

Buku Ajar P3PPKn Sekolah Dasar

Penulis:

**Lisa Retnasari
Dikdik Baehaqi Arif
Suyitno
Rini Ningsih**



Buku Ajar P3PPKn Sekolah Dasar

**Lisa Retnasari
Dikdik Baehaqi Arif
Suyitno
Rini Ningsih**



**Penerbit K-Media
Yogyakarta, 2022**

BUKU AJAR P3PPKn SEKOLAH DASAR

x + 218 hlm.; 14 x 20 cm

ISBN: 978-623-174-088-5

Penulis : Lisa Retnasari, Dikdik Baehaqi Arif, Suyitno,
Rini Ningsih

Tata Letak : Uki

Desain Sampul : Tim

Cetakan 1 : Desember 2022

Copyright © 2022 by Penerbit K-Media
All rights reserved

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang No 19 Tahun 2002.

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektris mau pun mekanis, termasuk memfotocopy, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis dan Penerbit.

Isi di luar tanggung jawab percetakan

Penerbit K-Media
Anggota IKAPI No.106/DIY/2018
Banguntapan, Bantul, Yogyakarta.
e-mail: kmedia.cv@gmail.com

KATA PENGANTAR

Puji syukur panjatkan kehadirat Allah SWT berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya “Buku Ajar P3PPKn Sekolah Dasar” dapat diselesaikan dengan baik. Pendidikan yang dinamis mengisyaratkan keterbaharuan yang tidak dapat terelakan. Pendidikan sebagai upaya penyiapan sumber daya manusia yang inovatif, kreatif, kolaboratif, kompetitif dan berkarakter. Hal tersebut sebagai tanggung jawab sekolah maupun kampus yang merupakan salah satu tripusat pendidikan untuk berkontribusi dalam penyiapan pendidik masa depan yang berkompeten.

Buku ajar ini hadir sebagai sumber acuan dalam memahami materi pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Kemudian membantu dalam merancang proses pembelajaran PPKn sekolah dasar dengan berbagai strategi, model, metode pembelajaran yang inovatif. Selanjutnya didukung dengan pemahaman sumber belajar media pembelajaran dan bahan ajar PPKn SD yang dapat diadaptasikan dalam proses pembelajaran. Kemudian pemahaman berkaitan dengan penilaian akan membantu calon pendidik ataupun pendidik sekolah dasar dalam merancang penilaian yang komperhensif. Adanya buku ini dapat membantu pembaca untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran dan mempraktikkan pembelajaran PPKn SD baik sesuai Kurikulum 2013 maupun Kurikulum Merdeka.

Buku ini terdiri dari 5 bab yang dikemas sebagai bunga rampai yang dituliskan oleh tim penulis dari dosen PPKn PGSD dan prodi PPKn FKIP UAD. Adapun kelima bab tersebut meliputi: Konsep dasar PPKn SD, Strategi, Model dan Metode Pembelajaran PPKn SD, Sumber Belajar, Media Pembelajaran dan Bahan Ajar PPKn SD, Penilaian Pembelajaran PPKn SD, dan Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Modul Ajar PPKn SD.

Kepada seluruh penulis, kami ucapkan terima kasih atas segala kerja keras agar naskah ini terbit sebagai buku ajar. Kepada mahasiswa, pembaca buku ajar selamat membaca isi dari buku ini dan kami terbuka untuk menerima masukan guna menghasilkan kualitas yang lebih baik.

Yogyakarta, 21 Desember 2022

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I KONSEP DASAR PPKn SD	1
A. Tujuan Pembelajaran.....	1
B. Materi Pembelajaran	1
1. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan	1
2. Sejarah Perkembangan Pendidikan Kewarganegaraan.....	12
3. Pendidikan Kewarganegaraan di Persekolahan	16
4. Hakikat Materi Pembelajaran PPKn	19
5. Materi Pembelajaran PPKn di SD	29
C. Ringkasan	53
D. Evaluasi/Latihan dan Soal.....	55
Daftar Pustaka	57
BAB II STRATEGI, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN PPKN SD.....	59
A. Tujuan Pembelajaran.....	59
B. Materi Pembelajaran	59
1. Strategi Pembelajaran	59
2. Pertimbangan Strategi Pembelajaran	61
3. Klasifikasi Strategi Pembelajaran	63
4. Strategi Pembelajaran PPKn.....	71

5. Hakikat Model Pembelajaran	78
6. Ciri-ciri Model Pembelajaran.....	80
7. Model Pembelajaran PPKn di SD.....	81
8. Metode Pembelajaran	103
C. Ringkasan	108
D. Evaluasi/Latihan dan Soal.....	111
Daftar Pustaka	112

BAB III SUMBER BELAJAR, MEDIA

PEMBELAJARAN DAN BAHAN AJAR

PPKN SD..... 115

A. Tujuan Pembelajaran.....	115
B. Materi Pembelajaran	115
1. Pengertian, Manfaat, Komponen, Karakteristik Sumber Belajar	115
2. Pengertian, Tujuan, Manfaat, Fungsi, dan Jenis Media Pembelajaran	126
3. Pengertian, Manfaat, Jenis, dan karakteristik bahan ajar	151
C. Ringkasan	159
D. Evaluasi/Latihan dan Soal.....	161
Daftar Pustaka	162

BAB IV PENILAIAN PEMBELAJARAN PPKN SD 164

A. Tujuan Pembelajaran.....	164
B. Materi Pembelajaran	164
1. Pengukuran, Penilaian dan Tes.....	164
2. Penilaian Pembelajaran oleh Guru	166
3. Penilaian Pembelajaran PKN SD.....	187

C. Ringkasan/Rangkuman	190
D. Evaluasi/Latihan dan Soal.....	192
Daftar Pustaka	193

BAB V	PENGEMBANGAN RENCANA	
	PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)	
	& MODUL AJAR PPKN SD	194
A.	Tujuan Pembelajaran.....	194
B.	Materi Pembelajaran	194
	1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ...	194
	2. Modul Ajar	204
C.	Ringkasan	213
D.	Evaluasi /Latihan dan Soal.....	214
	Daftar Pustaka	216
TENTANG PENULIS		217

DAFTAR TABEL

Gambar 1. Sasaran Pembentukan warga negara melalui PKn.....	28
Gambar 2. Model kerucut pengalaman Edgae Dale.....	134

DAFTAR GAMBAR

Tabel 1.	Keterampilan Kewargaan.....	23
Tabel 2.	Pemetaan Ruang Lingkup dan Materi PKn SD.....	31
Tabel 3.	Kompetensi inti 1 dan 2 Kelas I.....	32
Tabel 4.	Tabel Kompetensi kelas I.....	33
Tabel 5.	Tabel Kompetensi Inti 3 dan 4 Kelas I.....	33
Tabel 6.	Tabel Kompetensi Dasar Kelas I.....	34
Tabel 7.	Tabel Kompetensi Inti 1 dan 2 Kelas II.....	35
Tabel 8.	Kompetensi Dasar Kelas II.....	35
Tabel 9.	Kompetensi Inti 3 dan 4 Kelas II.....	36
Tabel 10.	Kompetensi Dasar Kelas II.....	36
Tabel 11.	Kompetensi Inti 1 dan 2 Kelas III.....	37
Tabel 12.	Kompetensi Dasar Kelas III.....	38
Tabel 13.	Kompetensi Inti 3 dan 4 Kelas III.....	39
Tabel 14.	Kompetensi Dasar Kelas III.....	39
Tabel 15.	Kompetensi Inti 1 dan 2 Kelas IV.....	40
Tabel 16.	Kompetensi Dasar Kelas IV.....	40
Tabel 17.	Kompetensi Inti 3 dan 4 Kelas IV.....	41
Tabel 18.	Kompetensi Dasar Kelas IV.....	42
Tabel 19.	Kompetensi Inti I dan 2 Kelas V.....	43
Tabel 20.	Kompetensi Dasar Kelas V.....	43
Tabel 21.	Kompetensi Inti 3 dan 4 Kelas V.....	44
Tabel 22.	Kompetensi Dasar Kelas V.....	44
Tabel 23.	Kompetensi Inti 1 dan 2 Kelas VI.....	45
Tabel 24.	Kompetensi Dasar Kelas VI.....	46
Tabel 25.	Kompetensi Inti 3 dan 4 Kelas VI.....	47

Tabel 26. Kompetensi Dasar Kelas VI	47
Tabel 27. Capaian Pembelajaran Fase A (Kelas I dan II Sekolah Dasar)	49
Tabel 28. Capaian Pembelajaran Fase B (Kelas III dan IV Sekolah Dasar)	50
Tabel 29. Capaian Pembelajaran Fase A (Kelas I dan II Sekolah Dasar)	52
Tabel 30. Peta Kompetensi Keterampilan 4Cs sesuai P21.....	83
Tabel 31. Indonesian Partnership dor 21 st Century Skill Standard (IP 21CSS)	84
Tabel 32. Sintaks Cooperative Learning.....	90
Tabel 33. Langkah pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah (Problem-based Learning) mata pelajaran PPKn	95
Tabel 34. Langkah kerja (sintaks) Project-based learning	99
Tabel 35. Kategori Sumber Belajar	117
Tabel 36. Taksonomi Media Pembelajaran	136
Tabel 37. Kelebihan dan Kekurangan Kelompok Media Grafis.....	138
Tabel 38. Kelebihan dan Kekurangan Kelompok Media Proyeksi Diam.....	140
Tabel 39. Kelebihan dan Kekurangan Kelompok Media Audio	142
Tabel 40. Kelebihan dan Kekurangan Media Film	144
Tabel 41. Kelebihan dan Kekurangan Media Televisi.....	144
Tabel 42. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia.....	146

BAB I

KONSEP DASAR PPKn SD

A. Tujuan Pembelajaran

1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi materi konsep dasar PPKn berdasarkan kurikulum yang berlaku.
2. Mahasiswa mampu menganalisis materi PPKn SD berdasarkan kurikulum yang berlaku.
3. Mahasiswa mampu menyimpulkan materi PPKn SD berdasarkan kurikulum yang berlaku.

B. Materi Pembelajaran

1. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan

Secara konseptual, pendidikan kewarganegaraan dapat diartikan sebagai upaya mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan karakter agar mampu berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Nu'man Somantri mendefinisikan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai seleksi dan adaptasi dari lintas disiplin ilmu-ilmu sosial, ilmu kewarganegaraan, humaniora, dan kegiatan-kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk ikut mencapai tujuan pendidikan (Somantri 2001).

Selain itu tujuan pendidikan menurut (Rahayu, 2007:17) pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk membekali dan memantapkan mahasiswa dalam ilmu pengetahuan dan kemampuan dasar dengan warga negara Indonesia yang Pancasilais terhadap negara dan semua warga negara. Secara komprehensif, (Winataputra, 2012:249) mendefinisikan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai suatu bidang kajian yang memusatkan telaaahnya pada seluruh dimensi psikologis dan social-kultural kewarganegaraan individu, menggunakan ilmu politik dan ilmu pendidikan sebagai landasan epistemologi intinya, diperkaya dengan disiplin ilmu lain yang relevan, dan mempunyai implikasi aksiologis terhadap instrumentasi dan praksis pendidikan setiap warga Negara dalam konteks kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Secara bahasa, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan terjemahan dari istilah asing *Civic Education*. Selain istilah *Civic Education*, ada istilah lain yang maknanya ditujukan sebagai Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu *Civics* dan *Citizenship Education* atau *Education for Citizenship*. Istilah *civics* merupakan istilah yang paling tua sejak digunakan pertama kalinya oleh Chreshore pada tahun 1886 untuk menundukkan ilmu kewarganegaraan (*the science of citizenship*) yang isinya antara lain mempelajari hubungan antara warga negara dengan negara (Somantri 2001). Dewasa ini, istilah *Civics* masih digunakan sebagai nama mata pelajaran yang terdiri sendiri atau terintegrasi dalam kurikulum sekolah dasar di Perancis dan Singapura

dan dalam kurikulum sekolah lanjutan di Perancis, Italia, Hongaria, Jepang, Netherlands, Singapura, Spanyol, dan USA (Kerr 1999). Di Indonesia, istilah *Civics* pernah digunakan dalam kurikulum SMP dan SMA tahun 1962, kurikulum SD tahun 1968 sebagai nama mata pelajaran yang berdiri sendiri.

Civic Education adalah komponen penting dalam pendidikan, Margaret Stimmman Branson menyatakan bahwa *Civic Education* adalah satu komponen pendidikan penting yang mengajarkan warga negara untuk mengambil bagian dalam kehidupan demokrasi publik, menggunakan hak-hak mereka, dan untuk membebaskan tanggung jawab mereka dengan pengetahuan dan keterampilan-keterampilan (Branson 1998).

Istilah *Civic Education* sesungguhnya digunakan secara bertukar pakai dengan istilah *Citizenship Education* atau *Education for Citizenship*. Di USA istilah itu mulai digunakan pada tahun 1900-an untuk menunjukkan program pendidikan karakter, etika dan kebijakan atau pengembangan fungsi dan peran politik dari warga negara dan pengembangan kualitas pribadi (Somantri 2001). NCSS menggunakan istilah *Citizenship Education* dalam arti yang lebih luas, yakni sebagai produk keseluruhan program pendidikan (*all positive influences*) yang dari proses pendidikan formal dan informal. Istilah *Civic Education* kini lebih banyak digunakan di USA, serta beberapa negara baru di Eropa timur yang mendapat pembinaan profesional dari *Civic for Civic Education (CCE)* dan Universitas mitra kerjanya

di USA, untuk menunjukkan suatu program pendidikan disekolah yang terintegrasi atau suatu mata pelajaran yang berdiri sendiri. Sedangkan di Indonesia istilah *Civic Education* masih dipakai untuk label mata kuliah di Jurusan atau Program Studi PPKn.

Menurut Jhon J Cogan, Civic Education merupakan mata pelajaran dasar yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara muda untuk dapat melakukan peran aktif dalam masyarakat, kelak setelah mereka dewasa (Winataputra dan Budimansyah, 2007:10). Mata pelajaran itu memiliki kontribusi untuk pengembangan karakter warga negara (Cogan 1998) Quigely dan Bahmueller menyebut bahwa Civic Education memiliki misi untuk pembentukan pengetahuan, perspektif, keterampilan, dan nilai dalam hal kewarganegaraan yang memungkinkan partisipasi warga negara dalam pemerintah secara efektif dan bertanggung jawab (Quigley, Charles N, 1991:3).

Bagi negara demokrasi, partisipasi warga negara dalam pemerintah amatlah penting. Peran warga negara dapat diumpamakan sebagai mesin yang menggerakkan demokrasi. Sedangkan pengetahuan tentang hak-hak, tanggung jawab, dan keutamaan kewarganegaraan merupakan bahan bakar dari mesin itu sendiri. dengan demikian, tanpa partisipasi warga negara yang memiliki informasi, efektif dan bertanggung jawab, maka sebuah negara demokrasi tidak dapat berfungsi untuk mencapai tujuan idealnya (Samsuri 2012).

Tentang istilah *Citizenship Education*, kajian internasional yang dilakukan oleh *School Curriculum an Assesment Authority* (SCAA) melalui *National Foundation For Educcation Research in England and Walse* (NFER) menjelaskan bahwa *Citizenship Education* dirumuskan secara luas mencangkup proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawab sebagai warga negara, dan secara khusus, peran pendidikan termasuk didalamnya persekolahan, pengajaran dan belajar dalam proses penyiapan warga negara tersebut (Kerr 1999). Dengan demikian, *Citizenship Education* adalah proses penyiapan warga negara muda untuk memiliki peran dan tanggung jawab sebagai warga negara adalah mencangkup pengalaman belajar di sekolahan dan luar sekolah, seperti yang terjadi di lingkungan keluarga, dalam organisasi keagamaan, dalam organisasi kemasyarakatan, dan dalam media (Winataputra dan Budimansyah, 2007:10). Dengan kata lain, di dalam *Citizenship Education* termasuk *Civic education*. *Civic Education* dapat disebut sebagai pendidikan kewarganegaraan pada lingkup pendidikan formal di sekolahan.

Berdasarkan pengertian pembedaan di atas, maka secara sistematik, bidang kajian ini memiliki tiga dimensi yakni:

1. Program kurikuler kewarganegaraan untuk pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi, dan pendidikan nonformal-

- kesetaraan yang secara akademis dikenal sebagai school civic education.
2. Program social-kultural kewarganegaraan yang secara akademis sebagai community civic education
 3. Kajian ilmiah kewarganegaraan yang didalamnya tercakup *civic research and development* (Winataputra, 2012:250).

Dalam rumusan Brenard Crick (1998) yang melakukan penelitian tentang Education for Citizenship and the Teaching of Democracy in school: Final Report of the Advisory Group for Citizenship, tujuan pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan-keterampilan dan nilai-nilai yang relevan dengan hakikat demokrasi partisipatif, juga untuk meningkatkan kesadaran akan hak dan kewajiban, dan perasaan tanggung jawab yang diperlukan untuk pengembangan para siswa menjadi warga yang aktif. Dalam bahasa yang sama, Ruud Veldhuist (Samsuri, 2012:22), juga menyebut tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk merangsang partisipasi aktif warga negara dalam masyarakat kewargaan (*civil society*) dan dalam pembuatan keputusan politik di dalam suatu (sistem) demokrasi konstitusional.

Zamroni juga telah membedakan pengertian Pendidikan Kewarganegaraan dalam arti luas dan dalam arti sempit. Dalam arti luas, Pendidikan Kewarganegaraan dimaknai sebagai pendidikan demokrasi yang bertujuan

untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat (Rosyada, et al. 2005). Demokrasi adalah suatu proses pembelajaran (*learning process*) yang tidak dapat begitu saja meniru dari masyarakat lain. Kelangsungan demokrasi tergantung pada kemampuan mentransformasikan nilai-nilai demokrasi. Sedangkan Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan dimana seseorang mempelajari orientasi, sikap dan perilaku politik, sehingga yang bersangkutan memiliki pengetahuan politik sehingga yang bersangkutan memiliki pengetahuan politik (*political knowledge*) kepedulian (*awareness*), sikap (*attitude*), kemandirian politik (*political efficacy*) dan partisipasi politik (*political participation*) serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional dan menguntungkan bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa (Rosyada, et al.2005).

Mempertegas tujuan Pendidikan Kewarganegaraan tersebut, Cholisin berpandangan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah aspek pendidikan politik yang fokus materinya peran warga negara dalam kehidupan bernegara yang kesemuanya itu diproses dalam rangka untuk membina peran tersebut sesuai dengan ketentuan Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa negara (Cholisin., 1994:17). Sejalan dengan pendapat Chosilin di atas , Soedjarto

(Rosyada, et al. 2005) juga mengartikan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan politik yang bertujuan untuk membantu peserta didik untuk menjadi warga negara yang secara politik dewasa dan ikut serta dalam membangun sistem politik yang demokratis.

Sementara itu berkaitan dengan konsep Pendidikan Kewargaan, Azyumardi Azra (Azra 2005) memandang bahwa secara substantif istilah Pendidikan Kewargaan tidak saja mendidik generasi muda menjadi warga negara yang cerdas dan sadar akan hak dan kewajibannya dalam konteks kehidupan bermasyarakat dan bernegara yang merupakan penekanan dalam istilah Pendidikan Kewarganegaraan, melainkan juga membangun kesiapan warga negara menjadi warga dunia (*global society*). Dengan demikian, orientasi Pendidikan Kewargaan cara substantif lebih luas cakupannya daripada Pendidikan Kewarganegaraan. Hal ini sejalan dengan perbedaan pengertian *civic education* dan *citizenship education* diatas.

