Billboard ranking* (papan ranking)

Aktifitas ini digunakan untuk menstimulasi refleksi dan diskusi dengan situasi belajar yang tidak mencakup isis yang salah. Ketika nilai, opini, ide, dan preferensi menyinggung topik yang sedang diajarkan.

26. *What? so what? now what?* (apa? lalu apa? sekarang apa?)

Nilai aktivitas belajar ini adalah pengalaman. Dalam kegiatan ini peserta didik diminta untuk merefleksikan pengalaman yang baru saja mereka alami dan mengeksplorasi implikasinya. Periode refleksi ini sering ditujukan pada proses tanya jawab.

27. *Active self-assessment* (penilaian diri aktif)

Metode ini digunakan agar peserta didik mampu berbagi sikap mereka terhadap subjek melalui penilaian diri. Pengajar diperbolehkan untuk menaksir perasaan dan keyakinan peserta didik yang berfungsi sebagai batu loncatan diskusi kelas.

28. *Role models* (model-model peran)

Aktifitas ini merupakan cara yang menarik untuk menstimulasi diskusi tentang nilai-nilai dan sikap. Peserta didik diperintahkan untuk menominasi kepribadian yang dikenal dengan baik, yang mereka anggap sebagai model-model peran sifat yang berkaitan dengan topik yang sedang dipelajari di kelas.

29. *The firing line* (garis tembak)

Dalam kegiatan ini peserta didik mendapatkan kesempatan untuk merespon secara cepat pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan.

30. *Active observing and feedback* (observasi dan umpan balik aktif)

Dalam strategi ini menggunakan para pengamat dalam latihan bermain peran atau sesi praktek keterampilan dan menunggu sampai penampilan selesai sebelum memberikan feedback. Prosedur ini memberi pelaku *feedback* (umpan balik) secara langsung.

31. *Non threatening role playing* (bermain peran yang tidak menakutkan)

Teknik ini mereduksi ancaman bermain peran dengan menempatkan pengajar dalam peran utama dan melibatkan kelas dalam memberikan respon dan men-*setting* arah skenario.

32. *Triple role playing* (bermain peran lipat tiga)

Teknik ini mengembangkan bermain peran tradisional dengan memanfaatkan tiga peserta didik yang berbeda dalam situasi permainan peran yang sama.

33. *Rotating roles* (permainan bergilir)

Cara ini adalah cara yang istimewa dalam memberikan kepada peserta didik untuk melatih kecakapan melalui bermain peran tentang situasi kehidupan yang nyata.

34. *Modeling the way* (mempola cara)

Teknik ini member peserta didik untuk berlatih, melalui demonstrasi, keterampilan khusus yang diajarkan di kelas. Peserta didik diberi waktu yang singkat untuk membuat skenarionya sendiri dan menentukan bagaimana mereka ingin menggambarkan kecakapan dan teknik yang baru saja dilakukan di kelas.

35. *Silent demonstration* (demonstrasi bisu)

Strategi ini digunakan untuk mengajarkan materi prosedur. Dengan mendemonstrasikan prosedur sebisa mungkin, pengajar dapat mendorong peserta didik untuk menjadi siap siaga secara mental

36. *Practice rehearsal pairs* (gladiresik berpasangan)

Teknik sederhana ini digunakan untuk melatih kecakapan dengan prosedur dan partner belajar. Tujuannya adalah untuk meyakinkan bahwa kedua partner tersebut dalam melaksanakan prosedur tersebut dengan kecakapannya.

37. *I am the ...* (saya adalah)

Dalam strategi ini, peserta didik mengasumsikan peran seseorang yang pekerjaannya adalah apa yang sedang mereka pelajari. Peserta diberikan tugas-tugas dengan sedikit instruksi sebelumnya dan mempelajarinya dengan cara "melakukan"

38. *Curveballs* (lengkung bola)

Teknik ini menempatkan peserta didik dalam situasi sulit dalam mempertimbangkan bagaimana untuk melarikan diri atau membuat solusi ulang.

