

**MODUL P3PPKn SEKOLAH DASAR  
(MATERI STRATEGI & MODEL PEMBELAJARAN PPKn SD)  
UNTUK MAHASISWA PGSD UAD**

**Disusun Oleh**

**Lisa Retnasari**

**Suyitno**

**Zulfan Hanif Rahman**

# Pengembangan dan Praktik Pembelajaran PPKn SD (Materi Strategi & Model Pembelajaran PPKn SD)

## **Kontributor**

Lisa Retnasari

Suyitno

Zulfan Hanif Rahman

## **Editor**

Lisa Retnasari

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas terselesainya penyusunan modul pengembangan dan praktik pembelajaran PPKn SD dengan baik. Penyusunan modul ini disesuaikan dengan Kompetensi Capaian Pembelajaran dalam mata kuliah Pengembangan dan Praktik Pembelajaran PPKn SD.

Buku ini berisikan tentang materi Strategi dan Model Pembelajaran PPKn di SD yang membahas tentang berbagai jenis strategi dan model pembelajaran yang inovatif guna menjawab tantangan abad 21. Modul ini memiliki tujuan untuk mempersiapkan calon guru sekolah dasar yang memiliki pengetahuan tentang strategi dan model pembelajaran PPKn SD yang menarik, sehingga dapat mengaplikasikannya pada proses pembelajaran di sekolah dasar.

Semoga modul ini bermanfaat bagi mahasiswa. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu atas tersusunnya modul ini. Saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk meningkatkan kualitas modul ini.

Tim Penulis

## DAFTAR ISI

Kata Pengantar .....	ii
Daftar Isi.....	iii
BAB I STRATEGI PEMBELAJARAN PPKn SD .....	5
A. Pengertian Strategi Pembelajaran.....	5
B. Tujuan dan manfaat strategi pembelajaran .....	6
C. Konsep Dasar Strategi Pembelajaran.....	10
D. Kriteria Pemilihan Strategi Pembelajaran .....	11
E. Jenis-Jenis Strategi Pembelajaran .....	12
LEMBAR KERJA MAHASISWA .....	13
BAB II MODEL PEMBELAJARAN PPKn SD.....	14
A. Hakikat Model dan Pembelajaran.....	14
B. Model-Model Pembelajaran .....	16
LEMBAR KERJA MAHASISWA .....	34
DAFTAR PUSTAKA .....	35

# BAB I

## STRATEGI PEMBELAJARAN PPKn SD

### A. Pengertian Strategi Pembelajaran

Pada awalnya, istilah "strategi" lazim digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh sumber daya dan kekuatan untuk memenangkan suatu peperangan. Dari situ, strategi dapat dimaknai "seni memimpin sebagai seni merencanakan atau perang bala tentara untuk menghadapi musuh di medan perang, dalam kondisi yang menguntungkan". Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan, istilah tersebut juga berkembang menjadi "strategi pembelajaran. Pengertian strategi pembelajaran memiliki perspektif baik secara bahasa (etimologi) maupun istilah (terminologi).

Secara bahasa, strategi berasal dari bahasa Yunani, yaitu "strategia" yang memiliki makna "seni seorang jenderal". Adapun secara istilah (Zulfa, 2010: 15–16), strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai "suatu pendekatan dalam mengorganisasikan komponen-komponen pembelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran".

Selain pengertian tersebut, terdapat beberapa definisi strategi pembelajaran dari para ahli sebagaimana disebutkan berikut ini.

1. Kemp menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.
2. Cropper mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Ia menegaskan bahwa setiap tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya harus dapat dipraktikkan.
3. Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan tertentu. Selanjutnya, dijabarkan oleh mereka bahwa strategi pembelajaran

meliputi sifat, linkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.

4. Dalam Webster's Dictionary (1993) strategi diartikan "*the skillfull planning an managing of an activity*", sedangkan metode diartikan sebagai "*a manner, a process, or regular way of doing something*". Dalam Oxford American Dictionary (1986) memberikan definisi strategi "*the planning and directing of thew whole operation of a campaign or war*"; "*a plan or policy of this kind or to achive something*". Dalam makna ini strategi diartikan sebagai rencana untuk mencapai tujuan.
5. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (1996:5) mendefinisikan strategi secara umum sebagai suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai suatu sasaran yang telah ditentukan.

## **B. Tujuan dan manfaat strategi pembelajaran**

Strategi Pembelajaran Strategi pembelajaran memiliki beberapa tujuan sebagaimana diuraikan berikut ini.

1. Sebagai proses pengembangan pengajaran sistematis yang digunakan secara khusus sesuai dengan teori-teori pembelajaran dan pengajaran untuk menjamin kualitasnya. Perencanaan ini akan menganalisis kebutuhan dari proses belajar dengan alur yang sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran, termasuk di dalamnya melakukan evaluasi terhadap materi pelajaran dan aktivitas pengajaran.
2. Sebagai disiplin ilmu pengetahuan yang senantiasa memperhatikan hasil-hasil penelitian dan teori-teori tentang strategi pengajaran dan implementasinya dalam pembelajaran.
3. Sebagai sains, yakni mengkreasikan secara detail spesifikasi dari pengembangan, implementasi, evaluasi, dan pemeliharaan terhadap situasi ataupun fasilitas pembelajaran dalam lingkup unit-unit yang luas dan sempit dari materi pelajaran dengan segala tindakan kompleksitasnya.
4. Sebagai realitas, yakni ide pengajaran yang dikembangkan dengan memberikan hubungan pengajaran setiap waktu. Dalam suatu proses yang berjalan, perencana mengecek bahwa semua kegiatan telah sesuai dengan tuntutan sains serta dilaksanakan secara sistematis.