Tantangan Pendidikan Kewarganegaraan kini semakin kompleks dan multidimensi. Hal tersebut karena fenomena dua tuntutan lokal dan global. Dalam konteks global abad ke-21, tuntutan akan demokratisasi, baik politik maupun sosial, telah menjadi agenda bersama yang bersifat universal dikalangan komponen masyarakat madani (*civil society*). Pada saat yang sama secara lokal, setiap negara, tidak ingin kehilangan jati diri serta nilai-nilai luhur bangsanya masing-masing. Untuk Indonesia, kita dapat menyebut Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan

Republik Indonesia (NKRI) sebagai consensus nasional yang menjadi jati diri dan nilai-nilai luhur bangsa. Karena itu, Pendidikan Kewarganegaraan tidak berhenti pada pemberian pengetahuan tentang hak dan kewajiban yang harus diketahui dan ditaati warga negara dan negara, tetapi ia harus memenuhi kebutuhan warga negara yang semakin mengglobal akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam konteks demikian, John J. Cogan dan Ray Derricot menyimpulkan bahwa apapun konsep Pendidikan Kewarganegaraan ia tidak lepas dari unsur-unsur dan komitmen yang secara ideal harus dimiliki setiap warga negara (Cogan dan Derricot, 1998). Untuk itu, terdapat lima komponen yang semestinya melekat dalam setiap program Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu: identitas nasional dan patriotism; hak-hak tertentu warga negara; keikutsertaan dalam urusan publik; dan keberadaan nilai-nilai kemasyarakatan, seperti gotong-royong, saling percaya sesama warga negara, penghormatan terhadap HAM, anti terhadap kekerasan, dan sebagainya.

Pendidikan Kewarganegaraan menurut (Winataputra, 2004) merupakan suatu tubuh atau sistem pengetahuan yang memiliki: (a) *ontology civic behavior* dan *civic culture* yang bersifat multidimensional (filosofis, ilmiah, kurikuler, dan sosial kultural); (b) *epistemology research, development, and diffusion* dalam bentuk kajian ilmiah dan pengembangan kurikuler dan instruksional dalam praksis pendidikan demokrasi untuk warga negara di sekolah dan masyarakat;

dan (c) aksiologi untuk memfasilitasi pengembangan *body of knowledge* sistem pengetahuan atau disiplin Pendidikan Kewarganegaraan; melandasi dan memfasilitasi pengembangan dan pelaksanaan pendidikan demokrasi di sekolah dan luar sekolah; dan meringkai serta memfasilitasi berkembangnya koridor proses demokratisasi secara sosial kultural dalam masyarakat.

Secara paradigmatik sistem pendidikan kewarganegaraan memiliki tiga komponen yakni (a) kajian ilmiah (program akademik) pendidikan ilmu kewarganegaraan; (b) program kurikuler Pendidikan Kewarganegaraan; dan (c) gerakan sosial-kultural kewarganegaraan, yang secara koheren bertolak dari esensi dan bermuara pada upaya pengembangan pengetahuan kewarganegaraan, nilai dan sikap kewarganegaraan, dan keterampilan kewarganegaraan.

Sebagai program akademik, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan kajian ilmiah yang dilakukan oleh komunitas PKn menggunakan pendekatan dan metode penelitian ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah konseptual dan operasional guna menghasilkan generalisasi dan teori untuk membangun batang tubuh keilmuan PKn. Kajian ini lebih memperjelas PKn bukan semata-mata sebagai mata pelajaran dalam kurikulum sekolah, melainkan pendidikan disiplin ilmu yang memiliki tugas komprehensif dalam arti bahwa semua *community of scholars* mengemban amanat (*mission*) bukan hanya di bidang telaah instrumental, praksis-operasional dan aplikatif melainkan dalam bidang

kajian teoritis-konseptual yang terkait dengan pengembangan struktur ilmu pengetahuan dan *body of knowledge*.

Sebagai program kurikuler, PKn merupakan program yang dirancang dan dibelajarkan kepada peserta didik pada jenjang satuan pendidikan tertentu, mulai tingkat dasar sampai pendidikan tinggi. Sedangkan sebagai program sosial kultural, pada hakikatnya tidak jauh berbeda dengan program kurikuler dilihat dari aspek tujuan, pengorganisasian kurikulum dan materi pembelajaran. Perbedaan terutama pada aspek sasaran, kondisi dan karakteristik peserta didik. Program PKn ini dikembangkan dalam konteks kehidupan masyarakat dengan sasaran semua anggota masyarakat. Tujuannya lebih pada upaya pembinaan masyarakat. Tujuannya lebih pada upaya pembinaan masyarakat agar menjadi warga negara yang baik dalam berbagai situasi dan perkembangan zaman yang senantiasa berubah.

Secara filosofis, sosio-politis dan psikopedagogis, pendidikan kewarganegaraan memegang misi suci (*mission sacre*) untuk pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan menjadikan manusia sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Winataputra, 2004). Hal tersebut dapat ditelusuri dari rumusan pasal 3 UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang secara imperatif menggariskan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam

rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Secara khusus, "Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air" (Penjelasan Pasal 37 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Dalam konteks itu Pendidikan Kewarganegaraan pada dasarnya merupakan pendidikan kebangsaan atau pendidikan karakter bangsa. Semua imperatif atau keharusan itu menuntut perlunya penghayatan baru kita terhadap Pendidikan Kewarganegaraan sebagai suatu konsep keilmuan, instrumentasi, dan praksis pendidikan yang utuh, yang pada gilirannya dapat menumbuhkan "*civic intelligence*" dan "*civic participation*" sebagai anak bangsa dan warga negara Indonesia.

2. Sejarah Perkembangan Pendidikan Kewarganegaraan

Secara historis epistemologis dan pedagogis, pendidikan kewarganegaraan sebagai program kurikuler dimulai dengan diintroduksikannya mata pelajaran *civics* dalam kurikulum SMA tahun 1962 yang berisikan materi tentang pemerintahan Indonesia berdasarkan Undang-Undang Dasar 1945 (Winataputra 2001). Pada saat itu, mata pelajaran *Civic* atau kewarganegaraan, pada dasarnya

berisikan pengalaman belajar yang digali dan dipilih dari disiplin ilmu sejarah, geografi, ekonomi, politik, pidato-pidato presiden, deklarasi hak asasi manusia, dan pengetahuan tentang Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) (Somantri, 2001:7). Istilah *Civics* tersebut secara formal tidak dijumpai dalam Kurikulum tahun 1957 maupun dalam kurikulum tahun 1946. Namun secara materil dalam Kurikulum SMP dan SMA tahun 1957 terdapat mata pelajaran Tata Negara dan Tata Hukum, dan dalam kurikulum 1946 terdapat mata pelajaran pengetahuan umum yang di dalamnya memasukkan pengetahuan mengenai pemerintahan.

Kemudian dalam tahun 1968 dan 1969 istilah *civics* dan pendidikan kewargaan negara digunakan secara bertukar-pakau (*interchangeably*). Misalnya dalam Kurikulum SD 1968 digunakan istilah Pendidikan Kewarganegaraan yang dipakai sebagai nama mata pelajaran, yang di dalamnya tercakup sejarah Indonesia, geografi Indonesia, dan *civis* (diterjemahkan sebagai pengetahuan kewargaan negara). Dalam kurikulum SMP 1968 digunakan istilah Pendidikan Kewargaan Negara yang berisikan sejarah Indonesia dan Konstitusi termasuk UUD 1945. Sedangkan dalam kurikulum SMA 1968 terdapat mata pelajaran Kewargaan Negara yang berisikan materi, terutama yang berkenaan dengan UUD 1945. Sementara itu dalam kurikulum SPG 1969 mata pelajaran Pendidikan Kewargaan Negara yang isinya terutama berkenaan dengan sejarah Indonesia,

konstitusi, pengetahuan kemasyarakatan dan hak asasi manusia (Winataputra 2001).

Selain itu, dalam kurikulum Proyek Perintis Sekolah Pembangunan (PPSP) IKIP, digunakan beberapa istilah, yakni Pendidikan Kewargaan Negara, Studi Sosial, *Civics* dan Hukum. Untuk SD 8 tahun pada PPSP digunakan istilah Pendidikan Kewarganegaraan yang merupakan mata pelajaran IPS terpadu atau mirip dengan *integrated social studies* di Amerika. Di situ istilah Pendidikan Kewargaan negara kelihatannya diartikan sama dengan pendidikan IPS. Di sekolah menengah 4 tahun digunakan istilah studi sosial sebagai pengajaran IPS yang terpadu untuk semua kelas dan pengajaran IPS yang terpisah-pisah dalam bentuk pengajaran geografi, sejarah, dan ekonomi sebagai program major pada jurusan IPS. Selain itu juga terdapat mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran inti yang harus ditempuh oleh semua siswa. Sedangkan mata pelajaran *Civics* dan Hukum diberikan sebagai mata pelajaran major pada jurusan IPS (Winataputra 2001).

Selanjutnya dalam kurikulum 1975 istilah Pendidikan Kewarganegaraan diubah menjadi Pendidikan Moral Pancasila (PMP) yang berisikan materi Pancasila sebagaimana diuraikan dalam Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila atau P4. Perubahan ini sejalan dengan misi pendidikan yang diamanatkan oleh Tap. MPR II/MPR/1973. Mata pelajaran PMP ini merupakan mata pelajaran wajib untuk SD, SMP, SMA, SPG dan Sekolah

Kejuruan mata pelajaran PMP ini terus dipertahankan baik istilah maupun isinya sampai dengan berlakunya Kurikulum 1984 yang pada dasarnya merupakan penyempurnaan dari kurikulum 1975 (Winataputra 2001).

Dengan berlakunya Undang-Undang Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menggariskan adanya muatan kurikulum Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan, sebagai bahan wajib kurikulum semua jalur, jenis dan jenjang pendidikan (Pasal 39), Kurikulum Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah tahun 1994 mengakomodasikan misi baru pendidikan tersebut dengan memperkenalkan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau PPKn. Berbeda dengan kurikulum sebelumnya, kurikulum PPKn 1994 mengorganisasikan materi pembelajarannya bukan atas dasar rumusan butir-butir nilai P4, tetapi atas dasar konsep nilai yang disaripatkan dari P4 dan sumber resmi lainnya yang ditata dengan menggunakan pendekatan spiral meluas atau *spiral of concept development* (Taba, 1967). Konsep kurikulum dapat berkembang sesuai dengan perkembangan teori dan praktik serta bervariasi sesuai dengan jalur dan teori yang digunakan di dalam negara tersebut (Yani 2008). Pendekatan ini mengartikulasikan sila-sila Pancasila dengan jabaran nilainya untuk setiap jenjang pendidikan dan kelas serta catur wulan dalam setiap kelas.

Sesuai dengan Ketetapan MPR No II/MPR/1998 tentang GBHN Pendidikan Pancasila mencakup pendidikan Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila (P4),

Pendidikan Moral Pancasila, Pendidikan Sejarah Perjuangan Bangsa serta unsur-unsur yang dapat meneruskan dan mengembangkan jiwa, semangat dan nilai-nilai kejuangan khususnya nilai-nilai 1945 kepada generasi muda. Dari situ dapat dilihat bahwa Pendidikan Pancasila memiliki dimensi pendidikan ideology, pendidikan nilai dan moral, dan pendidikan kejuangan.

Sejalan dengan telah terjadinya perubahan paradigma makro konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara Indonesia sesuai dengan UUD 1945, telah diundangkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menggantikan Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Khusus berkenaan dengan pendidikan kewarganegaraan, di dalam Pasal 37 UU No. 20 Tahun 2003 tersebut ditegaskan bahwa materi kajian pendidikan kewarganegaraan wajib termuat baik dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah maupun kurikulum pendidikan tinggi.

3. Pendidikan Kewarganegaraan di Persekolahan

Ketentuan Pasal 37 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa materi PKn wajib termuat, baik dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah maupun kurikulum pendidikan tinggi. Adanya ketentuan tersebut menunjukkan bahwa mata kajian ini menempati kedudukan yang strategis dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Selain itu dengan adanya Pendidikan Kewarganegaraan dalam pendidikan dapat membentuk karakter seseorang, hal tersebut juga

disampaikan oleh (Dewi, et al. 2021) salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan penanaman karakter adalah Pendidikan Kewarganegaraan.

Pada jenjang SD/MI mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas dan terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan).

Adapun tujuan PKn adalah agar peserta didik memiliki kemampuan:

- a) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
- b) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi
- c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya
- d) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang

Standar Isi mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan).

Sedangkan ruang lingkup materi PKn sesuai dengan kurikulum tahun 2006 adalah:

- a) Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia dan keterbukaan dan jaminan keadilan;
- b) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, dan Sistem hukum dan peradilan nasional;
- c) Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, dan Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM;
- d) Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong-royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, dan persamaan kedudukan warga negara;
- e) Konstitusi negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, dan hubungan dasar negara dengan konstitusi;

- f) Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintah daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, dan pers dalam masyarakat demokrasi;
- g) Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideology negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dan Pancasila sebagai ideology terbuka;
- h) Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi (Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan).

4. Hakikat Materi Pembelajaran PPKn

Proses belajar mengajar adalah konteks interaktif dimana para pelajar terlibat dalam berbagai pengalaman belajar (*learning experiences*) yang memungkinkan berkembangnya kemampuan kognitif, efektif dan psikomotorik dengan pengarahan guru. Dalam proses tersebut sekurang-kurangnya terpaut dua persoalan pokok kurikulum yakni “apa yang dapat dipelajari” dan “bagaimana hal itu dapat dipelajari”. Persoalan pertama menunjuk pada isi (*content*) dan yang kedua menunjuk pada

aktivitas (*proses*). Kedua hal tersebut tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Aktifitas yang dimaksud dapat berupa kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan fisik dan mental. Hal tersebut juga disampaikan oleh (Syaparuddin. 2020) pembelajaran dapat dikatakan aktif apabila melibatkan aktivitas fisik, mental maupun keduanya. Dalam banyak hal, isi juga menentukan proses, tetapi juga dalam kesempatan lain proses mewarnai isi. Misalnya isi yang berupa peristiwa menuntut observasi atau survey, demikian pula melalui observasi warna isi menjadi lebih bersifat faktual. Materi pembelajaran secara garis besar terdiri atas pengetahuan, sikap dan keterampilan yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai kompetensi yang telah ditentukan.

Penelitian yang dilakukan IAE terhadap implementasi PKn di 28 negara secara umum menyimpulkan bahwa komponen utama PKn meliputi aspek *civic knowledge*, *civic engagement*, *civic attitudes* serta konsep lainnya (Torney-Putra, *et.al*, 2001:179). Adapun materi PKn yang diteliti meliputi materi demokrasi, kewarganegaraan, identitas nasional, hubungan internasional keragaman/kohesi social (Torney-Putra, *et.al*, 2001:29-30).

Di sisi lain, (Cogan and Derricott 1998) John J. Patrick dan Thomas S. Vontz (1999,34; 2001:4) mengelompokkan komponen kompetensi kajian kewargaan menjadi empat kelompok, yaitu (1) *knowledge of citizenship and government in democracy (civic knowledge)*; (2) *cognitive skill of democratic citizenship (cognitive civic skill)*; (3) *participatory skill of*

democratic citizenship (participatory civic skills); dan (4) virtues and dispostions of democratic citizenship (civic disposition). Dari keempat komponen itu, Patrick dan Vonts (2001:46) selanjutnya menjabarkannya ke dalam materi pokok kajian pengetahuan PKn menjadi tujuh topik, yaitu (1) demokrasi perwakilan (*representative democratic*); (2) kontitusionalisme; (3) hak asasi (*liberalism*); (4) kewarganegaraan (*citizenship*); (5) masyarakat kewargaan (*civil society*); (6) ekonomi pasar (*free and open ecinomis system*); dan (7) tipe-tipe publik.

Center for Civic Education (1994) merumuskan komponen-komponen utama kompetensi kewargaan sebagai tujuan Pendidikan kewarganegaraan yang meliputi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan watak kewarganegaraan (*civic dispositions*). *Pertama, civic knowledge* berkaitan dengan materi substansi yang seharusnya diketahui oleh warga negara berkaitan dengan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Pengetahuan itu bersifat mendasar tentang struktur dan sistem politik, pemerintah dan sistem sosial yang ideal sebagaimana terdokumentasi dalam kahidupan berbangsa dan bernegara serta nilai-nilai universal dalam masyarakat demokratis serta cara-cara kerjasama untuk mewujudkan kemajuan bersama dan hidup berdampingan secara damai dalam masyarakat global.

Kedua, Civic skill merupakan keterampilan yang dikembangkan dari pengetahuan yang diperoleh menjadi sesuatu yang bermakna, karena dapat dimanfaatkan dalam

menghadapi masalah-masalah kehidupan berbangsa dan bernegara. Keterampilan kewarganegaraan meliputi keterampilan intelektual (*intellectual skills*) dan keterampilan partisipasi (*participation skills*). Keterampilan intelektual yang penting untuk seorang warga negara yang berpengetahuan, efektif, dan bertanggung jawab, disebut sebagai kemampuan berpikir kritis. Center for Civic Education (1994) dan *The Civic Framework for 1998 National Assessment of Education Progress* (NAEPP) membuat kategori mengenai keterampilan ini, yaitu: “*identifying and describing; explaining and analyzing; and evaluating, taking, and defending positions on public issue*” (Branson, 1998:8). Sedangkan keterampilan *partisipatif* meliputi *interacting, monitoring, and influencing* (Branson, 1998:8). Interaksi (*interacting*) berkaitan dengan keterampilan-keterampilan warga negara dalam berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain. Berinteraksi adalah menjadi tanggap terhadap warga negara lain. Interaksi berarti bertanya, menjawab, dan berunding dengan santun, demikian juga membangun koalisi-koalisi dan mengelola konflik dengan cara yang damai dan jujur. Memonitor (*monitoring*) sistem politik dan pemerintahan, mengisyaratkan pada kemampuan yang dibutuhkan warga negara untuk terlibat dalam proses politik dan pemerintahan. Monitoring juga berarti fungsi pengawasan atau *watchdog* warga negara. Akhirnya, keterampilan partisipatoris dalam hal mempengaruhi, mengisyaratkan pada kemampuan proses-proses politik dan pemerintahan dalam masyarakat.