39. *Advisory group* (kelompok penasehat)

Ini merupakan strategi untuk memperoleh *feedback* tanpa berhenti selama beberapa sesi di dalam kelas.

Kesimpulan

Penggunaan strategi *active learning* bagi pendidik/pengajar akan memudahkan dalam menyampaikan materi ajar dan peserta didik mampu membangun pengalaman serta pengetahuan mereka dalam kondisi belajar yang menyenangkan dan tidak menjenuhkan. Model pembelajaran dengan pendekatan *active learning* menekankan pada pentingnya proses belajar siswa di samping hasil belajar yang dicapainya. Proses belajar yang optimal memungkinkan hasil belajar yang optimal juga.

Silberman (2001) mengemukakan 101 bentuk metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran aktif (*active learning*). Kesemuanya dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas disesuaikan dengan jenis materi dan tujuan yang diinginkan dapat dicapai (siswa memiliki *civic knowledge, civic skills, dan civic dispositions*). Dengan memberikan strategi *active learning* (belajar aktif) pada anak didik dapat membantu ingatan (*memory*) mereka, sehingga mereka dapat dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses. Hal ini kurang diperhatikan pada pembelajaran konvensional. Di Indonesia, gerakan pembelajaran aktif ini terasa semakin mengemuka bersamaan dengan upaya reformasi pendidikan nasional, sekitar akhir tahun 90-an. Gerakan perubahan ini terus berlanjut hingga sekarang dan para guru terus menerus didorong untuk dapat menerapkan konsep pembelajaran aktif dalam setiap praktik pembelajaran siswanya.

Metode-metode sebagaimana disebutkan di atas dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dengan diterapkannya metode dengan pendekatan *active learning*, mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan kompetensi kewarganegaraan mahasiswa. Patrick (1999) sebagaimana dikutip Samsuri (2012:12) menjelaskan Pendidikan kewarganegaraan yang efektif memuat komponen kompetensi: 1) Pengetahuan kewarganegaraan dan pemerintahan dalam system demokrasi; 2) Keterampilan kognitif kewarganegaraan demokratis; 3) Keterampilan partisipatoris kewarganegaraan demokratis; dan 4) Kebijakan/keutamaan karakter kewarganegaraan demokratis. Sedangkan Branson (1999) mengidentifikasi tiga komponen utama: kecakapan kewarganegaraan (*civic knowledge*), kecakapan kewarganegaraan (*civic skills*), watak kewarganegaraan (*civic dispositions*).

I. Pengetahuan Kewarganegaraan (*Civic Knowledge*)

Pengetahuan kewarganegaraan berkaitan dengan kandungan atau apa yang seharusnya diketahui oleh warga negara. Komponen pengetahuan itu selanjutnya diwujudkan dalam bentuk lima pertanyaan penting, yaitu:

- a. Apa kehidupan kewarganegaraan, politik, dan pemerintah?
- b. Apa fondasi sistem politik Indonesia?
- c. Bagaimana pemerintahan yang dibentuk oleh konstitusi dalam menegajawantahkan tujuan-tujuan, nilai-nilai serta prinsip-prinsip demokrasi Indonesia?
- d. Bagaimana hubungan antara Indonesia dengan negara-negara lain di dunia?
- e. Apa peran warga negara dalam berdemokrasi?