5. Sebagai suatu sistem, yakni susunan dari sumber- sumber dan prosedur- prosedur yang menggerakkan pembelajaran. Pengembangan sistem pembelajaran melalui proses yang sistematis selanjutnya diimple- mentasikan dengan mengacu pada sistem perencanaan.
6. Sebagai teknologi, yakni suatu perencanaan yang mendorong penggunaan teknik-teknik yang dapat mengembangkan tingkah laku kognitif serta teori- teori konstruktif terhadap solusi dari problem pengajaran.

Adapun kegunaan atau manfaat strategi pembelajaran antara lain diterangkan sebagai berikut.

#### **a. Bagi Peserta Didik**

- 1) Peserta didik terbiasa belajar dengan perencanaan yang disesuaikan dengan kemampuan diri sendiri.
- 2) Peserta didik memiliki pengalaman berbeda dibanding temannya, meskipun terdapat juga pengalaman belajar yang sama.
- 3) Peserta didik dapat memacu prestasi berdasarkan kecepatan belajarnya masing-masing secara optimal.
- 4) Terjadi persaingan yang sehat untuk mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien.
- 5) Peserta didik mendapatkan kepuasan manakala hasil belajar sesuai dengan target yang telah di tetapkan.
- 6) Peserta didik dapat mengulang ujian jika terjadi kegagalan dalam uji kompetensi.
- 7) Peserta didik dapat berkolaborasi dalam proses pembelajaran sehingga menumbuhkan tanggung jawab bersama di samping tanggung jawab sendiri.

#### **b. Bagi Pendidik**

- 1) Pendidik dapat mengelola proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang efektif dan efisien.
- 2) Pendidik dapat mengontrol kemampuan peserta didik secara teratur.

- 3) Pendidik dapat mengetahui bobot soal pelajari peserta didik pada saat proses belajar yang di pelajari peserta didik pada saat proses belajar mengajar dimulai.
- 4) Pendidik dapat memberikan bimbingan ketika peserta didik mengalami kesulitan, misalnya dengan mengajarkan teknik materi, atau teknik belajar yang lain.
- 5) Pendidik dapat membuat peta kemampuan peserta didik sehingga dapat dipakai sebagai bahan analisis.
- 6) Pendidik dapat melaksanakan program belajar akselerasi bagi peserta didik yang berkemampuan pengorganisasian lebih.

### **C. Konsep Dasar Strategi Pembelajaran**

Menurut Newman dan Logam, strategi pembelajaran memiliki empat konsep. Pertama, pengidentifikasian dan penetapan tujuan. Kedua, pertimbangan dan pemilihan cara pendekatan. Ketiga, pertimbangan dan pemilihan langkah- langkah yang akan ditempuh. Keempat, pertimbangan dan pemilihan tolak ukur taraf keberhasilan sesuai dengan tujuan. Adapun menurut Syaiful Djamarah dan Aswan Zain, ada empat konsep strategi pembelajaran, yakni sebagai berikut:

1. pengidentifikasian atau penetapan spesifikasi per ubahan tingkah laku dan kepribadian anak,
2. penetapan sistem pendekatan belajar mengajar ber dasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat,
3. pemilihan dan penetapan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar dan
4. penetapan kriteria keberhasilan,

Sementara itu, Gagne dan Brigss dalam Zulfa (2010: 17) mengelompokkan konsep dasar strategi menjadi pengaturan guru dan siswa, struktur event dan pengajaran, peranan guru-peserta didik dalam mengolah pesan, proses pengolahan pesan, serta tujuan tujuan belajar.

### **D. Kriteria Pemilihan Strategi Pembelajaran**

Penentuan strategi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran tidak boleh sembarangan mengingat karakteristik masing-masing strategi pasti berbeda. Untuk dapat menentukan strategi yang tepat, seorang pendidik hendaknya terlebih



dahulu memahami kriteria-kriteria dalam memilih strategi pembelajaran. Seperti halnya disampaikan oleh Mager (Uno & Mohamad, 2012: 27) kriteria tersebut adalah sebagai berikut.

1. Berorientasi pada tujuan pembelajaran terkait tipe perilaku yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Misalnya, dalam menyusun bagan analisis pembelajaran, metode yang paling dekat dan sesuai kehendak tujuan pembelajaran khusus (TPK) adalah latihan dan praktik langsung.
2. Memilih teknik pembelajaran sesuai dengan keterampilan yang diharapkan dimiliki peserta didik di dunia kerja kelak
3. Menggunakan media pembelajaran yang sebanyak mungkin memberikan rangsangan pada indra peserta didik. Artinya, dalam satuan-satuan waktu yang bersamaan, peserta didik dapat melakukan aktivitas fisik dan psikis.

#### **E. Jenis-Jenis Strategi Pembelajaran**

##### *1. Active Learning*

Active learning adalah strategi pembelajaran yang bertujuan untuk memaksimalkan tingkat keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran sedang berjalan. Secara lebih detail, Ujang menjelaskan bahwa active learning merupakan cara pandang yang menganggap belajar sebagai kegiatan membangun makna atau pengertian terhadap pengalaman dan informasi yang dilakukan oleh peserta didik, bukan guru. Selain itu, active learning juga menganggap mengajar sebagai kegiatan menciptakan suasana yang mengembangkan inisiatif dan tanggung jawab belajar peserta didik sehingga berkeinginan terus-menerus untuk belajar selama hidupnya dan tidak bergantung kepada guru atau orang lain apabila mereka mempelajari hal-hal baru (Sukanda, 2003: 9).

Glasgow memandang bahwa dalam active learning, peserta didik berusaha sungguh-sungguh mengambil tanggung jawab lebih besar pada cara belajarnya sendiri. Mereka mengambil peran yang lebih dinamis dalam menentukan apa yang akan mereka ketahui, apa yang seharusnya mereka mampu lakukan, dan bagaimana mereka melakukannya. Peran mereka berkembang lebih jauh ke pengelolaan pendidikan diri dan memotivasi diri untuk memiliki kekuatan lebih besar dalam belajar (Hamdani, 2011: 109).