Rincian keterampilan kewargaan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Keterampilan Kewargaan

Keterampilan Intelektual	Keterampilan Partisipasi
<p>1. Mengidentifikasi(menanda i/menunjukkan) dibedakan menjadi keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membedakan; • Mengelompokan/ mengklasifikasikan; dan • Menentukan bahwa sesuatu itu asli <p>2. Menggambarkan (memberikan uraian/ilustrasi), misalnya tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses • Lembaga • Fungsi • Alat • Tujuan • Kualitas <p>3. Menjelaskan (mengklarifikasi/menafsirkan), misalnya tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sebab-sebab terjadinya suatu peristiwa; • Makna dan pentingnya peristiwa atau ide; dan • Alasan bertindak. <p>4. Menganalisis, misalnya</p>	<p>1. Berinteraksi (termasuk berkomunikasi terhadap obyek yang berkaitan dengan masalah-masalah public. Termasuk dalam keterampilan ini antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bertanya, menjawab, berdiskusi dengan sopan santun; • Menjelaskan artikulasi kepentingan; • Membangun koalisi, negosiasi, kompromi • Mengelola konflik secara damai; • Mencari consensus <p>2. Memantau/memonitor masalah politik dan pemerintahan terutama dalam penanganan persoalan-persoalan public. Termasuk dalam keterampilan ini antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan berbagai sumber informasi

Keterampilan Intelektual	Keterampilan Partisipasi
<p>tentang kemampuan menguraikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unsur-unsur atau komponen-komponen ide (gagasan), proses politik, institusi-institusi; • Konsekuensi dari ide, proses politik, institusi-institusi; dan • Memilih mana yang merupakan cara dengan tujuan, mana yang merupakan fakta dan pendapat; mana yang merupakan tanggung jawab pribadi dan mana yang merupakan tanggung jawab publik <p>5. Mengevaluasi pendapat/posisi, menggunakan kriteria/standar untuk membuat keputusan tentang;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kekuatan dan kelemahan isu/pendapat; • Menciptakan pendapat baru 	<p>seperti perpustakaan, surat kabar, TV, dan lain-lain untuk mengetahui persoalan-persoalan public;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Upaya mendapatkan informasi tentang persoalan publik dari kelompok-kelompok kepentingan, Lembaga-lembaga pemerintah. Misalnya dengan cara menghindari berbagai pertemuan publik, seperti pertemuan organisasi siswa, komite sekolah, dewan sekolah, pertemuan desa, pertemuan wali kota, LSM, dan organisasi kemasyarakatan lainnya. <p>3. Mempengaruhi proses politik pemerintahan baik secara formal maupun informal. Termasuk dalam keterampilan ini antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan simulasi

Keterampilan Intelektual	Keterampilan Partisipasi
<p>6. Mengambil pendapat/posisi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dari hasil seleksi sebagai posisi; • Membuat pilihan baru <p>7. Mempertahankan pendapat/posisi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengemukakan argumentasi berdasarkan asumsi atas posisi yang dipertahankan/diambil /dibela; • Merespons posisi yang tidak disepakati 	<p>tentang kegiatan kampanye, pemilu, dengar pendapat di DPR/DPRD, pertemuan walikota, lobby, peradilan;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan suara dalam suatu pemilihan; • Membuat petisi; • Melakukan pembicaraan/memberi kesaksian di hadapan Lembaga public; • Bergabung atau bekerja dalam Lembaga advokasi untuk memperjuangkan tujuan Bersama atau pihak lain; • Meminta atau menyediakan diri untuk menduduki jabatan tertentu.

Sumber: Diolah dari *Center for Civic Education, National Standard for Civics and Government* (1994:127-135).

Pengembangan keterampilan kewarganegaraan dilandasi oleh pengetahuan kewarganegaraan. Komponen ini dikembangkan untuk memberikan “...*the knowledge and skills required to participate effectively, practical experience in participation design to foster among students a sense of competence and efficacy*”, dan mengembangkan “...*an understanding of the importance of citizen participation*” (Quigley, dkk 1999:39), yakni pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk peran serta secara aktif dalam masyarakat, pengalaman berperan serta yang dirancang untuk memperkuat kesadaran berkemampuan dan berprestasi unggul dari siswa, dan mengembangkan pengertian tentang pentingnya peran serta aktif warga negara. Untuk dapat berperan serta secara aktif tersebut diperlukan “pengetahuan tentang konsep fundamental, sejarah, isu dan peristiwa actual, dan fakta yang berkaitan dengan substansi dan kemampuan untuk menerapkan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan itu secara kontekstual, dan kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan watak dari warga negara” (Quigley, dkk: 1999:39).

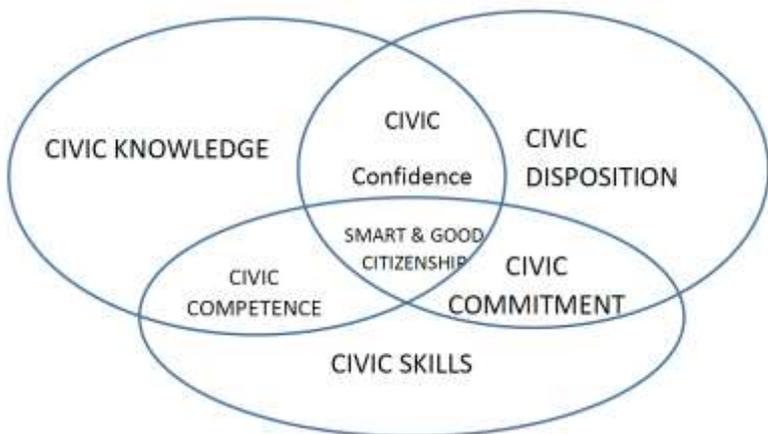
Ketiga, Watak kewarganegaraan (*civic disposition*) dimaksud oleh Quigley, dkk (1999:39) sebagai “sikap dan kebiasaan berpikir warga negara yang menopang berkembangnya fungsi social yang sehat dan jaminan kepentingan umum dari sistem demokrasi”. Secara konseptual, watak kewarganegaraan mencakup sejumlah karakteristik kepribadian, yakni 1) kesopanan (*civility*) yang mencakup kepedulian (*respect*) dan peduli pada wacana sipil (*civil discourse*); 2) tanggung jawab individual (*individual*

responsibility); 3) disiplin diri (*self-discipline*); 4) berpikir kewargaan (*civic-mindedness*); 5) keterbukaan pikiran (*open-mindedness*) yang meliputi keterbukaan (*openness*), skeptisisme (*skepticism*), pengenalan terhadap kemenduaan (*recognition of ambiguity*) 6) sikap kompromi (*compromise*) yang meliputi prinsip-prinsip konflik (*conflict of principles*), dan batas-batas kompromi (*limits to compromise*); 7) toleransi terhadap keragaman (*toleration of diversity*); 8) kesabaran dan ketekunan (*patience and persistence*); 9) keharuan (*compassion*); 10) kemurahan hati (*generosity*); dan 11) kesetiaan terhadap bangsa dan segala prinsipnya (*Loyalty to the nation and its principles*) (Quigley, et al.1991:13-14).

Branson (1998:23) menegaskan bahwa watak kewargaan mengisyaratkan pada karakter publik maupun privat yang penting bagi pemeliharaan dan pengembangan demokrasi konstitusional. Watak kewargaan sebagaimana keterampilan kewargaan, berkembang secara perlahan sebagai akibat dari apa yang telah dipelajari dan dialami oleh seseorang dirumah, sekolah, komunitas, dan organisasi-organisasi masyarakat kewargaan (*civil society*). Pengalaman-pengalaman demikian hendaknya membangkitkan pemahaman bahwa demokrasi mensyaratkan adanya pemerintahan mandiri yang bertanggungjawab 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 sukses.

Winataputra bahkan memperluas komponen tersebut dengan menyatakan bahwa warga negara yang memiliki pengetahuan dan sikap kewargaan akan menjadi warga negara yang percaya diri (*civic confidence*), warga negara yang memiliki pengetahuan dan keterampilan kewargaan akan menjadi warga negara yang mampu (*civic competence*), warga negara yang memiliki sikap dan keterampilan kewargaan akan menjadi warga negara yang komitmen (*civic commitment*), dan pada akhirnya warga negara yang memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan kewargaan akan menjadi warga negara yang cerdas dan baik (*smart and good citizenship*).



Gambar 1. Sasaran Pembentukan warga negara melalui PKn

5. Materi Pembelajaran PPKn di SD

Ruang lingkup materi PPKn sesuai dengan kurikulum tahun 2006 (Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar Isi mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan) adalah sebagai berikut.

- a) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan Keterbukaan dan jaminan keadilan;
- b) Norma, hukum dan peraturan, meliputi; Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di Masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, dan sistem hukum dan peradilan nasional;
- c) Hak asasi manusia meliputi: Hak dan Kewajiban anak, Hak dan Kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, dan Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM;
- d) Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan Bersama, Prestasi diri, dan Persamaan kedudukan warga negara;
- e) Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi

yang pernah digunakan di Indonesia, dan Hubungan dasar negara dengan konstitusi;

- f) Kekuasaan dan politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, dan Pers dalam masyarakat demokrasi;
- g) Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara, Pengalaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dan Pancasila sebagai ideologi terbuka;
- h) Globalisasi meliputi: Globalisasi di Lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan Internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

Pada prinsipnya, kedelapan ruang lingkup tersebut berlaku sama untuk semua tingkat Pendidikan. Sehingga, setiap tahap dalam pembelajaran harus memiliki pilihan untuk menampung dan menyelidiki nilai-nilai yang akan dicapai (Insani. 2021). Namun dari segi penjabaran, kedalaman, dan keluasan ruang lingkup materi tentu saja disesuaikan dengan tingkat sekolah. Hal ini tergambar dalam masing-masing Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar.

Untuk tingkat sekolah dasar, substansi kajian dan materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat digambarkan dalam pemetaan berikut.

Tabel 2. Pemetaan Ruang Lingkup dan Materi PKn SD

No	Ruang Lingkup	Materi
1	Persatuan dan kesatuan bangsa	Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.
2	Norma, hukum dan peraturan	Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah.
3	Hak asasi manusia	Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat.
4	Kebutuhan warga negara	Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Menghargai keputusan bersama.
5	Konstitusi Negara	-
6	Kekuasaan dan Politik	Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah, Pemerintah pusat.
7	Pancasila	Kedudukan Pancasila sebagai dasar negara, proses perumusan

No	Ruang Lingkup	Materi
		Pancasila sebagai dasar negara, Pengalaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
8	Globalisasi	Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi.

Sumber: Winamo (2012:30)

Ruang lingkup materi PPKn dalam Kurikulum 2013 ini selanjutnya diperinci ke dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sebagaimana dapat kita telusuri dalam Permendiknas No. 37 Tahun 2018 tentang Standar Isi, berikut ini.

Tabel 3. Kompetensi inti 1 dan 2 Kelas I

KOMPETENSI INTI 1 (SIKAP SPIRITUAL)	KOMPETENSI INTI 2 (SIKAP SOSIAL)
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru

Tabel 4. Tabel Kompetensi kelas I

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
1.1 Mensyukuri ditetapkannya bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas sebagai gambar pada lamba	2.1 Bersikap santun, rukun, mandiri, dan percaya diri sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” dalam kehidupan sehari-hari
1.2 Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di rumah	2.2 Melaksanakan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah
1.3 Menerima keberagaman karakteristik individu sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di rumah	2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di rumah
1.4 Menerima keberagaman di rumah sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di rumah	2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam keberagaman di rumah

Tabel 5. Tabel Kompetensi Inti 3 dan 4 Kelas I

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar,	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya

melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	yang estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia
--	--

Tabel 6. Tabel Kompetensi Dasar Kelas I

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Mengenal simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”	4.1 Menceritakan simbol-simbol sila Pancasila pada Lambang Garuda sila Pancasila
3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah	4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah
3.3 Mengidentifikasi keberagaman karakteristik individu di rumah	4.3 Menceritakan pengalaman kebersamaan dalam keberagaman kehidupan individu di rumah
3.4 Mengidentifikasi bentuk kerjasama dalam keberagaman di rumah	4.4 Menceritakan pengalaman kerjasama dalam keberagaman di rumah

Tabel 7. Tabel Kompetensi Inti 1 dan 2 Kelas II

KOMPETENSI INTI 1 (SIKAP SPIRITUAL)	KOMPETENSI INTI 2 (SIKAP SOSIAL)
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru

Tabel 8. Kompetensi Dasar Kelas II

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
1.1 Menerima hubungan gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas dan sila-sila Pancasila sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	2.1 Bersikap bekerja sama, disiplin, dan peduli sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
1.2 Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di sekolah	2.2 Melaksanakan aturan yang berlaku di rumah dan tata tertib yang berlaku di sekolah
1.3 Menerima keberagaman karakteristik individu sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di sekolah	2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di sekolah

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
1.4 Menerima keberagaman di sekolah sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam keberagaman di sekolah

Tabel 9. Kompetensi Inti 3 dan 4 Kelas II

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Tabel 10. Kompetensi Dasar Kelas II

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.5 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam	4.5 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang Negara dengan sila-sila Pancasila

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
lambang negara "Garuda Pancasila"	
3.6 Mengidentifikasi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah	4.6 Menceritakan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah
3.7 Mengidentifikasi jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah	4.7 Mengelompokkan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah
3.8 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di sekolah	4.8 Menceritakan pengalaman melakukan kegiatan yang mencerminkan persatuan dalam keberagaman di sekolah

Tabel 11. Kompetensi Inti 1 dan 2 Kelas III

KOMPETENSI INTI 1 (SIKAP SPIRITUAL)	KOMPETENSI INTI 2 (SIKAP SOSIAL)
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya

Tabel 12. Kompetensi Dasar Kelas III

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”
1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa	2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah
1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar
1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar

Tabel 13. Kompetensi Inti 3 dan 4 Kelas III

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Tabel 14. Kompetensi Dasar Kelas III

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara "Garuda Pancasila"	4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara "Garuda Pancasila"
3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah	4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah
3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar	4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar
3.4 Memahami makna bersatu dalam	4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
keberagaman di lingkungan sekitar	keberagaman di lingkungan sekitar

Tabel 15. Kompetensi Inti 1 dan 2 Kelas IV

KOMPETENSI INTI 1 (SIKAP SPIRITUAL)	KOMPETENSI INTI 2 (SIKAP SOSIAL)
1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya	2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya

Tabel 16. Kompetensi Dasar Kelas IV

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
1.1 Menerima makna hubungan bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambang negara "Garuda Pancasila" sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	2.1 Bersikap berani mengakui kesalahan, meminta maaf, memberi maaf, dan santun sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila.
1.2 Menghargai kewajiban dan hak warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dalam menjalankan	2.2 Menunjukkan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
agama	
1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika	2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika
1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan

Tabel 17. Kompetensi Inti 3 dan 4 Kelas IV

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
1. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya,	2. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	mulia

Tabel 18. Kompetensi Dasar Kelas IV

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila	4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari
3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari
3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari	4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari
3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan	4.4 Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan

Tabel 19. Kompetensi Inti I dan 2 Kelas V

KOMPETENSI INTI 1 (SIKAP SPRITUAL)	KOMPETENSI INTI 2 (SIKAP SOSIAL)
1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya	2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air

Tabel 20. Kompetensi Dasar Kelas V

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila
1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari	2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari
1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks	2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
Bhineka Tunggal Ika	
1.4 Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	2.4 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya

Tabel 21. Kompetensi Inti 3 dan 4 Kelas V

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Tabel 22. Kompetensi Dasar Kelas V

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari	4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari
3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat	4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat
3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup	4.4 Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.

Tabel 23. Kompetensi Inti 1 dan 2 Kelas VI

KOMPETENSI INTI 1 (SIKAP SPIRITUAL)	KOMPETENSI INTI 2 (SIKAP SOSIAL)
1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya	2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air

Tabel 24. Kompetensi Dasar Kelas VI

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila secara utuh sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari	2.1 Bersikap penuh tanggung jawab sesuai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
1.2 Menghargai makna kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga negara dalam menjalankan agama	2.2 Melaksanakan kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga negara sebagai wujud cinta tanah air
1.3 Mensyukuri keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika	2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika
1.4 Mensyukuri persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa beserta dampaknya	2.4 Menampilkan sikap tanggung jawab terhadap penerapan nilai persatuan dan kesatuan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara

Tabel 25. Kompetensi Inti 3 dan 4 Kelas VI

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Tabel 26. Kompetensi Dasar Kelas VI

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Menganalisis penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	4.1 Menyajikan hasil analisis pelaksanaan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
3.2 Menganalisis pelaksanaan kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga negara beserta dampaknya dalam kehidupan sehari-hari	4.2 Menyajikan hasil analisis pelaksanaan kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat beserta dampaknya dalam kehidupan sehari-hari
3.3 Menelaah keberagaman sosial,	4.3 Mengampanyekan manfaat keanekaragaman sosial,

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
budaya, dan ekonomi masyarakat	budaya, dan ekonomi
3.4 Menelaah persatuan dan kesatuan terhadap kehidupan berbangsa dan bernegara beserta dampaknya	4.4 Menyajikan hasil telaah persatuan dan kesatuan terhadap kehidupan berbangsa dan bernegara beserta dampaknya

Standar kompetensi dan kompetensi dasar menjadi arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Dalam merancang kegiatan pembelajaran dan penilaian perlu memperhatikan standar proses dan standar penilaian.

Ruang lingkup capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka sebagaimana dapat kita telusuri dalam perubahan atas keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran jenjang pendidikan dasar Sekolah Dasar (SD) berikut ini.

1. Fase A (Kelas I dan II Sekolah Dasar)

Tabel 27. Capaian Pembelajaran Fase A (Kelas I dan II Sekolah Dasar)

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pancasila	Peserta didik mampu mengenal dan menceritakan simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara simbol dan sila dalam lambang negara Garuda Pancasila. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah.
Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Peserta didik mampu mengenal aturan di lingkungan keluarga dan sekolah. Peserta didik mampu menceritakan contoh sikap mematuhi dan tidak mematuhi aturan di keluarga dan sekolah. Peserta didik mampu menunjukkan perilaku mematuhi aturan di keluarga dan sekolah.
Bhinneka Tunggal Ika	Peserta didik mampu menyebutkan identitas dirinya sesuai dengan jenis kelamin, ciri-ciri fisik, dan hobinya. Peserta didik mampu menyebutkan identitas diri (fisik dan non fisik) keluarga dan teman-temannya di lingkungan rumah dan di sekolah. Peserta didik mampu menceritakan dan menghargai perbedaan baik fisik (contoh: warna kulit, jenis rambut, dll) maupun nonfisik (contoh: miskin, kaya, dll) keluarga dan teman-

Elemen	Capaian Pembelajaran
	temannya di lingkungan rumah dan sekolah.
Negara Kesatuan Republik Indonesia	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menceritakan bentuk kerja sama dalam keberagaman di lingkungan keluarga dan sekolah. Peserta didik mampu mengenal ciri-ciri fisik lingkungan keluarga dan sekolah, sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Peserta didik mampu menyebutkan contoh sikap dan perilaku menjaga lingkungan sekitar serta mempraktikkannya di lingkungan keluarga dan sekolah.