Adapun kegunaan pertanyaan-pertanyaan di atas, dimaksudkan untuk proses perenungan, mencari ide-ide baru dalam merealisasikan cita-cita demokrasi. Demokrasi adalah suatu dialog, suatu diskusi, suatu proses yang disengaja, dimana para warga negara terlibat di dalamnya. Menggagas pertanyaan pertama, membantu warga negara melakukan pertimbangan-pertimbangan yang telah dipupuk dengan penerangan “kehidupan kewarganegaraan”, politik, dan pemerintahan serta pentingnya politik dan pemerintahan. Perenungan terhadap pertanyaan ini hendaknya dapat mengembangkan pemahaman yang lebih besar akan hakikat dan pentingnya *civil society*. Pertanyaan kedua, mencakup pemahaman mengenai fondasi sejarah, filsafat, dan system politik-ekonomi: karakter khas masyarakat dan kultur politik; nilai dan prinsip-mendasar dalam demokrasi-konstitusional, seperti hak dan tanggung jawab individu, kepedulian untuk kebaikan bersama, *rule of law*, keadilan, kesetaraan, keragaman, kebenaran, patriotism, dan pemisahan kekuasaan. Pertanyaan ketiga, membantu warga negara memahami dan mengevaluasi pemerintahan (penyebaran dan pembagian kekuasaan) serta dasar-dasar justifikasinya, mengembangkan penghargaan terhadap hukum dalam sistem politik, dan partisipasi warga negara. Pertanyaan keempat, memahami mengenai peran penting organisasi pemerintah maupun non pemerintah. Pertanyaan kelima, memahami hak-hak fundamental dan tanggung jawab warga negara dan keterlibatan warga negara dalam kehidupan politik dan *civil society*.

2. Kecakapan Kewarganegaraan (*Civic Skills*)

Komponen esensial yang kedua, warga negara perlu memiliki kecakapan-kecakapan intelektual dan partisipatoris. Kecakapan intelektual yang penting untuk seorang warga negara yang berpengetahuan, efektif, dan bertanggung jawab selanjutnya disebut

sebagai kemampuan berpikir kritis yang meliputi kemampuan mengidentifikasi dan membuat deskripsi, menjelaskan dan menganalisis, mengevaluasi serta mengambil/menentukan dan mempertahankan pendapat tentang isu-isu publik. Disamping mensyaratkan pengetahuan dan kemampuan intelektual, pendidikan untuk warga negara dalam masyarakat demokratis harus difokuskan pada kecakapan-kecakapan partisipatoris yang meliputi: kemampuan untuk mempengaruhi kebijakan dan keputusan dengan bekerjasama dengan yang lain; memaparkan dengan gamblang suatu masalah yang penting sehingga membuatnya diketahui oleh para pembuat kebijakan dan keputusan; membangun koalisi, negosiasi, kompromi, dan mencari konsensus; dan kemampuan dalam mengelola konflik.

3. Watak Kewarganegaraan (*Civic Dispositions*)

Komponen mengisyaratkan pada karakter publik maupun karakter privat yang sangat penting bagi pemeliharaan dan pengembangan demokrasi konstitusional. Karakter privat seperti tanggung jawab moral, disiplin diri dan penghargaan terhadap harkat dan martabat manusia dari setiap individu adalah wajib. Karakter public juga tidak kalah penting. Kepedulian sebagai warga negara, kesopanan, mengindahkan aturan main (*rule of law*), berpikir kritis, dan kemauan untuk mendengar, bernegosiasi dan berkompromi merupakan karakter yang sangat diperlukan agar demokrasi berjalan dengan sukses.

Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan metode pendekatan *active learning*, penerapannya dapat mengkolaborasikan 2-3 metode (d disesuaikan dengan alokasi waktu serta tujuan pembelajaran), metode-metode tersebut juga dapat digunakan dalam kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti, maupun penutup (Pengalaman Belajar Mahasiswa).

Ilustrasi penerapan metode-metode dalam pendekatan *active learning* dalam Satuan Acara Perkuliahan (SAP) untuk 1 kali pertemuan dapat dilihat dalam lampiran.

Daftar Pustaka

- Ari Samadhi. (2009). *Pembelajaran aktif (active learning)*. Jakarta: Teaching Improvement Worksop, Engineering Education Development Program.
- Branson, Margaret S., et al. (1999). *Belajar “Civic Education” dari Amerika*. Terjemahan oleh Syafruddin, M., dkk. Yogyakarta: LKiS.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Istarani. (2012). *58 model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.