Agar active learning tersebut dapat berjalan dengan maksimal, sejumlah komponen penting perlu dimiliki. Beberapa komponen yang krusial meliputi pengalaman, interaksi, komunikasi, serta refleksi.

## 2. *Contextual Teaching Learning (CTL)*

*Contextual teaching learning* (pembelajaran kontekstual) adalah konsep pembelajaran yang mendorong guru untuk menghubungkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik. Menurut Johnson, CTL adalah sebuah proses pendidikan yang mendorong peserta didik melihat materi akademik yang mereka pelajari lebih mendalam. Caranya, yaitu menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks kehidupan keseharian mereka, yaitu kehidupan pribadi, sosial, dan budaya (Suryani & Agung, 2012: 75).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, jelaslah bahwa CTL bukan sebatas mengajarkan peserta didik untuk memahami materi secara tekstual sesuai yang tercantum pada buku, tetapi juga mengajak mereka memberi respons nyata dari sebuah materi terhadap realitas kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, CTL dapat memperkuat pemahaman peserta didik karena telah memberikan pembelajaran yang realistis dan bermakna.

CTL sebagai sebuah konsep strategi pembelajaran unggulan berpedoman pada tiga pilar berikut (Suryani & Agung, 2012: 76):

### a. Mencerminkan Prinsip Saling Ketergantungan

Saling ketergantungan dapat mewujudkan kekompakan. Contohnya, ketika peserta didik bekerja sama untuk memecahkan suatu masalah, atau ketika para guru mengadakan pertemuan dengan teman sejawatnya. Prinsip saling ketergantungan tersebut akan semakin tampak jelas ketika subjek yang berbeda dihubungkan.

### b. Mencerminkan Prinsip Diferensiasi

Diferensiasi menjadi nyata ketika CTL menantang peserta didik untuk saling menghormati perbedaan-perbedaan, menjadi kreatif, bekerja sama, menghasilkan gagasan-gagasan baru yang berbeda, serta menyadari bahwa keragaman adalah kekuatan dalam hidup bermasyarakat.

c. Mencerminkan Prinsip Pengorganisasian Diri

Pengorganisasian diri terlihat ketika peserta didik mencari dan menemukan kemampuan dan minat sendiri yang unik. Mereka bisa mendapatkannya dari umpan balik yang diberikan atau melalui penilaian-penilaian autentik. Pendidik diharapkan bersedia mengulas usaha-usaha peserta didik dalam tuntutan tujuan dan standar yang jelas serta berperan aktif dalam kegiatan-kegiatan menyenangkan yang berpusat pada siswa.

3. *Cooperative Learning* (Pembelajaran Kooperatif)

*Cooperative learning* menurut Wina Sanjaya (2006: 239) adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Adapun menurut Anita Lie (2004: 8), pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan.

Strategi pembelajaran berdasarkan *Cooperative Learning* menuntut peserta didik untuk belajar di dalam sebuah tim yang akan sangat membantu pengembangan keterampilan sosial, sikap, dan kognitif. Pembelajaran kooperatif juga akan memberikan manfaat besar bagi peserta didik, di antaranya sebagai berikut:

- a. meningkatkan kemampuan bekerja sama dan bersosialisasi;
- b. melatih kepekaan diri dan empati melalui variasi perbedaan sikap dan perilaku selama bekerjasama;
- c. mengurangi kecemasan dan menumbuhkan kepercayaan diri;
- d. meningkatkan motivasi belajar, harga diri, dan sikap positif sehingga peserta didik akan mengetahui kedudukannya dan belajar untuk saling menghargai satu sama lain;
- e. meningkatkan prestasi akademik; serta
- f. membantu peserta didik memahami konsep-konsep sulit.

Pembelajaran kooperatif mengajarkan kepada peserta didik bahwa keberhasilan individu bukan semata-mata disebabkan kemampuan individu,

tetapi dipengaruhi juga oleh keberhasilan kelompok. Sehubungan dengan itu, pembelajaran kooperatif diharapkan dapat mewujudkan tiga tujuan pokok berikut.

*Pertama*, hasil belajar akademik. Selain mencakup beragam tujuan sosial, pembelajaran kooperatif juga bertujuan memperbaiki prestasi siswa secara umum atau memudahkannya menyelesaikan tugas-tugas akademik penting lainnya secara khusus. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini terbukti unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang menunjukkan bahwa model struktur pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan nilai akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Selain itu, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan, baik kepada kelompok siswa bawah maupun atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

*Kedua*, penerimaan perbedaan individu. Tujuan lain dari pembelajaran kooperatif ialah memunculkan sikap penerimaan secara luas terhadap segala perbedaan ras, budaya, kelas sosial, serta kemampuan dan ketidakmampuan setiap individu. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja sama dalam mengerjakan tugas-tugas akademik dan saling menghormati satu sama lain.

*Ketiga*, pengembangan keterampilan sosial. Tujuan dari pengembangan keterampilan sosial adalah mengajarkan keterampilan bekerja sama dan berkolaborasi kepada para siswa. Keterampilan sosial penting dimiliki untuk memudahkan mereka berinteraksi dengan dunia yang lebih luas.

## LEMBAR KERJA MAHASISWA

Nama : .....

NIM : .....

Kelas : .....

**Jawablah soal di bawah ini dengan singkat dan jelas.**

1. Lakukan analisis pada RPP yang saudara buat terkait strategi pembelajaran yang termuat dalam RPP tersebut. Jelaskan!
2. Menurut Saudara, bagaimana kesesuaian strategi pembelajaran yang termuat dalam RPP dengan proses pembelajarannya. Kemukakan secara komprehensif?

**–Semangat Mengerjakan Tugas–**

## **BAB II**

### **MODEL PEMBELAJARAN PPKn SD**

#### **C. Hakikat Model dan Pembelajaran**

Konsep pembelajaran menurut Corey (Sagala, 2010:61) adalah "suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan". Lingkungan belajar hendaknya dikelola dengan baik karena pembelajaran memiliki peranan penting dalam pendidikan. Sejalan dengan pendapat Sagala (2010: 61) bahwa pembelajaran adalah "membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan".