2. Fase B (Kelas III dan IV Sekolah Dasar)

Tabel 28. Capaian Pembelajaran Fase B (Kelas III dan IV Sekolah Dasar)

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pancasila	Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
Undang-Undang Dasar Negara Republik	Peserta didik mampu mengidentifikasi aturan di keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar tempat tinggal serta

Elemen	Capaian Pembelajaran
Indonesia Tahun 1945	melaksanakannya dengan bimbingan orang tua dan guru. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah. Peserta didik melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.
Bhinneka Tunggal Ika	Peserta didik mampu menjelaskan identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, minat, dan perilakunya. Peserta didik mampu mengenali dan menyebutkan identitas diri (fisik dan non-fisik) orang di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu menghargai perbedaan karakteristik baik fisik (contoh: warna kulit, jenis rambut, dll) maupun non fisik (contoh: miskin, kaya, dll) orang di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu menghargai kebhinekaan suku bangsa, sosial budaya, dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.
Negara Kesatuan Republik Indonesia	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu memahami lingkungan sekitar (RT/RW/desa/kelurahan, dan kecamatan) sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Peserta didik mampu menampilkan sikap kerja sama dalam

Elemen	Capaian Pembelajaran
	berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

3. Fase C (Kelas V dan VI Sekolah Dasar)

Tabel 29. Capaian Pembelajaran Fase A (Kelas I dan II Sekolah Dasar)

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pancasila	Peserta didik mampu memahami dan menyajikan hubungan antarsila dalam Pancasila sebagai suatu kesatuan yang utuh. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan makna nilai-nilai Pancasila sebagai pandangan hidup berbangsa dan bernegara. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Peserta didik mampu menganalisis dan menyajikan hasil analisis bentuk-bentuk sederhana norma, aturan, hak, dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan bagian dari masyarakat. Peserta didik mampu menganalisis secara sederhana dan menyajikan hasil analisis pelaksanaan norma, aturan, hak, dan kewajiban sebagai anggota keluarga, dan warga sekolah. Peserta didik melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga, warga

Elemen	Capaian Pembelajaran
	sekolah, dan bagian dari masyarakat. Peserta didik mampu mempraktikkan membuat kesepakatan dan aturan bersama serta menaatinya dalam kehidupan sehari-hari di keluarga dan di sekolah.
Bhinneka Tunggal Ika	Peserta didik mampu menganalisis, menyajikan hasil analisis, menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekitarnya.
Negara Kesatuan Republik Indonesia	Peserta didik mampu mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/kota, provinsi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Peserta didik mampu membangun kebersamaan, persatuan, dan berkontribusi menciptakan kenyamanan di sekolah dan lingkungan sekitar.

C. Ringkasan

1. Pendidikan kewarganegaraan dapat diartikan sebagai upaya mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan karakter agar mampu berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu *Civics* dan *citizenship Education* atau *Education for Citizenship*. *Civics* adalah ilmu kewarganegaraan yang mempelajari hubungan

antara warga negara dan negara. *Civic Education* adalah komponen pendidikan yang mengajarkan warga negara untuk mengambil bagian dalam kehidupan demokrasi publik, menggunakan hak-hak mereka, dan untuk membebaskan tanggung jawab mereka dengan pengetahuan dan keterampilan-keterampilan. Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

2. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) atau sekarang lebih dikenal dengan Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas dan terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.
3. Materi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) secara garis besar terdiri atas pengetahuan, sikap dan keterampilan yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Center for Civic Education (1994) merumuskan komponen-komponen utama kompetensi kewargaan sebagai tujuan Pendidikan kewarganegaraan yang meliputi pengetahuan kewargaan (*civic knowledge*), keterampilan kewargaan

(*civic skills*), dan watak kewargaan (*civic dispositions*). Keterampilan intelektual yang penting untuk seorang warga negara yang berpengetahuan, efektif, dan bertanggung jawab, disebut sebagai kemampuan berpikir kritis.

4. Ruang lingkup materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sesuai dengan kurikulum tahun 2006 (Permendiknas No. 22 Tahun 2006), meliputi 1) Persatuan dan kesatuan bangsa, 2) Norma, hukum dan peraturan, 3) Hak asasi manusia, 4) Konstitusi Negara, 5) Kekuasaan dan politik, 6) Pancasila, dan 7) Globalisasi. Pada Kurikulum Merdeka mata pelajaran Pendidikan Pancasila memuat 4 elemen, diantaranya 1) Pancasila, 2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, 3) Bhinneka Tunggal Ika, dan 4) Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

D. Evaluasi/Latihan dan Soal

1. Jelaskan sejarah perkembangan PPKn di Indonesia?
2. Bagaimana paradigma baru PPKn dan konsep dasar materi pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar?
3. Mengapa kita perlu memahami dan mengidentifikasi materi konsep dasar PPKn pada kurikulum yang berlaku?
4. Apa saja ruang lingkup materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di

SD pada Kurikulum 2013 maupun di Kurikulum Merdeka?

5. Apa perbedaan mata pelajaran PPKn pada Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka?

Daftar Pustaka

- Azra, Azyumardi. 2005. "Kata Pengantar." In *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education): Demokrasi, Hak Asasi Manusia Dan Masyarakat Madani*, by Dede Rosyada, A. Ubaidillah, Abdul Rozak, Wahdi Sayuti and M. Arskal Salim GP, Ix-Xiv. Jakarta: Kerjasama ICCE UIN Syarif Hidayatullah dengan Prenada Media.
- Branson, Margaret Stimmann. 1998. "'The Role of Civic Education: A Forthcoming Education Policy Task Force.'" *Position Paper from the Communitarian Network*.
- Cholisin. 1994. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Laboratorium PMPKn Jurusan PMPKn FPIPS IKIP Yogyakarta.
- Cogan, John J. 1998. "Citizenship Education for the 21st Century: Setting the Context." In *Citizenship for the 21st Century: An International Perspective on Education*, by John J Cogan and Ray Derricott, 1-20. London: Kogan Page.
- Cogan, John J., and Ray Derricott. 1998. *Citizenship Education for The 21st Century: Setting the Context*. London: Kogan Page.
- Dewi, R. R., Suresman, E., & Suabuana, C. 2021. "Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Di Persekolahan. ASANKA:" *Journal of Social Science And Education*, 2(1):71-84.
- Kerr, David. 1999. *Citizenship Education: An International Comparison*. London: National Foundation for Education Research (NFER),.
- Quigley, Charles N, and Charles F. Bahmueller. 1991. *Civitas*:

- A Framework for Civic Education*. Calabasas: Center for Civic Education.
- Rahayu, M. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Grasindo.
- Rosyada, Dede, A. Ubaidillah, Abdul Rozak, Wahdi Sayuti, and M. Arskal Salim GP. 2005. *Pendidikan Kewargaan (Civic Education): Demokrasi, Hak Asasi Manusia, Dan Masyarakat Madani*. Revisi 2. Jakarta: Kerjasama ICCE UIN Syarif Hidayatullah dengan Prenada Media,.
- Samsuri. 2012. *Pendidikan Karakter Warga Negara*. Surakarta: Pustaka Hanif.
- Somantri, Muhammad Nu'man. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya dan PPs UPI.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. 2020. "Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1):30-41.
- Winataputra, Udin Saripudin, and Dasim Budimansyah. 2007. *Civic Education: Konteks, Landasan, Bahan Ajar Dan Kultur Kelas*. Bandung: Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan SPs UPI.
- Winataputra, U. 2004. *Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Perspektif Pencerdasan Kehidupan Bangsa*. Disampaikan pada Temu Sambut Pendidik Besar FKIP UT.
- Winataputra, U. S. 2012. *Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Perspektif Pendidikan Untuk Mencerdasakan Kehidupan Bangsa (Gagasan, Instrumentasi, Dan Praksis)*. Bandung: Widya Aksara Press Pemerintahan.
- Yani, A. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan*.

BAB II

STRATEGI, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN PPKn SD

A. Tujuan Pembelajaran

1. Mahasiswa mampu menganalisis strategi, model, dan metode pembelajaran PPKn SD
2. Mahasiswa mampu menerapkan strategi, model, dan metode pembelajaran PPKn SD
3. Mahasiswa mampu merancang strategi, model, dan metode pembelajaran PPKn SD
4. Mahasiswa mampu mengimplementasikan strategi, model, dan metode pembelajaran PPKn SD
5. Mahasiswa mampu mengevaluasi pengimplementasian strategi, model, dan metode pembelajaran PPKn SD

B. Materi Pembelajaran

1. Strategi Pembelajaran

Strategi dapat didefinisikan sebagai perpaduan secara keseluruhan dan pengorganisasian secara kronologis dari metode-metode dan bahan-bahan yang dipilih untuk mencapai tujuan tertentu (M. M. Rahmat, M.I., and Saleh

2008). Philips dan Owen menyatakan bahwa strategi adalah serangkaian tindakan yang bertalian secara konsisten dan tindakan-tindakan tersebut secara konseptual terpadu dengan tujuan-tujuan yang hendak dicapai (Rahmat, et al. 2008). Strategi adalah rencana tindakan yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu. Sebuah strategi mungkin efektif dalam teori, tetapi tidak menghasilkan hasil praktis di masa lalu. suatu strategi masih berupa rencana atau gambaran menyeluruh. Sedangkan maksud untuk mencapai tujuan, memang strategi disusun untuk tujuan tertentu. Tidak ada suatu strategi tanpa adanya tujuan yang ingin dicapai (Sanjaya 2007).

Dalam konteks kegiatan pembelajaran, strategi pembelajaran menurut Raka Joni adalah pola umum perbuatan guru-siswa di dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar (M. M. Rahmat et al. 2008). Pada umumnya, strategi diartikan sebagai kumpulan dari metode untuk kepentingan menyampaikan bahan-bahan atau materi dalam kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran, menentukan pendekatan bagi guru dalam menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Kalau strategi pembelajaran merupakan pola umum yang berisi tentang rentetan kegiatan yang dapat dijadikan pedoman (petunjuk umum) untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pertimbangan Strategi Pembelajaran

Dalam menentukan strategi pembelajaran kita perlu memperhatikan beberapa pertimbangan. (Sanjaya 2007) mengungkapkan beberapa pertimbangan itu sebagai berikut.

1. Pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai;
 - a. Apakah tujuan pengajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan aspek kognitif, afektif atau psikomotor?
 - b. Bagaimana kompleksitas tujuan pengajaran yang ingin dicapai, apakah tingkat tinggi atau rendah?
 - c. Apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademis atau tidak?
2. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pengajaran;
 - a. Apakah materi pelajaran itu berupa fakta, konsep, generalisasi, hukum, atau teori tertentu?
 - b. Apakah untuk mempelajari materi pengajaran itu memerlukan prasyarat tertentu atau tidak?
 - c. Apakah tersedia buku-buku sumber untuk mempelajari materi itu?
3. Pertimbangan dari sudut siswa;
 - a. Apakah strategi pembelajaran sesuai dengan tingkat kematangan siswa?
 - b. Apakah strategi pembelajaran itu sesuai dengan minat, bakat dan kondisi siswa?
 - c. Apakah strategi pembelajaran itu sesuai dengan gaya belajar siswa?

4. Pertimbangan-pertimbangan lainnya.
 - a. Apakah untuk mencapai tujuan hanya cukup dengan satu strategi saja?
 - b. Apakah strategi yang kita tetapkan dianggap satu-satunya strategi yang dapat digunakan?
 - c. Apakah strategi itu memiliki nilai efektifitas dan efisien?

Selain mempertimbangkan hal-hal seperti kebutuhan dan minat khusus pembelajar, penting juga untuk memahami prinsip-prinsip di balik strategi pembelajaran. Prinsip umum penggunaan strategi pembelajaran adalah bahwa tidak semua strategi pembelajaran cocok digunakan untuk mencapai semua tujuan dan semua keadaan. Setiap strategi memiliki kekhasan sendiri-sendiri. Killen mengemukakan *“no teaching strategy is better than others in all circumstances, so you have to be able to use a variety of teaching strategies, and make rational decision about when each of the teaching strategies is likely to most effective”* (Sanjaya 2007, 514).

Menurut (Sanjaya 2007) prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam menentukan strategi pembelajaran adalah:

- a. Berorientasi pada tujuan, tujuan pengajaran dapat menentukan suatu strategi yang harus digunakan guru.
- b. Aktivitas, belajar adalah berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan, bukan menghafal sejumlah fakta atau

informasi. Karena itu, strategi pembelajaran harus mendorong aktivitas siswa, baik aktifitas fisik maupun aktivitas mental.

- c. Individualitas, mengajar adalah usaha mengembangkan setiap individu siswa, walaupun guru mengajar pada sekelompok siswa, namun pada hakikatnya yang ingin dicapai adalah perubahan perilaku setiap siswa.
- d. Integritas, strategi pembelajaran harus dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadian siswa secara terintegrasi (kognitif, afektif, dan psikomotor).

3. Klasifikasi Strategi Pembelajaran

Ada banyak cara untuk belajar yang penting, dan kita bisa memilih mana yang paling cocok untuk kita. Untuk memahami ragam strategi pembelajaran penting dalam proses pembelajaran, berikut ini diuraikan beberapa contoh strategi pembelajaran sebagaimana diuraikan oleh (Sanjaya 2007) sebagai berikut.

a. Strategi Pembelajaran Ekspositori

Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Roy Killen (Hamruni 2012) menyebut strategi pembelajaran ini sebagai strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*) karena materi disampaikan langsung oleh guru. Strategi pembelajaran ekspositori (atau sering juga digunakan istilah

chalk and talk) berpusat kepada guru (*teacher centered approach*). Sebab dalam strategi ini guru memegang peranan yang dominan. Guru menyampaikan materi ajar secara terstruktur, dengan harapan materi tersebut dapat dikuasai dengan baik oleh siswa. Dalam hal ini, materi pelajaran dianggap seolah-olah sudah dibuat. Fokus utama dari strategi ini adalah memastikan siswa sukses secara akademis. (*academic achievement*) siswa.

Strategi pembelajaran langsung lebih mengutamakan pada penyampaian pengetahuan dengan target hasil belajar pengetahuan deklaratif sederhana. Meskipun demikian, untuk mencapai tujuan yang maksimal, strategi pembelajaran ini perlu perencanaan yang matang dengan penguasaan bahan materi pembelajaran oleh guru yang mendalam.

Terdapat beberapa karakteristik strategi pembelajaran ekspositori, yaitu:

- 1) dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara verbal, artinya bertutur secara lisan merupakan alat utama dalam melakukan strategi ini, oleh karena itu sering orang mengidentikkannya dengan ceramah.
- 2) biasanya materi pelajaran yang disampaikan adalah materi pelajaran yang sudah jadi, seperti data atau fakta, konsep-konsep tertentu yang harus dihafal sehingga tidak menuntut siswa untuk berpikir ulang.
- 3) tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran itu sendiri. Artinya, setelah proses

pembelajaran berakhir siswa diharapkan dapat memahaminya dengan benar dengan cara dapat mengungkapkan kembali materi yang telah diuraikan.

Keberhasilan penggunaan strategi ekspositori sangat tergantung pada kemampuan guru untuk bertutur atau menyampaikan materi pelajaran. Termasuk ke dalam strategi pembelajaran ekspositori adalah metode ceramah, metode demonstrasi, dan metode tanya jawab.

b. Strategi Pembelajaran Pemecahan Masalah

Strategi pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*) adalah strategi untuk membantu siswa agar memahami dan menguasai materi pengajaran dengan menggunakan strategi pemecahan masalah. Strategi ini ditandai oleh beberapa ciri, yaitu siswa bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok kecil, pengajaran ditekankan kepada materi pengajaran yang mengandung persoalan-persoalan untuk dipecahkan, siswa menggunakan banyak pendekatan dalam belajar, dan hasil dari pemecahan masalah adalah tukar pendapat (*sharing*) di antara semua siswa.

Strategi pembelajaran pemecahan masalah dilandasi oleh teori konstruktivisme dengan pendekatan inkuiri, berpusat kepada siswa dengan target hasil belajar pemecahan masalah (*authentic*) dan menjadi pembelajar yang mandiri. Strategi ini menuntut adanya pengelolaan suasana kelas yang demokratis dan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peran guru melalui model

pembelajaran ini hendaknya berupaya lebih banyak melibatkan siswa dalam pembelajaran secara terbuka, demokratis, dan memiliki kebebasan berpendapat.

Strategi pembelajaran ini bukan hanya sekedar metode pembelajaran tetapi juga merupakan suatu metode berpikir, sebab dalam *problem solving* dapat menggunakan metode-metode lainnya dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan.

Langkah-langkah metode ini adalah sebagai berikut.

- 1) Adanya masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah ini harus tumbuh dari siswa sesuai dengan taraf kemampuannya
- 2) Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Misalnya, dengan jalan membaca buku-buku, meneliti, bertanya dan lain-lain.
- 3) Menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban ini tentu saja didasarkan kepada data yang telah diperoleh, pada langkah kedua di atas.
- 4) Menguji kebenaran jawaban sementara tersebut. Dalam langkah ini siswa harus berusaha memecahkan masalah sehingga betul-betul yakin bahwa jawaban tersebut itu betul-betul cocok. Apakah sesuai dengan jawaban sementara atau sama sekali tidak sesuai. Untuk menguji kebenaran jawaban ini tentu saja diperlukan metode-metode lainnya seperti, demonstrasi, tugas diskusi, dan lain-lain.

- 5) Menarik kesimpulan. Artinya siswa harus sampai kepada kesimpulan terakhir tentang jawaban dari masalah tadi.

c. Strategi Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Strategi ini menekankan pada proses kerjasama dalam suatu kelompok yang terdiri dari 3-5 orang siswa untuk mempelajari suatu materi yang spesifik sampai tuntas. Melalui strategi ini, siswa didorong untuk bekerjasama secara maksimal sesuai dengan keadaan kelompoknya.

Strategi pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dilandasi oleh teori konstruktivisme dengan pendekatan masyarakat belajar (*learning community*), berpusat kepada siswa dengan target hasil belajar akademik dan keterampilan sosial. Strategi ini menuntut adanya pengelolaan suasana kelas yang demokratis dan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peran guru melalui strategi pembelajaran ini hendaknya berupaya lebih banyak melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Strategi pembelajaran kooperatif, dapat dijelaskan dari beberapa perspektif, yaitu perspektif motivasi, perspektif sosial, perspektif perkembangan kognitif, dan perspektif elaborasi kognitif (Sanjaya 2007, 512). Dari perspektif motivasi, melalui pembelajaran kooperatif, penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu. Keberhasilan individu pada dasarnya adalah keberhasilan kelompok. Setiap anggota kelompok terdorong untuk memperjuangkan

keberhasilan kelompoknya. Melalui perspektif sosial, melalui pembelajaran kooperatif, setiap siswa akan saling membantu dalam belajar, karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan. Perspektif perkembangan kognitif, artinya bahwa dengan adanya interaksi antara anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berpikir mengolah berbagai informasi. Sedangkan elaborasi kognitif, artinya setiap siswa akan berusaha untuk memahami dan menimba informasi untuk menambah pengetahuan kognitifnya.

d. Strategi Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching dan Learning*)

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar dan mengajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, masyarakat, dan warga negara (Komalasari 2008). Dengan demikian, pembelajaran kontekstual memungkinkan siswa menghubungkan isi materi dengan konteks kehidupan sehari-hari untuk menemukan makna. Karakteristik pembelajaran kontekstual menurut (Hersey, Blanchard, and Johnson 2001) meliputi:

- 1) bersandar pada memori mengenai ruang
- 2) mengintegrasikan berbagai subjek materi
- 3) nilai informasi didasarkan pada kebutuhan siswa)

- 4) menghubungkan informasi dengan pengetahuan awal siswa
- 5) penilaian sebenarnya melalui aplikasi praktis atau pemecahan masalah nyata

Secara lebih lengkap Johnson (Komalasari 2008) mengidentifikasi delapan komponen pembelajaran kontekstual, yaitu:

- 1) *making meaningful connections* (membuat hubungan penuh makna);
- 2) *doing significant work* (melakukan pekerjaan penting);
- 3) *self regulated learning* (belajar mengatur sendiri);
- 4) *collaborating* (kerjasama);
- 5) *critical and creative thinking* (berpikir kritis dan kreatif);
- 6) *nurturing the individual* (memelihara individu);
- 7) *reaching high standards* (mencapai standar tinggi); dan
- 8) *using authentic assessment* (penggunaan penilaian sebenarnya).