- Marsh, Collin. (1996). *Handbook for beginning teacher*. Sydney: Addison Wesley Longman Australia Pty Limited.
- Sardiman, A. M. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar Siswa*. Jakarta: Rajawali.
- Shoimin. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Silberman, M. (2001). *Active Learning (101 Strategi Pembelajaran Aktif)*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Thomas, J. (1972). The variation of memory with time for information appearing during a lecture. *Studies in Adult Education*, 4, 57-62.

Lampiran I. Satuan Acara Perkuliahan

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah : Pendidikan Kewarganegaraan
 Kode Makul/SKS : GM1110/2SKS
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : PGMI
 Semester : Ganjil
 Dosen Pengampu : Nufikha Ulfah, M.Pd

Minggu Ke-	Kemampuan yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan	Bahan Kajian	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Waktu Belajar (Menit)	Strategi/Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
Ke-I	<ul style="list-style-type: none"> Menguasai Konsep Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan secara umum (CP3.01) Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik (CPI.08) Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri (CPI.09) 	<p>Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan</p> <ul style="list-style-type: none"> Konsep, Esensi, dan Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan Sumber Historis, Sosiologis, dan Politik PKn di Indonesia Dinamika dan Tantangan PKn 	<p>Tatap Muka</p> <ul style="list-style-type: none"> Dosen bersama mahasiswa membuka perkuliahan dengan membaca doa Dosen menyampaikan materi tentang Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan dengan cara <i>Inquiring Mind Want To Know, The Information Search, dan Learning Journals.</i> Dosen mengawali kegiatan perkuliahan dengan menggunakan metode <i>Inquiring Mind Want To Know</i> tentang Konsep, Esensi, dan Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan: <ol style="list-style-type: none"> Dosen memberikan pertanyaan kepada mahasiswa dengan tujuan membangkitkan minat serta merangsang keingintahuan tentang: <ul style="list-style-type: none"> Bagaimana konsep Pendidikan Kewarganegaraan? Apa esensi dari Pendidikan Kewarganegaraan? Bagaimana urgensi Pendidikan Kewarganegaraan? Dosen memberikan waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut selama 10menit dan mahasiswa dapat 	2 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> <i>Inquiring Mind Want To Know</i> <i>Information Search</i> 	<p>1.1 Mahasiswa mampu menjelaskan konsep, esensi, dan urgensi PKn</p> <p>1.2 Mahasiswa mampu menggali sumber historis, sosiologis, dan politik PKn di Indonesia</p> <p>1.3 Mahasiswa mampu menganalisis dinamika dan tantangan PKn</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Penilaian diskusi kelompok ✓ Penilaian keaktifan ✓ Penilaian sikap ✓ Penilaian produk 	80%	

Minggu Ke-	Kemampuan yang Diharapkan pada Setiap Pertemuan	Bahan Kajian	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Waktu Belajar (Menit)	Strategi/Metode Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Bobot	Daftar Referensi yang digunakan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
			<p>berdiskusi dengan temannya secara berpasangan</p> <p>3. Mahasiswa menyampaikan jawabannya secara bergantian.</p> <ul style="list-style-type: none"> Selanjutnya, dosen menyampaikan materi tentang Sumber Historis, Sosiologis, dan Politik PKn di Indonesia serta Dinamika dan Tantangan PKn dengan metode <i>Information Search</i>: <ol style="list-style-type: none"> Dosen mempersilahkan mahasiswa untuk membentuk kelompok menjadi 5 kelompok. Masing-masing kelompok diberikan pokok bahasan yang berbeda untuk digali informasinya: <ul style="list-style-type: none"> - Sumber historis PKn di Indonesia. - Sumber sosiologis PKn di Indonesia. - Sumber politik PKn di Indonesia. - Dinamika Pendidikan Kewarganegaraan - Tantangan Pendidikan Kewarganegaraan. Mahasiswa diberikan waktu 20 menit untuk menggali tema/pokok bahasan tersebut Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusinya melalui perwakilan secara bergantian Dosen memberikan penguatan Dosen bersama mahasiswa menutup perkuliahan dengan membaca doa 						