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 mengenai Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, diuraikan bahwa: "pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup."

Konsep model pembelajaran menurut Trianto (2010: 51), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Sedangkan metode pembelajaran menurut Djamarah, SB. (2006: 46) "suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan'. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaanya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir,

Dari konsep pembelajaran, model dan metode pembelajaran dapat didefinisikan bahwa model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran. Sedangkan metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran.

#### **D. Model-Model Pembelajaran**

##### **1. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Masalah**

Istilah Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) diadopsi dari istilah Inggris *Problem Based Instruction* (PBI). Model pengajaran berdasarkan masalah ini telah dikenal sejak zaman John Dewey. Dewasa ini, model pembelajaran ini mulai diangkat sebab ditinjau secara umum pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan inquiri (Trianto, 2010:91).

Pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks (Ratumanan dalam Trianto, 2010:92).

Menurut Arends (dalam Trianto, 2010:92-94) pengajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inquiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian, dan percaya diri.

Berbagai pengembang pengajaran berdasarkan masalah telah memberikan model pengajaran itu memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Pengajuan pertanyaan atau masalah.
- 2) Mereka mengajukan situasi kehidupan nyata autentik, menghindari jawaban sederhana, dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi itu.
- 3) Berfokus pada keterkaitan antardisiplin.
- 4) Sebagai contoh, masalah populasi yang dimunculkan dalam pelajaran di Teluk Chesapeake mencakup berbagai subjek akademik dan terapan mata pelajaran seperti biologi, ekonomi, sosiologi, pariwisata dan pemerintahan.
- 5) Penyelidikan autentik.
- 6) Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, dan membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisa informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi, dan merumuskan kesimpulan.
- 7) Menghasilkan produk dan memamerkannya.
- 8) Pembelajaran berdasarkan masalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau artefak dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan.
- 9) Kolaborasi.
- 10) Bekerjasama memberikan motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan memperbanyak peluang untuk berbagi inquiri dan dialog untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berpikir.



Berdasarkan karakter tersebut, pembelajaran berdasarkan masalah memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah.
- 2) Belajar peranan orang dewasa yang autentik.
- 3) Menjadi pembelajar yang mandiri.

Menurut Tan (dalam Rusman, 2011:229) Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PMB kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan**

Menurut Trianto (2010:96-97) kelebihan dan kekurangan model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut.

Kelebihan:

- 1) Realistik dengan kehidupan siswa;
- 2) Konsep sesuai dengan kebutuhan siswa;
- 3) Memupuk sifat *inquiry* siswa;
- 4) Retensi konsep jadi kuat;
- 5) Memupuk kemampuan *Problem Solving*.

Kekurangan:

- 1) Persiapan pembelajaran (alat, problem, konsep) yang kompleks;
- 2) Sulitnya mencari problem yang relevan;
- 3) Sering terjadi *miss-konsepsi*;
- 4) Konsumsi waktu, dimana model ini memerlukan waktu yang cukup dalam penyelidikan.

Dari uraian tentang kelebihan dan kekurangan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui pendekatan PBM merupakan suatu

rangkaian pendekatan kegiatan belajar yang diharapkan dapat memberdayakan siswa untuk menjadi seorang individu yang mandiri dan mampu menghadapi setiap permasalahan dalam hidupnya di kemudian hari. Dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa dituntut terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran melalui diskusi kelompok.

**c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah**

Menurut Trianto (2010: 98) langkah-langkah model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Orientasi siswa kepada masalah: guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar: guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- 3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok: guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah: guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

## 2. Discovery Learning

Model pembelajaran discovery learning dilandasi dari teori-teori belajar konstruktivis (Anyafulude, 2013: 2). Kostruktivisme berpendapat bahwa, belajar merupakan proses aktif siswa dalam mengonstruksi atau membangun arti, wacana, dialog, dan pengalaman fisik dimana di dalamnya terjadi proses asimilasi dan menghubungkan pengalaman atau informasi yang sudah dipelajari (Rifa'i & Anni, 2011: 199).

Dalam pembelajaran discovery learning siswa tidak diberikan konsep dalam bentuk finalnya, melainkan siswa diajak untuk ikut serta dalam menemukan konsep tersebut. Siswa membangun pengetahuan berdasarkan informasi baru dan kumpulan data yang mereka gunakan dalam sebuah pembelajaran penyelidikan (De Jong & Joolingen, 1998: 193). Keikutsertaan menemukan konsep dalam pembelajaran memberikan kesan yang lebih mendalam kepada siswa sehingga informasi disimpan lebih lama dalam memori para siswa. Proses menemukan sendiri konsep yang dipelajari juga memberikan motivasi kepada siswa untuk melakukan penemuan-penemuan lain sehingga minat belajarnya semakin meningkat.

Menurut Syah dalam Kemendikbud (2013: 5), prosedur yang harus dilaksanakan dalam proses pembelajaran discovery learning adalah:

### **(1) *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan )**

Kegiatan pertama yang harus dilakukan adalah memberikan permasalahan yang menimbulkan rasa ingin tahu siswa untuk melakukan penyelidikan yang lebih mengenai permasalahan tersebut. Selain itu, siswa juga dapat diberikan kegiatan berupa jelajah pustaka, praktikum, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

### **(2) *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah)**

Langkah selanjutnya adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang ditemukan pada kegiatan awal. Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

Masalah yang telah ditemukan kemudian dirumuskan dalam bentuk pertanyaan atau hipotesis.

**(3) *Data Collection* (Pengumpulan Data)**

Hipotesis yang telah dikemukakan, dibuktikan kebenarannya melalui kegiatan eksplorasi yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru. Pembuktian dilakukan dengan mengumpulkan data maupun informasi yang relevan melalui pengamatan, wawancara, eksperimen, jelajah pustaka, maupun kegiatan-kegiatan lain yang mendukung dalam kegiatan membuktikan hipotesis.