Sementara itu Sounders (Komalasari 2008) merumuskan strategi pembelajaran CTL dengan istilah REACT, yang merupakan singkatan dari:

- Relating* : Belajar dalam konteks pengalaman hidup;
Experiencing : Belajar dalam konteks pencarian dan penemuan;
Applying : Belajar ketika pengetahuan diperkenalkan dalam konteks penggunaannya;

- Cooperating* : Belajar melalui konteks komunikasi interpersonal dan saling berbagi;
- Transferring* : Belajar penggunaan pengetahuan dalam suatu konteks atau situasi baru.

Pembelajaran kontekstual mendasarkan pada filosofi konstruktivisme, yang beranggapan bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui interaksi mereka dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan mereka. Suatu pengetahuan dianggap benar bila pengetahuan itu dapat berguna untuk menghadapi dan memecahkan persoalan atau fenomena yang sesuai (Komalasari 2008). Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual membantu siswa untuk mengenal dan memahami lingkungan di sekitar masyarakat, baik keluarga maupun masyarakat.

e. Strategi Pembelajaran Diskusi

Diskusi adalah proses pengajaran melalui interaksi dalam kelompok. Setiap anggota kelompok saling bertukar ide tentang suatu isu dengan tujuan untuk memecahkan suatu masalah, menjawab suatu pertanyaan, menambah pengetahuan atau pemahaman, atau membuat suatu keputusan. Jika diskusi ini melibatkan seluruh anggota kelas, maka pengajaran dapat terjadi secara langsung dan bersifat *student centered*. Dikatakan langsung karena guru menentukan tujuan yang harus dicapai melalui diskusi, mengontrol aktivitas siswa, serta menentukan fokus dan keberhasilan pengajaran. Sedangkan dikatakan berpusat

pada siswa karena sebagian besar input dan hasil diskusi sebagai *output* pengajaran berasal dari siswa.

f. Strategi Pembelajaran Kerja Kelompok Kecil (*Small Group Work*)

Strategi kerja kelompok kecil merupakan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa, dilakukan untuk mengajarkan materi-materi khusus. Siswa dituntut memperoleh pengetahuan sendiri melalui bekerja bersama-sama. Tugas guru hanya memonitor apa yang dikerjakan siswa. Tujuan dari strategi ini adalah kemampuan interaksi sosial, kemampuan akademik, dan kemampuan keduanya.

Tidak ada satu strategi pembelajaran yang dianggap lebih baik dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang lain. Baik tidaknya suatu strategi pembelajaran bisa dilihat dari efektif tidaknya strategi tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan demikian, pertimbangan pertama penggunaan strategi pembelajaran adalah tujuan apa yang harus dicapai.

4. Strategi Pembelajaran PKn

Dalam konteks pembelajaran PKn, Murray Print termasuk dikemukakan pula oleh (Killen 1998) (Sanjaya 2007, 512) mengelompokkan strategi pembelajaran PKn ke dalam dua kelompok, yaitu strategi pembelajaran yang berorientasi pada guru (*teacher centered strategies*), dan strategi pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered strategies*). Strategi yang pertama lebih menekankan

peran dominan guru dalam proses pembelajaran, sedangkan posisi siswa dalam keadaan yang pasif. Sementara itu, strategi yang kedua nampak lebih menekankan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan peran guru bersifat mengarahkan dan membimbing.

Agar strategi pembelajaran PKn berjalan efektif, maka Osborne (Print 1999, 82) menyetengahkan sembilan prinsip yang harus diperhatikan dan dilaksanakan oleh guru, yaitu:

1. Guru memiliki kejelasan tentang visi pendidikan (*Teacher have a clearly articulated vision of education*);
2. Materi yang diajarkan adalah bermanfaat dan penting (*The material being taught is worth knowing and is important*);
3. Materi diorganisasikan sebagai masalah atau isu yang perlu dipecahkan (*Material is organized as a problem or issue to be investigated*);
4. Teliti, perhatian sengaja diberikan pada pembelajaran dalam konteks pengetahuan yang bernilai (*Careful, deliberate attention is given to the teaching of thinking within the context of valuable knowledge*);
5. Para siswa diajak untuk aktif dalam proses pembelajaran (*Students are required to be active in their own learning*);
6. Para siswa diajak untuk berbagi dan membangun berbagai gagasan dengan siswa yang lainnya (*Students are encouraged to share and to build on each other's ideas*);
7. Membangun hubungan antara ruang kelas dan dunia luar (*Connections are established between the classroom and the outside world*); dan

8. Ruang kelas ditandai oleh kepercayaan dan keterbukaan sehingga para siswa mudah untuk berpartisipasi (*Classroom are characterized by trust and openness so that students find it easy to participate*).

Sementara itu Murray Print (Print 1999, 84) mengemukakan karakteristik yang esensial dalam pendekatan pembelajaran PKn, yaitu

1. Pelibatan siswa dalam sebuah projek pembelajaran (*engaging students in projects [active angagement]*);
2. Menstimulasi dan pemahaman tentang nilai (*stimulating and understanding of values*); dan
3. Mendorong proses berpikir reflektif, berpikir kritis maupun kemampuan untuk untuk mengambil posisi dan mempertahankannya (*encouraging reflective, critical thinking as well as the ability to take a position and defense it*).

Menurut pendapat-pendapat di atas, pada dasarnya strategi pembelajaran PKn harus menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran melalui partisipasi aktif dan positif dalam mengemukakan ide atau gagasan kreatif dalam rangka melatih untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Hal ini karena proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang memungkinkan para pembelajar aktif melibatkan diri baik secara mental maupun secara fisik. Pembelajaran ini dikenal sebagai pembelajaran interaktif yang memiliki karakteristik umum sebagai berikut.

1. adanya variasi kegiatan klasikal, kelompok, dan perorangan;
2. keterlibatan mental (pikiran, perasaan) siswa tinggi;
3. guru/dosen/tutor/instruktur berperan sebagai fasilitator belajar, narasumber, dan manajer kelas yang demokratis;
4. menerapkan pola komunikasi banyak arah (*multiways traffic communication*);
5. suasana kelas yang fleksibel, demokratis, menantang, dan tetap terkendali oleh tujuan yang ditetapkan sebelumnya.
6. potensial dapat menghasilkan dampak instruksional (*instructional effect*) dan dampak pengiring (*nurturant effects*) lebih efektif;
7. dapat digunakan di dalam dan atau di luar kelas/ruangan.

Dalam mata pelajaran PKn, pemilihan strategi dan metode pembelajaran PKn mengalami perkembangan seiring proses sejarah yang panjang. Pada awalnya PKn (waktu itu masih digunakan istilah *civics*) diajarkan di Amerika Serikat dengan tujuan untuk meng-Amerika-kan orang-orang imigran yang datang di Amerika. Isi pelajarannya dimaksudkan untuk pendidikan karakter, patriotisme dan pemerintahan sipil (*civil government*). Materi pelajarannya disampaikan dengan menggunakan metode yang berorientasi kepada *faculty psychology*. Menurut aliran psikologi ini, karakter warga negara yang baik akan mudah

dihasilkan apabila melatih pikiran-pikiran pelajar dengan cara hapalan-hapalan dan menasehati hal-hal yang baik-baik secara terus menerus (Somantri 2001, 302).

Dalam perkembangan selanjutnya, timbul gerakan *Civic Education (Civic Education Movement)* tahun 1901 yang dipelopori oleh Howard Wilson, menyusul kemudian gerakan *Community Civics* pada tahun 1907 yang dipelopori oleh W. A. Dunn. Gerakan tersebut didorong oleh ketidaksetujuan terhadap aliran *faculty psychology*. Lebih-lebih ketika hasil penelitian yang dilakukan oleh Hartshorn dan May tentang kelemahan aliran psikologi ini serta penolakan terhadap praktisi pengajaran *civics* yang di dalamnya mengandung tentang karakter, patriotisme yang berorientasi pada *faculty psychology*. Penolakan tersebut didasarkan pada alasan bahwa tidak mungkin orang akan menjadi baik dengan hanya dinasehati, dilatih pikiran pelajar dengan hal-hal yang baik saja, tanpa diberikan akses atau kesempatan untuk menilainya sendiri atau merasakannya antara mana yang baik dan mana yang tidak baik.

Karena itu, lambat laun metode mengajar PKn dipengaruhi oleh aliran psikologi lapangan (*field psychology*) yang berpandangan bahwa pelajar harus berpartisipasi secara bebas dan dinamis agar pelajar dapat memecahkan permasalahan (*problem solving*). Aliran ini juga beranggapan bahwa proses belajar yang demokratis dan dinamis dianggap lebih efektif dan akan memperoleh nilai yang sebenarnya (Somantri 2001, 303). Aliran ini mendorong

metode mengajar PKn yang mesti berorientasi kepada partisipasi siswa secara aktif, mempunyai sifat-sifat inkuiri, dan pendekatan pemecahan masalah.

John Dewey (Somantri 2001, 303) mengemukakan langkah-langkah pemecahan masalah sebagai berikut.

1. merasakan hal yang membingungkan (*a feeling of perplexity*);
2. mendefinisikan masalah (*the definition of the problem*);
3. mengusulkan dan menguji hipotesis (*suggesting and testing hypotheses*);
4. membangun solusi dengan berbagai pertimbangan/penalaran (*development of the solution, by reasoning*); dan
5. pengujian kesimpulan, diikuti pertimbangan-pertimbangan kembali sesuai keperluan (*testing of the conclusion, followed by reconsideration if necessary*).

Selanjutnya, Roy Hatch (Somantri 2001, 303) telah melakukan modifikasi terhadap langkah-langkah berpikir dalam rangka pemecahan masalah yaitu:

1. menemukan fakta (*find the facts*);
2. menyaring fakta (*filter the facts*);
3. menghadapi fakta (*face the facts*);
4. mengikuti fakta (*follow the facts*);
5. mendefinisikan masalah (*define the problem*);
6. menemukan fakta penting (*discovering important facts*);
7. merinci kesimpulan-kesimpulan alternatif (*list alternative conclusion*);

8. menarik kesimpulan yang terbaik (*state the best solution*).

Dalam proses pembelajaran PKn, ada banyak tantangan yang dihadapi seorang guru. Misalnya, mereka harus memahami berbagai strategi pembelajaran, hubungan materi ajar dengan ilmu-ilmu sosial lainnya, lingkungan masyarakat, agama, sains dan teknologi, dan mengenal karakter istilah-istilah ilmu-ilmu social. Disamping itu, perlu juga memadukan hafalan dengan kehidupan yang sebenarnya di masyarakat.

Dengan memadukan metode hafalan dengan kehidupan dan kebutuhan dalam masyarakat, maka siswa dapat dilatih untuk berpikir, bersikap dan bertindak demokratis di dalam kelas. Dengan kata lain, guru-guru PKn harus melatih para siswa untuk berlatih menemukan konsensus dalam hidup masyarakat yang demokratis. Artinya, kelas PKn perlu dikonstruksi sebagai laboratorium demokrasi. Perihal pentingnya mewujudkan kelas sebagai laboratorium demokrasi, dikemukakan oleh Gross dan Zeleny (Somantri 2001, 313) dengan menyatakan sebagai berikut.

The civics class is the place of civic apprenticeship and all teacher's effort should be to the end that apprenticeship is the most fitting. With this end of providing civics apprenticeship... Civics teacher make his contribution toward developing youth who are capable of carrying the burden of democracy.

Pada intinya pendapat di atas menekankan pentingnya perwujudan kelas PKn sebagai laboratorium demokrasi yang harus mampu diwujudkan dengan baik oleh guru, siswa serta faktor-faktor yang memberikan kontribusi untuk itu, seperti metode mengajar guru, dan suasana masyarakat setempat. Dalam kelas sebagai laboratorium demokrasi siswa dilatih untuk berpikir, bersikap, dan bertindak atau berperilaku demokratis.

5. Hakikat Model Pembelajaran

Istilah model dapat diartikan sebagai suatu bentuk tiruan (replika) dari benda yang sesungguhnya (misalnya model kerangka manusia, model jembatan layang), sehingga memiliki bentuk atau konstruksi dan sifat-sifat lain yang sama atau mirip dengan benda yang dibuatkan tiruannya. Model juga dapat ditafsirkan sebagai suatu contoh konseptual atau prosedural dari suatu program, system, atau proses yang dapat dijadikan acuan atau pedoman dalam rangka memecahkan suatu masalah atau mencapai suatu tujuan, sebagai contoh: model satuan pembelajaran, model persiapan mengajar, model-model pengajaran atau pembelajaran, model pengembangan profesional, dan model-model pembangunan yang digunakan di suatu negara (S. Rahmat et al. 2008:56)

Dalam konteks pembelajaran, istilah model pembelajaran didefinisikan oleh Joyce dan Weil (1981) sebagai suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan

membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Dari definisi tersebut, dipahami bahwa model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Model pembelajaran menurut Reigeluth (1985) sebagaimana dikutip Haryanto (2014) dimaknai sebagai seperangkat komponen strategi yang terpadu seperti cara mendesain ide-ide isi, penggunaan tinjauan dan rangkuman, penggunaan contoh-contoh, praktik-praktik dan penggunaan berbagai strategi untuk memotivasi pembelajar.

Di sisi lain, ada pendapat lain yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para dosen dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas proses pembelajaran (Soekanto & Winataputra, 1997). Pengertian ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran merupakan kegiatan bertujuan dan tertata secara sistematis. Dilihat dari domain psikologis siswa, Joyce dan Weil (1981) mengupas empat kelompok (*family*) model pembelajaran, yaitu kelompok model sosial (*the social family of models*); model pengolahan informasi (*the Information-Processing family of models*); kelompok model personal (*the personal family of models*); dan kelompok model sistem perilaku (*the behavioral system family of models*).

6. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model Pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan pada teori pendidikan dan teori belajar dari pada ahli tertentu.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas. Misalnya model syntic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- 4) Memiliki bagian-bagian model sebagai pedoman praktis guru dalam melaksanakan suatu model pembelajaran, yaitu: 1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), 2) adanya prinsip-prinsip reaksi, 3) sistem sosial, dan 4) sistem pendukung.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: 1) dampak pembelajaran (*instructional effect*), yaitu hasil belajar yang dapat diukur, 2) dampak pengiring (*nurturant effects*), yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 6) Membuat persiapan mengajar (*instructional design*) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Model pembelajaran sesungguhnya mempresentasikan level yang lebih besar dari praktek pembelajaran dan menampilkan dasar filosofis tentang pembelajaran. Model pembelajaran ini digunakan untuk memilih dan

menentukan strategi, metode, keterampilan mengajar, dan aktivitas siswa dalam penekanan proses pembelajaran.

7. Model Pembelajaran PPKn di SD

Ruang lingkup materi Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah adalah sebagai berikut.

- a. Kandungan moral Pancasila dalam Lambang Negara.
- b. Bentuk dan tujuan norma/kaidah dalam masyarakat.
- c. Semangat kebersamaan dalam keberagaman.
- d. Persatuan dan kesatuan bangsa.
- e. Makna simbol-simbol Pancasila dan lambang negara Indonesia.
- f. Hak, Kewajiban, dan tanggung jawab warga negara.
- g. Makna keberagaman personal, sosial dan kultural.
- h. Persatuan dan kesatuan
- i. Moralitas sosial dan politik warga negara/ pejabat negara, dan tokoh masyarakat.
- j. Nilai dan moral Pancasila.
- k. Keanekaragaman sosial dan budaya, serta pentingnya kebersamaan.
- l. Nilai dan moral persatuan dan kesatuan bangsa.
- m. Moralitas terpuji dalam kehidupan sehari-hari.

Sementara itu, Winataputra (2001:6) mengungkapkan ruang lingkup dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD/MI berdasarkan kurikulum 2013, meliputi:

- a. Pancasila, sebagai dasar negara, pandangan hidup bangsa, ideologi nasional dan etika dalam pergaulan internasional bangsa Indonesia.
- b. Undang-Undang Dasar NRI Tahun 1945 sebagai dasar hukum yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c. Bhinneka Tunggal Ika, sebagai wujud komitmen keberagaman dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang utuh dan kohesif secara nasional, serta harmonis dalam pergaulan antar bangsa.
- d. Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) sebagai bentuk Negara Republik Indonesia yang final bertujuan melindungi segenap bangsa dan tanah tumpah darah Indonesia.

Melihat hal tersebut, dengan paradigma Kurikulum 2013 yang saat ini sudah memasuki tahap implementasi meluas. Keempat ruang lingkup materi tersebut diorganisasikan secara psikologis dan sosial kultural dengan pendekatan logika substantif dari kelas I sampai kelas VI sekolah dasar. Menggunakan konsepsi kompetensi yang menjembatani dalam mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yakni Kompetensi Inti (KI) dikembangkan dalam

Kompetensi Dasar (KD) yang merupakan kompetensi minimal dalam suatu proses pembelajaran.

Ruang lingkup materi PPKn di Indonesia telah menyesuaikan dengan kompetensi yang seharusnya dimiliki warga negara pada abad-21. Pembelajaran abad-21 menggunakan istilah yang dikenal sebagai 4Cs (*critical thinking, communication, collaboration, and creativity*) adalah empat keterampilan yang telah diidentifikasi sebagai keterampilan abad ke-21 (P21) sebagai keterampilan yang sangat penting dan diperlukan untuk pendidikan abad ke-21

Tabel 30. Peta Kompetensi Keterampilan 4Cs sesuai P21

<i>Framework 21st Century Skills</i>	Kompetensi Berpikir P21
Creativity Thinking and innovation	Peserta didik dapat menghasilkan, mengembangkan dan mengimplementasi ide-ide mereka secara kreatif baik individu maupun kelompok.
<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>	Peserta didik dapat mengidentifikasi, menjelaskan, menganalisis, menginterpretasikan dan mengevaluasi bukti-bukti, argumentasi, klaim dan data secara luas melalui pengkajian secara mendalam, merefleksikannya dalam kehidupan sehari-hari.
<i>Communication</i>	Peserta didik dapat mengkomunikasikan ide,

<i>Framework 21st Century Skills</i>	Kompetensi Berpikir P21
	gagasan, dan temuan secara efektif baik melalui lisan, tulisan, maupun teknologi.
<i>Collaboration</i>	Peserta didik dapat bekerja sama dalam sebuah kelompok dalam memecahkan permasalahan yang telah ditemukan.

Implementasi dalam menyusun kerangka sesuai P21 bersifat multidisiplin, artinya semua materi dapat didasarkan sesuai kerangka P21 (buku pembelajaran hots). Berdasarkan hasil kajian dokumen UU Sisdiknas, Nawacita dan RPJMN Pendidikan Dasar, Menengah dan Tinggi diperoleh dua tambahan keterampilan yaitu Penguatan Pendidikan Karakter dan Nilai Spiritual. Secara keseluruhan P21 di Indonesia dirumuskan menjadi *Indonesian Partnership for 21st Century Skill Standard (IP-21CSS)* sebagai berikut.

Tabel 31. Indonesian Partnership dor 21st Century Skill Standard (IP 21CSS)

<i>Framework 21st Century Skills</i>	IP-21CSS	Aspek
<i>Creativity Thinking and innovation</i>	4Cs	<ul style="list-style-type: none"> • Berpikir secara kreatif • Bekerja secara kreatif • Mengimplementasikan keterbaharuan
<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>		<ul style="list-style-type: none"> • Penalaran efektif • Menggunakan kerangka berpikir

<i>Framework 21st Century Skills</i>	IP-21CSS	Aspek
		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat evaluasi • Membuat keputusan • Memecahkan masalah
<i>Communication and Collaboration</i>		<ul style="list-style-type: none"> • Berkomunikasi dengan jelas • Bekerjasama dengan orang lain
<i>Information, Media and Technology Skills</i>	ICTs	<ul style="list-style-type: none"> • Mengakses informasi dengan bijak • Menganalisis informasi • Menggunakan dan menata informasi • Menghasilkan media • Mengimplementasikan teknologi secara efektif
<i>Life & Career Skills</i>	<i>Character Building</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan scientific attitude (rasa ingin tahu, jujur, teliti, terbuka dan penuh kehati-hatian) • Menunjukkan perilaku menerima nilai moral yang berlaku di masyarakat.
	<i>Spiritual Values</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menghayati konsep ke-Tuhanan melalui ilmu pengetahuan. • Menginternalisasikan nilai-nilai spiritual

<i>Framework 21st Century Skills</i>	IP-21CSS	Aspek
		dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Cogan dan Derricot (1998:115) memaparkan karakteristik yang dimiliki warga negara abad 21 adalah sebagai berikut.

- a. Kemampuan mengenal dan mendekati masalah sebagai warga masyarakat global.
- b. Kemampuan bekerjasama dengan orang lain dan memikul tanggung jawab atas peran atau kewajibannya dalam masyarakat,
- c. Kemampuan memahami, menerima, dan menghormati perbedaan-perbedaan budaya.
- d. Kemampuan berpikir kritis dan sistematis.
- e. Memiliki kepekaan terhadap HAM dan mempertahankannya.
- f. Mampu mengubah gaya hidup dan pola makanan pokok yang biasa guna melindungi lingkungan.
- g. Kemampuan menyelesaikan konflik dengan cara damai tanpa kekerasan.
- h. Kemampuan dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan politik pada tingkatan pemerintah lokal, nasional dan internasional.

Model pembelajaran PPKn sesungguhnya berorientasi pada pengembangan sikap demokratis seseorang yang bertanggung jawab sebagai warga negara. Berkaitan dengan

hal tersebut sesuai dengan Permendikbud No 22 Tahun 2013 tentang Standar Proses untuk menggunakan model pembelajaran yang mampu membentuk perilaku pengetahuan, sosial dan mengembangkan rasa ingin tahu. Model pembelajaran yang relevan untuk belajar PPKn di sekolah dasar adalah *Values Clarification Technique (VCT)*, (*Cooperatif Learning*), model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-based Learning*), dan model pembelajaran berbasis proyek (*Project-based Learning/PjBL*). Selanjutnya didalam buku ini akan dibahas keempat model tersebut.

a. Model Pembelajaran *Values Clarification Technique (VCT)*

VCT adalah singkatan *Value Clarification Technique* atau Teknik Mengklarifikasi Nilai dapat diartikan sebagai teknik pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik dalam suatu persoalan melalui proses menganalisis nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri peserta didik (Wina, 2010:283).

Model pembelajaran ini melihat pendidikan moral sebagai upaya menumbuhkan kesadaran diri dan Kepedulian diri siswa, implementasi pendidikan nilai di sekolah sangat membantu peserta didik supaya mereka mampu menggunakannya secara bersama sama antara kemampuan berfikir rasional dan kesadaran emosional untuk memahami perasaan, nilai nilai, sikap, dan pola tingkah laku mereka sendiri dan akhirnya didorong untuk menghayatinya secara mendalam.

Sintaks model pembelajaran VCT terbagi atas tujuh tahapan yang dibagi dalam tiga tingkat yakni:

1. Kebebasan Memilih

Pada tingkatan ini terdapat tiga tahapan yaitu: (1) Memilih secara bebas, artinya peserta didik diberi kesempatan untuk menentukan suatu masalah atau kasus kejadian yang diambil dari buku atau yang dibuat guru; (2) Memilih dari beberapa solusi alternatif pilihan secara bebas yang menurutnya baik, nilai yang dipaksakan berdampak kurang baik bagi pembelajaran nilai itu sendiri, dan (3) Memilih setelah dilakukan analisis pertimbangan konsekuensi yang akan timbul sebagai akibat pilihannya.

2. Menghargai

Tingkatan ini terdiri atas dua tahap pembelajaran, yaitu: (1) adanya perasaan senang dan bangga dengan nilai yang menjadi pilihannya sehingga nilai tersebut menjadi bagian dari dirinya; dan (2) menegaskan nilai yang telah menjadi integral dalam dirinya di depan umum.

3. Berbuat

Tingkatan ini terdiri atas dua tahap, yaitu: (1) kemauan dan kemampuan untuk mencoba melaksanakannya, dan (2) Mengulangi perilaku sesuai dengan nilai pilihannya. Artinya, nilai yang terjadi pilihan itu harus tercermin dalam kehidupannya sehari-hari.

Menurut Taniredja keunggulan VCT memiliki keunggulan untuk pembelajaran afektif yaitu mampu mengundang, melibatkan, membina dan mengembangkan potensi diri siswa terutama mengembangkan potensi sikap.

Model pembelajaran VCT relevan untuk materi yang erat kaitannya dengan nilai misalnya materi Pancasila baik kelas rendah maupun tinggi. Langkah pertama yang dilakukan dalam pembelajaran menggunakan model VCT adalah menentukan stimulus dilematik. Langkah kedua adalah penyajian stimulus yang memuat dilema nilai. Kegiatan stimulus ini mampu memberikan dapat peserta didik dalam menanggapi sebuah permasalahan yang berkaitan dengan nilai/moral. Pada tahap penentuan peserta didik dituntut untuk aktif dan bekerjasama dengan kelompoknya dalam menentukan sebuah pilihan nilai. Peserta didik dituntut untuk kreatif dalam menganalisis masalah nilai atau moral yang disajikan oleh guru. Pada tahap pengujian alasan, peserta didik dilatih dalam mengendalikan diri dalam sebuah penyelesaian konflik. Hal ini dikarenakan, peserta didik diberi kesempatan untuk memberikan argumentasi dengan peserta didik atau kelompok lainnya. Lebih dari itu peserta didik juga diberi kesempatan untuk mengutarakan pendapat dan menghargai orang lain yang berbeda pendapat. Guru berperan dalam memonitoring argumentasi peserta didik dan mengarahkan pada target nilai penyimpulan, sehingga peserta didik dapat terbuka dengan hal baru. Langkah terakhir yaitu tindak lanjut untuk terbinanya kesinambungan nilai/moral yang diajarkan

dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

b. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran Kooperatif atau *Cooperative Learning* adalah suatu metode pembelajaran atau strategi dalam belajar dan mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja dengan kata lain pembelajaran dilakukan dengan membuat sejumlah kelompok dengan jumlah peserta didik 2-5 anak yang bertujuan untuk saling memotivasi antar anggotanya untuk saling membantu agar tujuan dapat tercapai secara maksimal.

Tabel 32. Sintaks Cooperative Learning

No	Fase	Kegiatan
1.	<i>Present goals and set</i> (Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa)	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa siap belajar
2.	<i>Present information</i> (Menyajikan informasi)	Mempresentasikan informasi kepada siswa secara verbal
3.	<i>Organize students into teams</i> (Mengorganisir siswa ke dalam tim-tim belajar)	Memberikan penjelasan kepada siswa tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok <u>melakukan transisi yang efisien</u>

No	Fase	Kegiatan
4.	<i>Assist team work and study</i> (Membantu kerja tim dan belajar)	Membantu tim-tim belajar selama siswa mengerjakan tugasnya
5.	<i>Test on the materials</i> (Mengevaluasi)	Menguji pengetahuan siswa mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
6.	<i>Provide recognition</i> (Memberikan pengakuan atau penghargaan)	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun Kelompok

Menurut Stahl (dalam Tukiran Taniredja, dkk, 2011:55) ciri - ciri model pembelajaran kooperatif adalah:

- Belajar bersama dengan teman
- Selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman
- Saling mendengarkan pendapat di antara anggota kelompok
- Belajar dari teman sendiri dalam berkelompok
- Belajar dalam kelompok kecil
- Produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat
- Keputusan tergantung pada siswa sendiri
- Siswa aktif.

Kelebihan pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi pembelajaran diantaranya:

- Melalui pembelajaran kooperatif siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.
- Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
- Pembelajaran kooperatif dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasan serta menerima segala perbedaan.
- Pembelajaran kooperatif dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan social.
- Melalui pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahaman sendiri, menerima umpan balik.
- Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.

- Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan member rangsangan untuk berpikir.

Materi tentang kewarganegaraan global pada sekolah dasar yang di dalamnya terdapat kajian fenomena globalisasi relevan dengan model pembelajaran kooperatif dengan teknik *make a match*. Hal ini dikarenakan pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan pada peserta didik untuk saling bekerjasama dengan peserta didik lainnya secara terstruktur. Pada materi kewarganegaraan global berintikan bagaimana peserta didik melalui mata pelajaran PPKn mampu mengklarifikasi dan merefleksikan budaya nasional, regional, dan identifikasi global serta memahami bagaimana identitas tersebut saling berkaitan dan terbangun. Adanya teknik *make a match* merupakan keunggulan dimana peserta didik mencari pasangan berpikir suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Guru juga dapat mendesain proses pembelajaran dengan teknik tersebut dalam suasana bermain dan belajar sesuatu.

c. Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-based Learning*)

Model pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menggunakan berbagai kemampuan berpikir peserta didik baik individu maupun kelompok serta lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan agar bermakna, relevan dan kontekstual (Tang Onn Sen 2003).

Tujuan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan dalam menerapkan konsep-konsep pada permasalahan baru dan nyata, pengintegrasian konsep *higher order thinking skills (HOT's)*, keinginan belajar, mengarahkan belajar diri sendiri dan keterampilan. Karakteristik model pembelajaran berbasis masalah yakni masalah digunakan sebagai awal pembelajaran, masalah yang disajikan merupakan masalah dunia nyata secara mengambang (*ill-structured*), masalah biasanya menuntut perspektif majemuk, masalah membuat pembelajar tertantang, mengutamakan pembelajaran secara mandiri, memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, pembelajaran kolaboratif, komunikatif dan kooperatif. Karakteristik inilah yang menuntut peserta didik untuk dapat menggunakan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah.

Guru dalam model pembelajaran berbasis masalah berperan sebagai fasilitator. Hal ini menekankan bahwa pentingnya bantuan belajar pada tahap awal pembelajaran. Proses identifikasi masalah yang dilakukan peserta didik berdasarkan informasi baik buku teks maupun sumber informasi lainnya. Adapun sintak atau langkah model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-based Learning*) menurut Arends (2012) sebagai berikut.

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
- 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Berdasarkan sintak tersebut, maka langkah pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-based Learning*) yang dirancang guru dalam mata pelajaran PPKn materi Hak dan Kewajibanku kelas 5 sebagai berikut.

Tabel 33. langkah pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah (Problem-based Learning) mata pelajaran PPKn

Langkah Kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
Orientasi peserta didik pada masalah	Guru menyampaikan masalah yang akan dipecahkan secara kelompok. masalah hendaknya kontekstual. Masalah bisa ditemukan sendiri oleh peserta didik melalui bahan bacaan atau lembar kegiatan.	Kelompok mengamati dan memahami masalah yang disampaikan guru atau yang diperoleh dari bahan bacaan yang disarankan.
Mengorganisasikan peserta didik untuk	Guru memastikan setiap anggota	Peserta didik berdiskusi dan

Langkah Kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
belajar	memahami tugas masing-masing.	membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/bahan selama proses penyelidikan.	Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan diskusi kelompok.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan.	Kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya.
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok memberikan	Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan

Langkah Kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
	penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi.	apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain.

Kelebihan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-based Learning*) menurut Akinoglu dan Tandogan (2006) antara lain:

- 1) Peserta didik sebagai pusat pembelajaran.
- 2) Mengembangkan pengendalian diri peserta didik.
- 3) Peserta didik dapat mempelajari peristiwa secara multidimensi dan mendalam.
- 4) Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.
- 5) Mendorong peserta didik untuk mempelajari materi dan konsep baru pada kegiatan memecahkan masalah.
- 6) Mengembangkan kemampuan sosial dan keterampilan berkomunikasi yang memungkinkan peserta didik belajar dan bekerja dalam tim.
- 7) Mengembangkan peserta didik berpikir tingkat tinggi.
- 8) Mengintegrasikan teori dan praktik yang memungkinkan peserta didik menggabungkan pengetahuan lama dan pengetahuan baru.

- 9) Peserta didik dapat memiliki keterampilan mengelola waktu.
- 10) Motivasi belajar yang tinggi.
- 11) Pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk belajar sepanjang hayat.

Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-based Learning*), dengan berbagai kelebihan dalam model pembelajaran tersebut relevan untuk membelajarkan materi hak asasi manusia (HAM). Hal ini dikarenakan PBL merupakan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang bersifat *student centered*. Memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri dan dimediasi oleh teman sebaya. Selain itu peserta didik diberi kesempatan dalam bagaimana memecahkan permasalahan berkaitan hak asasi manusia baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat baik secara individu maupun berkelompok. Guru berperan memantau peserta didik mengumpulkan berupa data atau bahan untuk penyelidikan masalah dan membimbingnya. Selanjutnya dari hasil penyelidikan dan pemecahan masalah peserta didik mengkomunikasikan hasilnya dalam bentuk presentasi di depan kelompok lainnya.

d. Model pembelajaran berbasis proyek (*Project-based Learning*)

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project-based Learning*) adalah model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah dengan

cara berkelompok maupun mandiri melalui tahapan ilmiah dengan batasan waktu yang telah ditentukan dengan menghasilkan sebuah produk yang akan dipresentasikan kepada orang lain. Karakteristik *Project-based Learning* antara lain:

1. Penyelesaian tugas dilakukan secara mandiri dimulai dari tahap perencanaan, penyusunan, hingga pemaparan produk
2. Peserta didik bertanggung jawab penuh terhadap proyek yang akan dihasilkan
3. Proyek melibatkan peran teman sebaya, guru, orangtua, bahkan masyarakat
4. Melatih kemampuan berpikir kreatif
5. Situasi kelas sangat toleran dengan kekurangan dan perkembangan gagasan.

Tabel 34. Langkah kerja (sintaks) Project-based learning

LANGKAH KERJA	AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
Pertanyaan Mendasar	Guru menyampaikan topik dan mengajukan pertanyaan bagaimana cara memecahkan masalah	Mengajukan pertanyaan mendasar apa yang harus dilakukan peserta didik terhadap topik/ pemecahan masalah
Mendesain Perencanaan	Guru memastikan setiap peserta didik	Peserta didik berdiskusi

LANGKAH KERJA	AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
Produk	dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek/produk yang akan dihasilkan	menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan
Menyusun Jadwal Pembuatan	Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek (tahapantahapan dan pengumpulan)	Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama
Memonitoring Keaktifan dan Perkembangan Proyek	Guru memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan proyek, memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan	Peserta didik melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek dengan guru

LANGKAH KERJA	AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS SISWA
Menguji Hasil	Guru berdiskusi tentang prototipe proyek, memantau keterlibatan peserta didik, mengukur ketercapaian standard	Membahas kelayakan proyek yang telah dibuat dan membuat laporan produk/ karya untuk dipaparkan kepada orang lain
Evaluasi Pengalaman Belajar	Guru membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil, selanjutnya guru peserta didik merefleksi/ kesimpulan	Setiap peserta didik memaparkan laporan, peserta didik yang lain memberikan tanggapan, dan bersama guru menyimpulkan hasil proyek

Penerapan *project-based learning* sebagai berikut.

1. Topik/ materi yang dipelajari peserta didik merupakan topik yang bersifat kontekstual dan mudah didesain menjadi sebuah proyek/ karya yang menarik
2. Peserta didik tidak digiring untuk menghasilkan satu proyek saja, (satu peserta didik menghasilkan satu proyek)
3. Proyek tidak harus selesai dalam 1 pertemuan (diselesaikan 3-4 pertemuan)

4. Proyek merupakan bentuk pemecahan masalah sehingga dari pembuatan proyek bermuara pada peningkatan hasil belajar
5. Bahan, alat, dan media yang dibutuhkan untuk membuat proyek diusahakan tersedia di lingkungan sekitar dan diarahkan memanfaatkan bahan bekas/sampah yang tidak terpakai agar menjadi bernilai guna
6. Penilaian autentik menekankan kemampuan merancang, menerapkan, menemukan, dan menyampaikan produknya kepada orang lain.

Kelebihan menggunakan model pembelajaran *project-based learning* menurut Wena yang dikutip dari (Rahman 2022:12) diantaranya sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- 2) Memudahkan peserta didik dalam memecahkan masalah
- 3) Mengembangkan kolaborasi antar peserta didik
- 4) Keterampilan dalam mengelola sumber belajar akan lebih baik.

Selain, memiliki keunggulan seperti yang disebutkan di atas model pembelajaran *project-based learning* beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Menurut Yani (2021:12) kelemahan model pembelajaran *project-based learning* diantaranya:

- 1) Biaya dan waktu yang diperlukan tidak sedikit
- 2) Media dan sumber yang digunakan harus beragam dan banyak
- 3) Peserta didik hanya dapat menguasai dan memahami topik yang dikerjakannya saja.

Model pembelajaran berbasis proyek relevan untuk materi-materi PPKn sekolah dasar di kelas tinggi. Materi tersebut seperti menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia pada materi kelas V. Langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran PjBL dimulai dengan perencanaan, penyusunan, hingga pemaparan produk keberagaman. Produk dapat berupa poster, video ataupun portofolio yang merepresentasikan keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia yang sangat beragam. Hal ini akan melatih tanggung jawab peserta didik, kolaborasi antar teman, guru, orang tua maupun masyarakat. Selain itu melatih berpikir kreatif peserta didik dari produk yang akan dihasilkan. Guru berperan memonitoring peserta didik baik tahap perencanaan, penyusunan hingga menghasilkan produk.

8. Metode Pembelajaran

Menurut Sudjana dalam (Mulyoto, Miftahusyai'an, & Hanifah 2020) metode pembelajaran adalah kegiatan yang digunakan untuk menjalankan sebuah proses yang telah dibuat dengan kegiatan langsung atau nyata untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Metode pembelajaran adalah suatu usaha yang disusun dan dilaksanakan

pendidik dalam menyampaikan materi/bahan ajar kepada peserta didik dengan tindakan yang teratur untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Mahmud & Idham 2017:96).

Macam-macam metode dalam pembelajaran diantaranya:

a. Metode Ceramah

Metode ceramah adalah metode pembelajaran yang dilakukan secara lisan dalam menyampaikan isi atau materi kepada peserta didik. Adapun keunggulan metode ceramah sebagai berikut.

- a. Mudah dan murah untuk dilakukan dalam kelas.
- b. Dapat memaparkan materi yang lebih luas.
- c. Dapat menonjolkan materi-materi yang lebih penting.
- d. Memudahkan guru dalam mengontrol kegiatan di dalam kelas karena menjadi tanggung jawab sepenuhnya.
- e. Kelas dapat diatur dengan mudah.

Selain keunggulan yang dimiliki oleh metode ceramah, metode ceramah juga memiliki kekurangan yang perlu digaris bawahi diantaranya sebagai berikut.