**(4) *Data Processing* (Pengolahan Data)**

Data-data yang telah diperoleh selanjutnya diolah menjadi suatu informasi yang runtut, jelas, dan bermakna. Pengolahan data dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti diacak, diklasifikasikan, maupun dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

**(5) *Verification* (Pembuktian)**

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan kebenaran hipotesis awal yang telah dikemukakan. Pembuktian didasarkan pada hasil pengolahan data yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.

**(6) *Generalization* (Menarik Simpulan/Generalisasi)**

Tahap generalisasi atau penarikan simpulan adalah proses menarik sebuah simpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama dengan memperhatikan hasil verifikasi. Setelah penarikan simpulan, siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

**3. Model VCT (*Value Clarification Technique*)**

*Value Clarification Technique* berasal dari bahasa Inggris dapat diartikan Teknik Klarifikasi Nilai dengan klarifikasi nilai, peserta didik tidak di suruh menghafal dan tidak “disuapi” dengan nilai-nilai yang sudah ada dipikirkan pihak lain, melainkan mempertanggung jawabkan, mengembangkan, memilih mengambil sikap dan mengamalkan nilai-nilai hidupnya sendiri (Sutarjo, 2014:145).

*Value clarification technique* menurut Sutarjo (2014:143) adalah pendekatan pendidikan nilai yang mana peserta didik akan dilatih untuk menemukan, memilih, menganalisis, memustuskan, mengambil sikap sendiri nilai-nilai hidup yang ingin diperjuangkannya. Peserta didik dibantu menjernihkan, memperjelas atau mengklarifikasi nilai-nilai hidupnya, lewat *value problem solving*, diskusi, dialog dan presentasi. Misalnya peserta didik dibantu menyadari nilai hidup mana yang sebaiknya diutamakan dan dilaksanakan, lewat pembahasan kasus-kasus hidup yang sarat dengan konflik nilai atau moral.

Jadi, *Value Clarification Technique*(VCT) menekankan akan usaha membantu siswa dalam mengkaji perasaan dan perbuatan sendiri, untuk meningkatkan kesadaran mereka tentang nilai-nilai mereka sendiri. Selain itu Sutarjo (2014:142) mengemukakan tujuan dari VCT sendiri adalah :

- a. membantu peserta didik untuk menyadari dan mengidentifikasi nilai-nilai mereka sendiri serta nilai-nilai orang lain.
- b. membantu peserta didik agar mampu berkomunikasi secara terbuka dan jujur dengan orang lain, berkaitan dengan nilai-nilai yang diyakininya.
- c. membantu peserta didik agar mampu menggunakan akal budi dan kesadaran emosionalnya untuk memahami perasaan, nilai-nilai dan pola tingkah lakunya sendiri.

Adapun kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran VCT adalah :

Kelebihan	Kekurangan
<p>Kelebihan Model pembelajaran <i>Value Clarification Technique</i> (VCT) Mampu membina dan menanamkan nilai dan moral pada ranah <i>internal side</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mampu mengklarifikasi atau menggali dan mengungkapkan isi pesan materi yang disampaikan selanjutnya akan memudahkan bagi guru untuk menyampaikan makna, pesan nilai atau moral.</li> <li>b. Mampu mengklarifikasi dan menilai kualitas nilai moral diri siswa, melihat nilai yang ada pada orang lain dan memahami nilai moral yang ada dalam kehidupan nyata.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apabila guru tidak memiliki kemampuan melibatkan peserta didik dengan keterbukaan saling pengertian dan penuh kehangatan maka siswa akan memunculkan sikap semu atau imitasi.</li> <li>b. Sistem nilai yang dimiliki dan tertanam guru, peserta didik, dan masyarakat yang kurang atau tidak baku dapat mengganggu tercapainya target nilai baku yang ingin dicapai atau nilai etik.</li> <li>c. Sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengajar terutama memerlukan kemampuan atau ketrampilan bertanya tingkat tinggi yang mampu mengungkap dan menggali</li> </ol>

<p>c. Mampu mengundang, melibatkan, membina, mengembangkan potensi diri siswa terutama mengembangkan potensi sikap.</p> <p>d. Mampu memberikan sejumlah pengalaman belajar dari berbagai kehidupan.</p> <p>e. Mampu menangkal, meniadakan, mengintervensi dan memadukan berbagai nilai moral dalam sistem nilai dan moral yang ada pada diri seseorang.</p> <p>f. Memberi gambaran nilai moral yang patut diterima dan menuntun serta memotivasi untuk hidup layak dan bermoral tinggi.</p>	<p>atau nilai yang ada dalam diri peserta didik.</p> <p>d. Memerlukan kreativitas guru dalam menggunakan media yang tersedia dilingkungan terutama yang aktual dan faktual sehingga dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.</p>
---	---

### **Langkah-langkah Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT)**

- a. Kebebasan Memilih. Pada tingkat ini terdapat tiga tahap kegiatan yang harus dijalankan, yakni:
  - 1) Memilih secara bebas, artinya kesempatan untuk menentukan pilihan yang menurutnya baik. Nilai yang dipaksakan tidak akan menjadi miliknya secara penuh.
  - 2) Memilih dari beberapa alternatif. Artinya untuk menentukan pilihan dari beberapa alternatif pilihan secara bebas.
  - 3) Memilih dari beberapa alternatif. Artinya pertimbangan untuk menentukan pilihan dari beberapa alternatif pilihan secara bebas.
- b. Menghargai. Tingkat pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) pada kegiatan ini terdiri dari dua tahap (Sutarjo, 2014:147), yakni:
  - 1) Adanya perasaan senang dan bangga dengan nilai yang menjadi pilihannya, sehingga nilai tersebut akan menjadi bagian dalam dirinya.
  - 2) Menegaskan nilai yang sudah menjadi bagian integral dalam dirinya di depan umum. Artinya, bila kita menganggap nilai itu suatu pilihan, maka kita akan berani dengan penuh kesadaran untuk menunjukkan di depan orang lain.
- c. Berbuat, tahap terakhir dalam model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) terdiri dari dua tahap yakni:

- 1) Kemauan dan kemampuan untuk mencoba melaksanakannya.
- 2) Mengulangi perilaku sesuai dengan nilai pilihannya. Artinya, nilai yang menjadi pilihan itu harus mencerminkan dalam kehidupan sehari-hari.