- a. Peserta didik dalam memahami materi terbatas.
- b. Menimbulkan verbalisme.
- c. Membuat jenuh peserta didik.
- d. Guru kesulitan dalam menilai peserta didik apakah yang disampaikan sudah dimengerti atau belum.

b. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah metode pembelajaran yang dilakukan berkelompok yang saling bertukar informasi atau pendapat kemudian disimpulkan dengan kesepakatan bersama berdasarkan fakta dan data yang ada. Metode diskusi ini menurut Sudiyono (2020:13-14) memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipahami dan diketahui agar proses pembelajaran yang akan dilakukan di kelas dapat berjalan sesuai rencana dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan ketepatan memilih sebuah metode pembelajaran yang akan digunakan. Kelebihan metode diskusi diantaranya, sebagai berikut.

- a. Menstimulus peserta didik untuk lebih kreatif dalam mengutarakan ide atau gagasan dalam kelompok.
- b. Membiasakan peserta didik untuk berpikir mencari cara dalam menyelesaikan masalah.
- c. Melatih peserta didik mengutarakan pendapat dengan percaya diri secara lisan.
- d. Melatih menghargai pendapat peserta didik lainnya.

Sedangkan, kelemahan metode diskusi sebagai berikut.

- a. Munculnya dominasi diantara anggota kelompok yang memiliki keterampilan yang lebih dalam berbicara.
- b. Diskusi tidak fokus dalam permasalahan yang sedang dibahas.
- c. Memakan waktu yang lebih panjang.
- d. Menimbulkan perbedaan pendapat yang terkadang tidak diterima anggota satu kelompok.

c. Metode Tanya-Jawab

Metode tanya-jawab adalah metode pembelajaran yang disajikan guru di dalam kelas dengan menyampaikan materi atau isi pelajaran dengan tanya-jawab (pertanyaan-pertanyaan), yang diajukan guru kepada peserta didik atau peserta didik kepada peserta didik yang lainnya yang bertujuan merangsang peserta didik memahami materi dan meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar. Menurut Sudirman dalam (Darmadi 2017:210-12), metode tanya-jawab mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode tanya-jawab diantaranya:

- a. Memusatkan perhatian peserta didik dengan adanya pertanyaan yang menarik.
- b. Meningkatkan daya pikir dan daya ingatan peserta didik.
- c. Meningkatkan kepercayaan diri dan kompetensi peserta didik dalam menanggapi sebuah pertanyaan.
- d. Mengetahui kemampuan cara berpikir peserta didik dalam menjawab pertanyaan.
- e. Mengetahui tingkat kompetensi peserta didik dalam memahami sebuah materi yang diajarkan.
- f. Memotivasi semangat belajar peserta didik untuk lebih mendalami materi yang diajarkan.

Kekurangan metode tanya-jawab yang perlu dipertimbangkan jika memilih metode ini dalam proses pembelajaran, diantaranya:

- a. Terkadang timbulnya ketegangan dalam kelas, karena peserta didik takut salah dalam menjawab pertanyaan.

- b. Sulit menghadirkan sebuah pertanyaan yang sesuai dengan tingkat peserta didik dan mudah dimengerti peserta didik.
- c. Waktu terbuang jika pertanyaan tidak dijawab peserta didik.
- d. Kegiatan pembelajaran banyak dikontrol guru, sehingga peserta didik kesulitan dalam mengembangkan jawaban yang ingin disampaikan.
- e. Terkadang menyimpang dari pokok bahasan, sehingga tidak terkontrol.

d. Metode Penugasan/Restirasi

Metode penugasan/restirasi adalah metode pembelajaran yang dihadirkan guru dengan memberikan tugas kepada peserta didik dengan waktu tertentu dan hasil jawaban yang harus dipertanggungjawabkan. Metode penugasan/restirasi ini memiliki kelebihan dan kekurangan (Darmadi 2017:198-99).

Kelebihan metode penugasan/restirasi sebagai berikut.

- a. Peserta didik akan lebih termotivasi belajar lebih banyak untuk menyelesaikan tugas.
- b. Meningkatkan kemandirian peserta didik.
- c. Mengembangkan pandangan yang lebih luas, dalam, dan kaya peserta didik yang sedang dipelajari.
- d. Melatih peserta didik dalam dalam mengolah informasi yang diperoleh untuk menyelesaikan tugas.
- e. Variasi penugasan dapat meningkatkan belajar peserta didik.

Kekurangan metode penugasan/restirasi sebagai berikut.

- a. Sulit dalam mengontrol peserta didik.
- b. Perkembangan peserta didik yang berbeda, sulit untuk memberikan tugas yang sesuai.
- c. Membosankan jika tugasnya monoton atau tidak beragam.

Metode pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran PPKn, pada intinya adalah menyesuaikan dengan materi yang disampaikan dan menyesuaikan karakter peserta didik yang ada di dalam kelas secara pas dan tepat agar tujuan pembelajaran yang ingin dicapai secara efektif dan efisien.

C. Ringkasan

1. Strategi pembelajaran memerlukan beberapa pertimbangan, yaitu pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pengajaran, pertimbangan dari sudut siswa, dan pertimbangan-pertimbangan lainnya.
2. Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam menentukan strategi pembelajaran adalah berorientasi pada tujuan, tujuan pengajaran dapat menentukan suatu strategi yang harus digunakan guru, aktivitas, belajar adalah berbuat, memperoleh pengalaman

tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan, bukan menghafal sejumlah fakta atau informasi.

3. Strategi pembelajaran kooperatif, dapat dijelaskan dari beberapa perspektif, yaitu perspektif motivasi, perspektif sosial, perspektif perkembangan kognitif, dan perspektif elaborasi kognitif.
4. Strategi Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan konsep belajar dan mengajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, masyarakat, dan warga negara.
5. Strategi Pembelajaran Diskusi adalah proses pengajaran melalui interaksi dalam kelompok untuk memecahkan suatu masalah, menjawab suatu pertanyaan, menambah pengetahuan atau pemahaman, atau membuat suatu keputusan.
6. Strategi Pembelajaran Kerja Kecil merupakan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk memperoleh pengetahuan sendiri melalui bekerja bersama-sama yang dimonitoring oleh guru.
7. Strategi Pembelajaran PPKn ada dua kelompok, yaitu strategi pembelajaran yang berorientasi pada guru (*teacher centered strategies*), dan strategi pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered strategies*).

8. Model pembelajaran adalah sebuah rencana yang digunakan dalam proses pembelajaran baik rancangan kurikulum, rancangan bahan ajar tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
9. Ciri-ciri model pembelajaran, meliputi 1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), 2) adanya prinsip-prinsip reaksi, 3) sistem sosial, dan 4) sistem pendukung, memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran
10. Ruang lingkup materi PPKn di Indonesia telah menyesuaikan dengan kompetensi yang seharusnya dimiliki warga negara pada abad-21. Pembelajaran abad-21 menggunakan istilah yang dikenal sebagai 4C (*critical thinking, communication, collaboration, dan creativity*).
11. Model pembelajaran yang relevan untuk belajar PPKn di sekolah dasar adalah *Values Clarification Technique (VCT)*, (*Cooperatif Learning*), model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-based Learning*), dan model pembelajaran berbasis proyek (*Project-based Learning/PjBL*).
12. Metode pembelajaran adalah kegiatan yang digunakan untuk menjalankan sebuah proses yang telah dibuat dengan kegiatan langsung atau nyata untuk mencapai tujuan yang diinginkan, contohnya metode ceramah, diskusi, tanya-jawab, dan penugasan.

D. Evaluasi/Latihan dan Soal

1. Apa perbedaan strategi, model, dan metode pembelajaran?
2. Bagaimana cara menentukan strategi pembelajaran dalam mata pelajaran PPKn SD?
3. Buatlah rancangan pembelajaran tentang materi hak dan kewajiban menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL)?
4. Rancanglah langkah pembelajaran dengan model PjBL pada materi PPKn kelas VI tentang menelaah keberagaman sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat!
5. Mengapa dalam sebuah pembelajaran PPKn sekolah dasar perlu menggunakan metode yang bervariasi?

Daftar Pustaka

- Akinoglu, O., and O. .. Tandogan. 2006. "The Effect of Problem Based Learning in Science Education Student's Academic Achievement, Attitude and Concept Learning." *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education* 3(1):71–81.
- Arends, R. I. 2012. *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Cogan, John J., and Ray Derricott. 1998. *Citizenship Education for The 21st Century: Setting the Context*. London: Kogan Page.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Sleman: Deepublish.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Hersey, P., K. H. Blanchard, and D. E. Johnson. 2001. *Management of Organizational Behavior: Leading Human Resources*. 8th Edition.
- Killen, Roy. 1998. *Effective Teaching Strategies: Lesson from Reserch and Practice, Second Edition*. Australia: Social Science Press.
- Komalasari, Kokom. 2008. *Pembelajaran Kontekstual Aplikasi*. Jakarta: Aditama.
- Mahmud, Saifuddin, and Muhammad Idham. 2017. *Strategi Belajar-Mengajar*. Banda Aceh: Syiah Kuala Uneversity Press.
- Mulyoto, Galih Puji, Mohammad Miftahusyai'an, and Nur Hidayah Hanifah. 2020. *Konsep Dasar Dan Pengembangan*

- Pembelajaran PPKn Untuk MI/SD*. Jakarta: Publica Institute.
- Rahman, Abdur. 2022. *Project Based Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik*. Pekalongan: Nasya Expanding Management.
- Rahmat, M. M., Takiah M.I., and N. M. Saleh. 2008. "Audit Committee Characteristics in Financially Distressed and Non-Distressed Companies." *Managerial Auditing Journal* 24(7):624–38.
- Rahmat, Sapriya, Sundawa Dadang, Siti Masyitoh Iim, and Syaifullah. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Laboratorium PKn Universitas Pendidikan Indonesia.
- Reigeluth, Charles M. 1985. *Instructional Design Theories and Models: An Overview of Their Current Status*. London: Lawrence Erlbaum Associates Publisher.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sen, Tang Ong. 2003. *Problem Based Learning Inovation: Using Problem to Power Learning in 21 St*. Singapore: Thompson Learning.
- Sudiyono. 2020. *Metode Diskusi Kelompok Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMP*. Indramayu: Adanu Abimata.
- Winataputra, Udin Saripudin. 2001. *Jatidiri Pendidikan Kewarganegaraan. Disertasi, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia*. Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.

Yani, Ahmad. 2021. *Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*. Malang: Ahlimedia Book.

BAB III

SUMBER BELAJAR, MEDIA PEMBELAJARAN DAN BAHAN AJAR PPKn SD

A. Tujuan Pembelajaran

1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi sumber belajar, media pembelajaran, dan bahan ajar PPKn SD
2. Mahasiswa mampu merancang bahan ajar yang dikembangkan dalam pembelajaran PPKn SD
3. Mahasiswa mampu mengembangkan sumber belajar, media pembelajaran, dan bahan ajar PPKn SD
4. Mahasiswa mengevaluasi penerapan sumber belajar, media pembelajaran, dan bahan ajar PPKn SD

B. Materi Pembelajaran

1. Pengertian, Manfaat, Komponen, Karakteristik Sumber Belajar

a. Pengertian sumber belajar

Sistem pendidikan baik formal, non formal maupun informal mempunyai komponen-komponen yang dimiliki dalam sistem pendidikan, salah satu diantaranya adalah

sumber belajar. Sumber belajar, dapat berupa guru, narasumber teknis, tutor, dan bahan belajar yang dibutuhkan. Sumber belajar menurut paparan *Association for Education and Communication Technology* (AECT), adalah segala sesuatu yang mendukung terjadinya proses belajar, termasuk sistem pelayanan, bahan pembelajaran, dan lingkungan (Susilana 2007:543). Ini artinya, bahan sumber belajar tidak hanya terbatas pada bahan dan alat, tetapi juga mencakup tenaga, biaya, dan fasilitas. Dalam kegiatan belajar, sumber belajar dapat digunakan, baik secara terpisah maupun terkombinasi, sehingga mempermudah anak didik dalam mencapai tujuan belajar atau kompetensi yang harus dicapainya.

Dilihat dari segi perancangannya, sumber belajar dapat dibedakan menjadi sumber belajar yang dirancang (*learning resource by design*) dan sumber belajar yang dimanfaatkan (*learning resource by utilization*) (Susilana 2007:544). Sumber belajar yang dirancang adalah sumber-sumber yang khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal. Sedangkan sumber belajar yang dimanfaatkan adalah sumber belajar yang tidak didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sumber belajar ini ada di lingkungan masyarakat, seperti museum, pasar, toko-toko, tokoh masyarakat, dan lainnya yang terdapat di lingkungan sekitar.

Secara garis besar sumber belajar dapat dikategorikan ke dalam 6 (enam) kategori, yaitu: pesan, manusia/orang, bahan, peralatan, teknik/metode, dan lingkungan. Penjelasan lebih rinci keenam kategori tersebut dikemukakan pada tabel berikut.

Tabel 35. Kategori Sumber Belajar

Kategori	Pengertian	Contoh	
		Dirancang	Dimanfaatkan
Pesan	Informasi yang harus disalurkan oleh komponen lain berbentuk ide, fakta, pengertian, dan data	Bahan-bahan pelajaran sains, pengetahuan sosial, bahasa, teknologi informasi, komunikasi, dll	Cerita rakyat, dongeng, nasihat, hikayat, dll
Manusia/ orang	Orang yang menyimpan informasi tidak termasuk yang menjalankan fungsi pengembangan dan pengelolaan sumber belajar	Guru, istruktur, peserta didik (tidak termasuk teknisi dan sistem kurikulum)	Narasumber, tokoh masyarakat, pimpinan, lembaga, petani dokter, kiyai, dll

Kategori	Pengertian	Contoh	
		Dirancang	Dimanfaatkan
Bahan	Sesuatu, bisa disebut <i>software</i> yang mengandung pesan yang untuk disajikan melalui pemakaian alat	Transparansi, film, slides, tape recorder, buku, gambar, grafik, yang memang dirancang untuk pembelajaran.	Relief, candi, area, komik, dll
Peralatan	Sesuatu dapat disebut <i>hardware</i> yang menyalurkan pesan untuk disajikan yang ada didalam <i>software</i>	OHP, proyektor, slides, film, TV, kamera, papan tulis	Generator, mesin alat-alat, bubut, mesin jahit dan mobil, motor, obeng, dll
Teknik/ metode	Prosedur yang disiapkan untuk mempergunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi dan orang yang menyampaikan pesan	Ceramah, tanya jawab, penugasan, sosiodrama, simulasi, diskusi, demonstrasi, dan eksperimen	Permainan, sarasehan, percakapan biasa, diskusi, dan debat

Kategori	Pengertian	Contoh	
		Dirancang	Dimanfaatkan
Lingkungan	Situasi sekitar dimana pesan disampaikan	Ruangan kelas, studio, perpustakaan, aula, auditorium yang dirancang untuk pembelajaran	Taman, kebun, pasar, toko, museum, kelurahan teropong bintang, dll.

Sumber: (Susilana 2007:545)

Tabel di atas memperkuat bahwa segala sesuatu yang mendukung, terjadinya proses belajar, termasuk sistem pelayan, bahan pembelajaran, dan lingkungan dapat dijadikan sumber belajar. Sumber-sumber belajar tersebut dapat digunakan, baik secara terpisah maupun terkombinasi, sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau kompetensi yang harus dicapainya.

b. Manfaat sumber belajar

Sumber belajar memiliki fungsi yang sangat penting, dalam kegiatan pembelajaran. Susilana (2007:545) dan Nengsih dkk (2021:42-43) menyebut fungsi sumber belajar itu sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan produktivitas pembelajaran
- 2) Memberikan kemungkinan pembelajaran yang bersifat lebih individual

- 3) Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran
- 4) Lebih memantapkan pembelajaran
- 5) Memungkinkan belajar secara seketika
- 6) Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas.

Nengsih dkk (2021:43) juga menambahkan bahwa fungsi sumber belajar yang lain adalah bahasa dan komunikasi anak-anak meningkat perkembangannya mengenai sesuatu yang berhubungan dengan sumber belajar dan yang lainnya.

c. Komponen sumber belajar

Sumber belajar merupakan satu kesatuan yang saling mempengaruhi dan di dalam sumber belajar itu terdapat beberapa komponen-komponen yang perlu diperhatikan. Menurut Prastowo (2018:47), bahwa komponen sumber belajar dibedakan menjadi 4 yaitu sebagai berikut.

1. Tujuan, misi, atau fungsi sumber belajar
2. Bentuk, format, atau keadaan fisik sumber belajar
3. Pesan/isi yang ada dalam sumber belajar
4. Level kesukaran sumber belajar

d. Karakteristik sumber belajar

Menurut Rohani (1997) (Nengsih dkk. 2021:41-42), menjelaskan bahwa ada beberapa ciri-ciri sumber belajar yang harus diperhatikan dan diketahui sebelum membuat sebuah bahan ajar, yaitu sebagai berikut.

- 1) Dapat memberikan energi dalam pengajaran, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan penuh.
- 2) Memiliki taksiran atau nilai-nilai pendidikan yaitu dapat memberikan suatu perubahan tingkah laku yang sejalan dengan tujuan yang disebutkan.
- 3) Adanya klasifikasi sumber belajar yaitu tidak terorganisasi dan tidak spesifik dalam bentuk maupun isi, tidak memiliki tujuan yang eksplisit, hanya dapat digunakan untuk keadaan dan tujuan tertentu, dan digunakan dalam hal tujuan instruksional.
- 4) Memiliki ciri-ciri spesifik yang searah dengan adanya media.

e. Sumber belajar PPKn

1) Pemanfaatan Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial dapat digunakan untuk memperdalam ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan sedangkan lingkungan alam dapat digunakan untuk mempelajari tentang gejala-gejala alam dan dapat menumbuhkan kesadaran peserta didik akan cinta alam dan partisipasi dalam memelihara dan melestarikan alam.

Pemanfaatan lingkungan sosial dalam pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar ini terkait dengan beberapa standar kompetensi diantaranya memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintah kecamatan. Dalam proses pembelajaran untuk kompetensi dasar ini siswa diajak secara langsung mendatangi kantor kepala desa atau kantor kecamatan. Kemudian peserta didik

diminta untuk mengamati tentang sistem pemerintahan yang ada di tingkat desa atau kecamatan, misalnya tentang struktur organisasinya. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik tidak hanya memiliki bayangan, seperti yang didapatkan dari buku atau guru, tetapi secara langsung siswa mendapatkan pengalaman dari lingkungan sosial tentang apa yang mereka pelajari.

2) Pemanfaatan Lingkungan Budaya

Lingkungan Budaya yang ada di sekitar peserta didik dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran PPKn. Salah satu standar kompetensi yang ada dalam mata pelajaran PPKn di sekolah dasar adalah bangga sebagai bangsa Indonesia.

Misalnya dengan cara mengenalkan sistem keagamaan, mata pencaharian, organisasi kemasyarakatan, bahasa, kesenian, dan unsur-unsur budaya lainnya yang ada di lingkungan sekitar peserta didik. Dengan pembelajaran materi ini dengan memanfaatkan lingkungan budaya yang ada, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan guru. Selain itu sikap bangga terhadap budaya peserta didik juga lebih mudah tertanam manakala peserta didik mengetahui langsung budaya daerahnya.