**Tabel Sintaks VCT**

NO.	KEGIATAN GURU	KEGIATAN SISWA
1.	Guru membuat atau mencari media stimulus, berupa contoh keadaan/perbuatan yang memuat nilai-nilai kontras sesuai dengan topik atau tema target pembelajaran.	Menentukan pembahasan atau pembuktian argumen pada fase ini sudah mulai ditanamkan target nilai dan konsep sesuai dengan materi pembelajaran.
2.	Guru melontarkan stimulus dengan cara membaca cerita atau menampilkan gambar, foto, atau film.	Siswa menentukan argumen dan klarifikasi pendirian (melalui Pertanyaan guru dan bersifat individual, kelompok, dan klasikal).
3.	Guru memberi kesempatan beberapa saat kepada siswa berdialog sendiri atau sesama teman sehubungan dengan stimulus tadi.	Siswa melaksanakan dialog terpimpin melalui pertanyaan guru, baik secara individual, kelompok atau klasikal.
4.	Guru mampu merangsang, mengundang, dan melibatkan potensi afektual siswa.	Siswa melaksanakan hal yang terjangkau oleh pengetahuan dan potensi afektual siswa (ada dalam lingkungan kehidupan siswa).

#### 4. Model Pembelajaran *Inquiry*

Model inquiry merupakan suatu proses yang ditempuh siswa untuk memecahkan masalah, me-rencanakan eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, dan menarik kesimpulan. Model inquiry menekankan keterlibatan siswa secara mental maupun fisik untuk memecahkan suatu permasalahan yang diberikan guru. Siswa dengan demikian akan terbiasa bersikap seperti para ilmuwan, yaitu teliti, tekun, ulet, objektif, jujur, kreatif, dan menghormati pendapat orang lain (Kanti Pristiwati:2016).

Model pembelajaran inquiry merupakan belajar dengan mencari dan menemukan sendiri. Dalam hal ini langkah-langkah praktis pelaksanaan model

pembelajaran inquiry. Secara umum, ada beberapa langkah model pembelajaran inquiry, mulai dari orientasi, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis dan merumuskan kesimpulan (Hartono, 2013: 67).

Trianto (2009: 166) juga mengutip dari pendapat Gulo, strategi inquiry berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Sasaran utama kegiatan pembelajaran inquiry adalah keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar, keterarahan kegiatan secara logis dan sistematis.

Sudjana yang dikutip oleh Trianto (2009: 172) menyatakan, ada lima tahapan yang ditempuh dalam melaksanakan pembelajaran inquiry, yaitu:

- 1) Merumuskan masalah untuk dipecahkan oleh siswa
- 2) Menetapkan jawaban sementara atau lebih dikenal dengan istilah hipotesis atau permasalahan
- 3) Mencari informasi, data, dan fakta yang diperlukan untuk menjawab hipotesis atau permasalahan
- 4) Menarik kesimpulan jawaban atau generalisasi; dan
- 5) Mengaplikasikan kesimpulan.

Model pembelajaran inkuiri memiliki beberapa keunggulan. Menurut Marsh yang dikutip oleh Ngilimun (2013: 41) menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran inquiry dapat diringkas dalam lima poin berikut ini:

- 1) Ekonomis dalam menggunakan pengetahuan hanya pengetahuan yang relevan dengan sebuah isu yang diamati
- 2) Memungkinkan siswa dapat memandang konten (isi) dalam sebuah cara yang lebih realistis dan positif karena mereka dapat menganalisis dan menerapkan data untuk pemecahan masalah
- 3) Sangat memotivasi siswa. Siswa akan termotivasi oleh dirinya sendiri untuk merefleksikan isu-isu tertentu, mencari data-data yang relevan dan membuat keputusan-keputusan yang sangat berguna bagi dirinya sendiri



- 4) Memungkinkan hubungan guru dan siswa lebih hangat karena guru lebih bertindak sebagai fasilitator pembelajaran dan kurang mengarahkan aktivitas-aktivitas yang didominasi oleh guru
- 5) Memberikan nilai transfer yang unggul jika dibandingkan dengan metode-metode lainnya.

Adapun kelemahan yang dimiliki inkuiri menurut Hanafiah dan Suhana, (2012: 79). sendiri antara lain:

- 1) Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik
- 2) Keadaan kelas di kita kenyataannya gemuk jumlah siswanya maka metode ini tidak akan mencapai hasil yang memuaskan
- 3) Guru dan siswa sudah sangat terbiasa dengan PBM gaya lama maka metode ini akan mengecewakan
- 4) Ada kritik, bahwa proses dalam metode ini terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan sikap dan keterampilan bagi siswa.

## **5. Model Pembelajaran Bermain Peran**

Model pembelajaran bermain peran (role playing) adalah model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata (Sudjana, 2005). Model pembelajaran role playing ini merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain (Depdikbud, 1999).

Setiap model pembelajaran aktif, ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan. Berikut langkah-langkah penerapan model role playing menurut Mulyadi (2011:136) :

- 1) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa).

- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberi kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi
- 11) Penutup

Adapun kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) ini adalah:

Kelebihan Model Pembelajaran Bermain Peran	Kelemahan Model Pembelajaran Bermain Peran
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.</li> <li>2) Siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi.</li> <li>3) Melatih siswa untuk mendesain penemuan.</li> <li>4) Berpikir dan bertindak kreatif.</li> <li>5) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya.</li> <li>6) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.</li> <li>7) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.</li> <li>8) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja (Djumingin, 2011: 175-176).</li> <li>9) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh;</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Model bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.</li> <li>2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.</li> <li>3) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini (Djumingin, 2011: 175-176).</li> <li>4) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.</li> <li>5) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan</li> </ol>

<p>10)Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan;</p> <p>11)Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias;</p> <p>12)Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi (Santoso, 2011).</p>	<p>pengajaran tidak tercapai (Santoso, 2011).</p>
--	---

## 6. Model Pembelajaran Portofolio

Portofolio di sini adalah suatu kumpulan pekerjaan siswa dengan maksud tertentu dan terpadu yang diseleksi menurut panduan-panduan yang ditentukan. Panduan yang dipakai berdasarkan pada mata pelajaran dan tujuan penilaian portofolio. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran PKn, maka portofolio merupakan kumpulan informasi yang tersusun dengan baik yang menggambarkan rencana kelas siswa berkenaan dengan suatu isu kebijakan publik yang telah diputuskan untuk dikaji, baik dalam kelompok kecil maupun kelas secara keseluruhan.

Adapun kelebihan dalam model pembelajaran berbasis portofolio ini, seperti:

- a) pencapaian target tujuan pembelajaran dari ketiga ranah/ domain lebih mudah dilakukan dalam proses belajar mengajar;
- b) siswa mendapat stimulasi untuk menggali dan mengkaji hakekat dari konsep dan nilai;
- c) strategi pelajaran dari guru pemberi informasi menjadi menekan siswa aktif untuk mencari dan mengolah;
- d) pelajaran berubah dari berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi informasi berpusat pada siswa (*student centered*), guru tidak mendominasi kegiatan belajar mengajar;
- e) dapat membentuk dan mengembangkan pengendalian konsep pada diri siswa;

- f) meningkatkan siswa belajar dan menganggap guru bukan satu-satunya sumber belajar;
- g) dapat mengembangkan bakat atau kecakapan diri individu;
- h) menghindarkan cara belajar konvensional;
- i) dapat memperkaya dan memperdalam materi.

Dalam penelitian yang dilakukan Dwipa Fredy Putri, Raden Gunawan Sudarmanto, Irawan Sunoro yang berjudul “Peningkatan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Portofolio Pada Pendidikan Kewarganegaraan” juga ditemukan kekurangan dalam menggunakan model pembelajaran berbasis portofolio, seperti: (a) mengubah kebiasaan cara belajar siswa yang bias menerima informasi bukan hal yang mudah; (b) mengubah cara mengajar dari pemberi menjadi fasilitator bukan hal yang mudah; (c) menuntut bimbingan guru lebih baik, dan; (d) pemecahan masalah sering bersifat formal dan membosankan hingga tidak memberi arti.

### **Model Pembelajaran Berbasis Portofolio Langkah-Langkah Model Pembelajaran Berbasis Portofolio**

Model pembelajaran project citizen dalam pembelajaran PKn merupakan praktek belajar melalui pengalaman belajar praktik-empirik. Secara garis besar pembelajaran berbasis portofolio dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Langkah 1: Mengidentifikasi Masalah Kelompok harus menyajikan masalah serta memberikan alasan mengapa memilih masalah tersebut untuk bahan kajian kelas.
- b) Langkah 2: Memilih masalah sebagai bahan kajian kelas. Memilih 1 diantaranya untuk menjadi bahan kajian kelas.
- c) Langkah 3: Mengumpulkan Informasi
- d) Mencari informasi terkait masalah yang menjadi bahan kajian kelas baik melalui para ahli, perpustakaan, buku, media cetak maupun media elektronik.
- e) Langkah 4: Mengembangkan Portofolio Kelas Pada tahap ini seluruh siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang masing-masing kelompok bertanggung jawab untuk mengembangkan portofolio kelas.

- f) langkah 5: Menyajikan Portofolio Mempresentasikan hasil kerja atau penelitian sederhana mereka dalam bentuk tayangan portofolio atau yang disebut showcase.
- g) Langkah 6: Merefleksi Pengalaman Belajar Pada tahap akhir siswa merefleksi pengalaman belajar yang sudah mereka lalui dalam proses pengembangan portofolio dan memaknai proses pembelajaran.

## **7. Model Pembelajaran *Project Based Learning***

*Project based learning* menurut Hasnawati (2015:28), adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penekanan pada pembelajaran ini terletak pada aktivitas siswa dalam menghasilkan produk dengan penerapan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud disini adalah hasil proyek dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi/prakarya, dan nilai-nilai. Pendekatan ini memperkenankan siswa untuk bekerja sama secara mandiri maupun berkelompok dalam mengkonstruksikan produk nyata.

Model pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek dimana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan menkulminasikannya dalam produk nyata.

### **a. Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Pembelajaran *project based learning* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
- 2) Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik.
- 3) Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.

- 4) Peserta didik secara kolaboratif bertanggungjawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan masalah
- 5) Proses evaluasi dijalankan secara kontinyu
- 6) Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan.
- 7) Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif.
- 8) Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

**b. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Thomas dalam Wena (2011:108) berpendapat bahwa, pembelajaran *project based learning* memiliki beberapa prinsip dalam penerapannya yaitu:

- 1) **Sentralistis.** Model pembelajaran ini merupakan pusat dari strategi pembelajaran, karena peserta didik mempelajari konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Pekerjaan proyek merupakan pusat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik di kelas.
- 2) **Pertanyaan Penuntun.** Pekerjaan proyek yang dilakukan oleh siswa bersumber pada pertanyaan atau persoalan yang menuntun peserta didik untuk menemukan konsep mengenai bidang tertentu. Dalam hal ini aktivitas bekerja menjadi motivasi eksternal yang dapat membangkitkan motivasi internal pada diri peserta didik untuk membangun kemandirian dalam menyelesaikan tugas.
- 3) **Investigasi Konstruktif.** Pembelajaran *project based learning* terjadi proses investigasi yang dilakukan oleh peserta didik untuk merumuskan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengerjakan proyek. Oleh karena itu guru harus dapat merancang strategi pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk melakukan proses pencarian dan atau pendalaman konsep pengetahuan dalam rangka menyelesaikan masalah atau proyek yang dihadapi.

- 4) **Otonomi.** Pembelajaran *project based learning*, peserta didik diberi kebebasan atau otonomi untuk menentukan target sendiri dan bertanggung jawab terhadap apa yang dikerjakan. Guru berperan sebagai motivator dan fasilitator untuk mendukung keberhasilan peserta didik dalam belajar.
- 5) **Realistis.** Proyek yang dikerjakan oleh siswa merupakan pekerjaan nyata yang sesuai dengan kenyataan di lapangan kerja atau di masyarakat. Proyek yang dikerjakan bukan dalam bentuk simulasi atau imitasi, melainkan pekerjaan atau permasalahan yang benar-benar nyata.

### c. Langkah-langkah Penerapan Project Based Learning

Langkah-langkah dalam penerapan *project based learning* menurut Trianto (2014:48) antara lain:

#### 1) Praproyek

Tahapan ini merupakan kegiatan yang dilakukan guru di luar jam pelajaran. Pada tahap ini guru merancang deskripsi proyek, menentukan batu pijakan proyek, menyiapkan media, berbagai sumber belajar, dan kondisi pembelajaran.

#### Fase 1: Menganalisis Masalah

Pada tahap ini siswa melakukan pengamatan terhadap objek tertentu. Berdasarkan pengamatannya tersebut siswa mengidentifikasi masalah dan membuat rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan.

#### Fase 2: Membuat Desain dan Jadwal Pelaksanaan Proyek

Pada tahap ini siswa secara kolaboratif baik dengan anggota kelompok ataupun dengan guru mulai merancang proyek yang akan mereka buat,

menentukan penjadwalan pengerjaan proyek, dan melakukan aktivitas persiapan lainnya.

### **Fase 3: Melaksanakan Penelitian**

Pada tahap ini siswa melakukan kegiatan penelitian awal sebagai model dasar bagi hasil yang akan dikembangkan. Berdasarkan kegiatan penelitian tersebut siswa mengumpulkan data dan selanjutnya menganalisis data tersebut sesuai dengan teknik analisis data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

### **Fase 4: Menyusun Draf/Prototipe Produk**

Pada tahap ini siswa mulai membuat produk awal sebagaimana rencana dan hasil penelitian yang dilakukannya.

### **Fase 5: Mengukur, Menilai dan Memperbaiki Produk**

Pada tahap ini siswa melihat kembali produk awal yang dibuat, mencari kelemahan dan memperbaiki produk tersebut. Dalam prakteknya, kegiatan mengukur dan menilai produk dapat dilakukan dengan meminta pendapat atau kritik dari anggota kelompok lain ataupun pendapat guru.

### **Fase 6: Finalisasi dan Publikasi Produk**

Pada tahap ini siswa melakukan finalisasi produk. Setelah diyakini sesuai dengan harapan, produk kemudian dipublikasikan.

## **2) Pasca Proyek**

Pada tahap ini guru menilai, memberikan penguatan, masukan, dan saran perbaikan atas produk yang telah dihasilkan oleh siswa.

### **Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Kelebihan	Kekurangan
-----------	------------



<ul style="list-style-type: none"><li>○ Meningkatkan motivasi</li><li>○ Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah</li><li>○ Meningkatkan kolaborasi</li><li>○ Meningkatkan keterampilan mengelola sumber</li><li>○ Management skill</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan masalah</li><li>○ Memerlukan biaya yang cukup banyak</li><li>○ Banyak peralatan yang harus disediakan</li></ul>
--	---

## LEMBAR KERJA MAHASISWA

Nama : .....

NIM : .....

Kelas : .....

**Jawablah soal di bawah ini dengan singkat dan jelas.**

3. Bersama kelompok kajilah salah satu model pembelajaran dengan mengambil dari berbagai sumber. Jelaskan!
4. Buatlah skenario singkat terkait dengan model pembelajaran yang anda kaji ?
5. Paparkan hasil diskusi kalian di depan kelas !

**-Semangat Mengerjakan Tugas**

## DAFTAR PUSTAKA

- Anyafulude, Joy Chinelo. 2013. Effects of Problem-Based and Discovery-Based Instructional on Students' Academic Achievement in Chemistry. *Asia-Pacific Forum on Science Learning and Teaching Journal of Science and Technology*. 3: 151-156 .
- Asmani, J. M. (2011). *7 Tips Aplikasi PAKEM*. Yogyakarta: DIVA Press.
- De Jong, Ton & Wuter R. van Joolingen. 1998. Scientific Discovery Learning With Computer Simulation of Conceptual Domains. *Review of Educational Research*. 68 (2): 179-201
- Depdikbud.1999. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Depdikbud.
- Hartono, Rudi. 2013. Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid. Yogyakarta: Diva Press.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Lie, A. (2004). *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Kanti Pristiwati (2016). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Tentang Kebebasan Berorganisasi. *ILMU PENDIDIKAN, VOLUME 1 NOMOR 2, DESEMBER 2106*: 40-46.
- Naiessy Ariskha.(2019). Model Pembelajaran Berbasis Portofolio Untuk Mengembangkan Nilai-Nilai Musyawarah Di Kelas XI Multimedia B SMKN 06. Artikel Penelitian. Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Untan Pontianak
- Ngalimun. 2013. Strategi Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sudjana, Nana. 2005. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru.
- Sukanda, U. (2003). *Belajar Aktif dan Terpadu*. Surabaya: Duta Graha Pustaka.
- Suryani, N., & Agung, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Sutarjo, Pembelajaran Nilai-Karakter, (Jakarta:Raja Grafinda, 2014), h. 145.
- Trianto. 2007. *Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2009. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2012). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zulfa, U. (2010). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Cahaya Ilmu.