3) Pemanfaatan Lingkungan Alam

Lingkungan alam merupakan lingkungan yang dapat dimanfaatkan potensinya dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Cinta lingkungan merupakan salah satu kompetensi yang ingin dicapai oleh mata pelajaran ini. Melalui lingkungan alam yang ada, peserta didik dapat diajarkan tentang bagaimana memelihara kelestarian lingkungan. Selain itu peserta didik juga dapat diajarkan tentang pemeliharaan kebersihan lingkungan, dan sebagainya. Sistem pembelajarannya dapat dilakukan dengan cara memberikan pengalaman langsung tentang kompetensi yang hendak ditanamkan dengan memanfaatkan lingkungan alam yang ada.

f. Karakteristik sumber belajar PPKn

Paul Hanna (Somantri 2001) mengemukakan bahwa sumber atau bahan pembelajaran PPKn (*civics*) meliputi bahan-bahan yang diambil dari disiplin ilmu sosial (*formal content*), bahan-bahan yang diambil dari lingkungan masyarakat (*informal content*), dan bahan-bahan yang merupakan respon peserta didik terhadap bahan yang formal dan informal tersebut.

Dalam pelaksanaannya, sumber-sumber yang diambil dari disiplin ilmu sosial harus mempertimbangkan berbagai pendekatan yang ada, seperti pendekatan struktural (*structural approach*), pendekatan fungsional (*functional approach*), dan pendekatan antar bidang (*interfile approach*) (Somantri 2001).

Pendekatan structural bertitik tolak dari disiplin ilmu, walaupun bahan-bahan pelajaran diambil dari berbagai macam disiplin ilmu, tetapi seluruh bahan itu terlebih dahulu harus disusun secara sistematis menurut salah satu struktur disiplin ilmu sosial. Selain itu, bahan-bahan itu juga harus esensial untuk disajikan, dalam pendekatan struktural salah satu struktur dari disiplin itu harus menonjol, sedangkan disiplin yang lainnya bersifat hanya membantu disiplin yang menonjol tersebut (Somantri 2001:271).

Sedangkan pendekatan fungsional bertitik tolak dari pertanyaan atau masalah yang terdapat atau muncul dari masyarakat, yang betul-betul mempunyai arti bagi manusia. Dengan kata lain, masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat diketahui, dikaji dan dibahas oleh peserta didik untuk mencari pemecahannya, jika dibandingkan dengan pendekatan struktural, pendekatan fungsional ini cakupannya lebih luas, karena berkenaan dengan masalah-masalah sosial yang mengemuka dalam kehidupan masyarakat.

Menurut Hunut dan Metcalf, diperkirakan melalui pendekatan fungsional ini akan menumbuhkan masalah sistem nilai yang sangat kompleks. Dalam konteks ini, wilayah kajian bisa memasuki apa yang disebut dengan "*close areas*" yakni bahan-bahan yang tabu untuk dibicarakan atau dibahas. Agar proses pembelajaran tidak terjebak kepada pertentangan atau eksekusi negatif lainnya yang tidak kondusif bagi pembelajaran di kelas, maka guru dituntut untuk memiliki kearifan, kebijaksanaan, dan tanggung

jawab dalam menyajikan bahan-bahan yang tabu tersebut. Dengan cara seperti ini peserta didik akan memperoleh pengalaman sangat berharga yakni memperoleh kesempatan untuk mengemukakan pendapat untuk berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial (*social problems*) yang ada di lingkungan masyarakatnya.

Keuntungan lainnya yang akan diperoleh peserta didik mempelajari hal-hal yang tabu adalah:

- a. Dapat mempelajari masalah-masalah sosial yang perlu mendapatkan pemecahannya;
- b. Sifat pengajaran akan mencerminkan suasana yang mengarah para prospek kehidupan yang demokratis;
- c. Dapat berlatih berbeda pendapat untuk memperkuat demokratis;
- d. Bahan yang tabu seringkali sangat dekat kegunaannya dengan kebutuhan pribadi maupun masyarakat.

Adapun maksud didekatkannya peserta didik dengan masalah-masalah sosial ialah agar pembinaan kepribadian dan kemampuan berpikir dan kreatif dapat tumbuh dalam rangka membudayakan mereka di lingkungannya dan sebagai persiapan peserta didik dalam usaha-usaha pembangunan dan modernisasi (Somantri 2001:267).

Terakhir adalah pendekatan antar bidang (*interfiled approach*) yakni pendekatan yang bertitik tolak dari ruang lingkup yang luas, seperti pendekatan humanistik atau dari "*the are approach*". Menurut Nu'man Somantri, apabila akan bertitik tolak pada pendekatan humanistik, maka *humanities*

akan menjadi fokus pembelajaran, sedangkan disiplin ilmu lainnya seperti geografi, politik, ekonomi, sosiologi, antropologi, hukum akan membantu *humanities*.

Dalam menentukan pendekatan mana yang akan dipakai guru dalam mengorganisir bahan pelajaran PPKn, tidak hanya sebatas memperhatikan kepentingan pribadi guru saja, melainkan harus pula memperhatikan dan mempertimbangkan aspek peserta didik, lingkungan, keadaan masyarakat, maupun sarana yang tersedia, sehingga dalam menerapkan pendekatan itu benar-benar aplikatif atau cocok dan tepat diaplikasikan dan berhasil guna untuk pembelajaran yang baik.

2. Pengertian, Tujuan, Manfaat, Fungsi, dan Jenis Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Dengan kata lain, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima (Rahmat dkk. 2008:86). Menurut istilah, media dapat diartikan sebagai segala bentuk atau saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi.

Marshal McLuhan mengatakan *the medium is the message*, artinya media adalah pesan, atau bisa juga diartikan bahwa media mewakili pesan yang disampaikannya. Hal ini berarti bahwa jenis dan kualifikasi media harus benar-benar menggambarkan pesan yang ingin disampaikan.

Romiszowki (Rahmat dkk. 2008:91) mengemukakan bahwa media dapat diartikan dalam pengertian sempit dan pengertian luas. Dalam pengertian sempit, media meliputi sejumlah alat yang dapat digunakan secara efektif untuk proses pengajaran yang telah direncanakan, sedangkan dalam pengertian luas, media bukan hanya media komunikasi elektronik yang rumit melainkan juga mencakup sejumlah perangkat yang lebih sederhana, seperti slide, foto, diagram, dan chart yang dibuat oleh guru, benda-benda dan kunjungan ke tempat di luar sekolah. Bahkan guru pun dapat menjadi salah satu media presentasi seperti halnya radio dan televisi yang menyampaikan informasi.

Dalam konteks pembelajaran, banyak pakar yang memberikan batasan pengertian media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Schramm (Soenarto 2014:144) adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Menurut Briggs (Soenarto 2014:144), media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran. Sedangkan Arief Sadiman (Soenarto 2014:144) memberikan pengertian yang cukup lengkap dengan menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat mahasiswa sehingga proses belajar terjadi.

Hamalik (1994:6), mengemukakan bahwa media pengajaran merupakan alat komunikasi yang lebih mengefektifkan proses belajar mengajar dalam rangka

mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Kemudian Heinich dkk (Arsyad 2003) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Beberapa pakar yang lain sebagaimana dikutip Rahmat dkk (2008:86) dan Susilana (2007:549) berikut ini.

- 1) Scharm, mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dimaknai sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.
- 2) National Education Association (NEA), merumuskan media pembelajaran sebagai sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
- 3) Briggs, media pembelajaran adalah alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar mengajar.
- 4) AECT, merumuskan media pembelajaran sebagai segala bentuk dan saluran yang dapat dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.
- 5) Gagne, media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
- 6) Miarso, merumuskan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk

menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses kegiatan baik berupa cetak, audio, video, serta yang lainnya yang berupa digital dan perangkat keras lainnya untuk mempermudah guru dan peserta didik dalam menyampaikan pesan/informasi kepada peserta didik dan peserta dapat memahami dengan mudah apa yang disampaikan guru tersebut, serta dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik sebagai sumber belajar untuk mengulang isi pesan/informasi tersebut.

b. Tujuan media pembelajaran

Pengajar dalam melakukan pengajaran di kelas maupun diluar kelas dengan peserta didiknya tentunya ada kompetensi yang harus dicapai agar pengajaran atau pembelajaran tersebut dapat dikatakan berhasil dengan mencapai tujuan yang telah diinginkan. Salah satu hal yang diperlukan pengajar dalam proses tersebut adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan tentunya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pengembangan media pembelajaran sendiri memiliki tujuan yang sejalan dengan sifat dan karakteristik materi/pesan yang ingin disampaikan, secara leksikal tujuan dapat diartikan sesuatu yang ingin dicapai. Menurut Dewi & Budiana (2018:6) bahwa media pembelajaran memiliki tujuan sebagai berikut.

- 1) Mempermudah peserta didik memaksimalkan kemampuannya sesuai dengan karakteristiknya masing-masing.
- 2) Membuat sebuah cara mengajar yang baru dalam pembelajaran
- 3) Mengembangkan semangat belajar peserta didik
- 4) Menghadirkan pembelajaran yang efektif
- 5) Menghadirkan pembelajaran yang berbasis *student-centered* (berpusat pada peserta didik)
- 6) Menghadirkan pembelajaran yang berarti bagi peserta didik karena dengan adanya media dalam proses pembelajaran peserta didik menjadi lebih aktif.
- 7) Tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan indikator yang disebutkan.

c. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran yang disusun dengan baik dapat memberikan manfaat atau nilai praktis. Rahmat, dkk (2008:86) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Memvisualkan yang abstrak
- 2) Membawa objek yang sukar didapat
- 3) Membawa objek yang terlalu besar
- 4) Menampilkan objek yang tidak dapat diamati mata
- 5) Mengamati gerakan yang terlalu cepat
- 6) Memungkinkan berinteraksi dengan lingkungannya
- 7) Memungkinkan keseragaman pengalaman
- 8) Mengurangi resiko apabila objek berbahaya

- 9) Menyajikan informasi yang konsisten dan diulang sesuai dengan kebutuhan
- 10) Membangkitkan motivasi belajar
- 11) Dapat disajikan dengan menarik dan variatif
- 12) Mengontrol arah maupun kecepatan peserta didik
- 13) Menyajikan informasi belajar secara serempak dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan
- 14) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dll.

Media pembelajaran sangat diperlukan anak-anak pada tingkat dasar sampai menengah, dan akan banyak berkurang jika mereka sudah sampai pada tingkat pendidikan tinggi. Pada tingkat sekolah dasar dan menengah, media pembelajaran akan banyak membantu anak didik dengan mengembangkan semua indera yang ada, yakni dengan mendengar, melihat, meraba, memanipulasi, atau mendemostrasikan dengan media yang dapat dipilih.

Kemp dkk (1985) sebagaimana dikutip Ruminiati (2006) menjabarkan peran media dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Penyajian materi ajar menjadi lebih standar.
- 2) Penyusunan media yang terencana dan terstruktur dengan baik membantu pengajar untuk menyampaikan materi dengan kualitas dan kuantitas yang sama dari satu kelas ke kelas yang lain.
- 3) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik
- 4) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif.

- 5) Materi pembelajaran dapat dirancang, baik dari sisi pengorganisasian materi maupun cara penyajiannya yang melibatkan siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif di dalam kelas.
- 6) Media dapat mempersingkat penyajian materi pembelajaran yang kompleks, misalnya dengan bantuan video. Dengan demikian, informasi dapat disampaikan secara menyeluruh dan sistematis kepada siswa.
- 7) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan. Penyajian pembelajaran dengan menggunakan media yang mengintegrasikan visualisasi dengan teks atau suara akan mampu mengkomunikasikan materi pembelajaran secara terorganisasi. Dengan menggunakan media yang lebih bervariasi, maka siswa akan mampu belajar dengan lebih optimal.
- 8) Dengan media yang makin lama makin canggih maka kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja tetapi dapat di mana saja. Misalnya, dengan *teleconference* pengajar dari luar kota dapat memberikan materinya, atau dengan CD peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran melalui media secara mandiri sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini seperti halnya anda yang jarak jauh dapat menggunakannya.

d. Fungsi media pembelajaran

Ada dua fungsi utama media pembelajaran, yaitu sebagai alat bantu pembelajaran, dan sebagai sumber belajar.

1) Media sebagai alat bantu pembelajaran.

Setiap materi memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Materi ajar dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa. Tanpa bantuan media, maka materi ajar menjadi sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa. hal ini akan semakin terasa apabila materi ajar tersebut abstrak dan rumit/kompleks sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas belajar siswa dengan dalam tegang waktu yang cukup lama. Itu berarti, kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

2) Media sebagai sumber belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar peserta didik tersebut berasal. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media

pendidikan, sebagai salah satu sumber belajar, ikut membantu guru dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat memperkaya wawasan siswa.

e. Jenis media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya adalah untuk membantu mempermudah pemahaman siswa terhadap suatu ide atau teori. Para ahli mengemukakan berbagai jenis media pembelajaran dengan kriteria yang berbeda-beda. Edgar Dale (Rahmat, dkk. 2008, 89) mengemukakan jenis media yang terkenal dengan istilah kerucut pengalaman (the cone of experience), yaitu; 1) Pengalaman langsung, 2) Pengalam yang diatur, 3) Dramatisasi, 4) Demonstrasi, 5) Karyawisata, 6) Pameran, 7) Gambar hidup, 8) Rekaman, radio, gambar mati, 9) lambing visual, dan 10) lambang verbal.



Gambar 2. Model kerucut pengalaman Edgae Dale

Burton (Rahmat dkk. 2008:91) membagi media pembelajaran berdasarkan pengalaman langsung dan pengalaman tak langsung. Pengalaman langsung yaitu turut melakukan dan mengalaminya. Sedangkan pengalaman tak langsung dilihat berdasarkan pengamatan tak langsung (seperti melihat peristiwa yang terjadi dan melihat peristiwa yang dipentaskan) berdasarkan gambar (melihat film dan foto), berdasarkan lukisan (menggunakan peta, diagram, grafik, dsb), berdasarkan bahasa (membaca uraian dan mendengarkan uraian), dan berdasarkan lambing (lambang istilah, rumus, dan indeks). Sementara itu, dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, Susilana (2007:553) mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam tujuh kelompok media penyaji, yaitu : a) kelompok grafis, bahan cetak dan gambar diam, b) kelompok media proyek diam, c) kelompok media audio, d) kelompok media audio visual diam, e) kelompok media gambar hidup/film, f) kelompok media televisi, dan g) kelompok multimedia.

Tabel 36. Taksonomi Media Pembelajaran

No	Kelompok	Jenis Media
1.	Media Grafis	Grafik, diagram, bagan, poster, papan flannel, bulletin board
	Media bahan cetak	Buku teks, modul, bahan pengajaran terprogram
	Media gambar diam	Foto
2.	Media proyeksi diam	OHP/OHT, opaque projector, slide, filmstrip
3.	Media audio	Media radio, alat perekam pita magnetic
4.	Media audio visual diam	Sound slide (slide suara), film stip bersuara, halaman bersuara
5.	Film (film motion picture)	Film bisu, film bersuara, film gelang yang ujungnya saling bersambungan dan proyeksi tak memerlukan penggelapan ruangan
6.	Televisi	Televisi terbuka (open boardcast television), televisi siaran terbatas/TVST (Cole Circuit Television/CCTV), video cassette recorder (VCR)
7.	Multimedia	Modul belajar yang terdiri datas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual.

Sumber: (Susilana 2007:553)

Grafik adalah penyajian data berangka melalui perbandingan antara angka, garis, dan simbol, *Diagram* adalah gambaran yang sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik yang biasanya disajikan melalui garis-garis simbol, *bagan* adalah perpaduan sajian kata-kata, garis, simbol yang merupakan tingkatan suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan penting, *Sketsa* adalah gambar yang sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari suatu bentuk gambar, *Poster* adalah sajian kombinasi visual yang jelas, menyolok dan menarik dengan maksud untuk menarik perhatian orang yang lewat, *Papan Flanel* adalah papan yang berlapis kain flanel untuk menyajikan gambar atau kata-kata yang mudah ditempel dan dilepas, *Bulletin Board* adalah papan biasa tanpa dilapisi kain flanel. Gambar-gambar atau tulisan biasanya langsung ditempelkan dengan menggunakan lem atau penempel lainnya.

Masing-masing media pembelajaran di atas memiliki kelebihan dan kekurangan sendiri-sendiri. Secara lebih rinci, kelemahan dan kelebihan masing-masing media tersebut diuraikan sebagai berikut.

Kelompok *kesatu*, 1) *media grafis* adalah media visual yang menyajikan fakta, idea atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka dan simbol/gambar. 2) *media bahan cetak* adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan (*printing atau offset*). Media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk memperjelas pesan atau

informasi yang disajikan. 3) *media gambar diam* adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi.

Tabel 37. Kelebihan dan Kekurangan Kelompok Media Grafis

Media	Kelebihan	Kekurangan
Media grafis	<ul style="list-style-type: none"> • Mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan • Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa • Pembuatannya mudah dan harganya murah 	<ul style="list-style-type: none"> • Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks • Penyajian pesan hanya berupa visual
Media bahan cetak	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak • Pesan atau informasi dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan minat, dan kecepatan masing-masing 	<ul style="list-style-type: none"> • Proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama • Bahan cetak yang tebal mungkin membosankan dan mematikan minat siswa untuk membacanya • Apabila jilid dan kertasnya tidak bagus, bahan cetak akan mudah

Media	Kelebihan	Kekurangan
	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dipelajari kapan dan dimana saja karena mudah dibawa • Akan lebih menarik bila dilengkapi dengan warna • Perbaikan/revisi mudah dilakukan 	rusak dan sobek
Media gambar diam	<ul style="list-style-type: none"> • Dibandingkan dengan grafis, media ini lebih konkret • Dapat menunjukkan perbandingan yang tepat dari objek yang sebenarnya • Pembuatannya lebih mudah dan harganya murah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Biasanya ukurannya terbatas sehingga kurang efektif untuk pembelajaran kelompok besar • Perbandingan yang kurang tepat dari suatu objek akan menimbulkan kesalahan persepsi.

Kelompok kedua, media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyekinya tidak bergerak atau memiliki unsur gerakan.

Tabel 38. Kelebihan dan Kekurangan Kelompok Media Proyeksi Diam

Media	Kelebihan	Kekurangan
Media OHP dan OHT Media opaque projector	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat digunakan untuk menyajikan pesan di semua ukuran ruangan kelas • Menarik, karena memungkinkan penyajian yang variatif dan disertai dengan warna yang menarik • Tatap muka dengan siswa selalu terjaga dan memungkinkan siswa untuk mencatat hal-hal yang penting • Tidak memerlukan operator khusus dan tidak pula memerlukan penggelapan ruangan • Dapat menyajikan pesan yang banyak dalam waktu yang relatif singkat • Dapat digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Memerlukan perencanaan yang matang dalam pembuatan dan penyajiannya • OHP dan OHT merupakan hal yang tak dapat dipisahkan, karena sebuah gambar dalam kertas biasa tidak bisa diproyeksikan melalui OHP • Urutan OHT mudah kacau, karena merupakan urutan yang lepas

Media	Kelebihan	Kekurangan
	berulang-ulang	
Media slide	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat pada pesan yang disampaikan dan dapat dipadukan dengan unsur suara 	<ul style="list-style-type: none"> • Memerlukan penggelapan ruangan untuk memproyeksikannya • Pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama, jika program yang dibuatnya cukup panjang • Memerlukan biaya yang cukup besar • Hanya dapat menyajikan gambar yang diam
Media filmstrip	<ul style="list-style-type: none"> • Mudah penggunaannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengeditan dan perbaikan filmstrib relative sukar, karena harus dilakukan di lab khusus.

Kelompok *ketiga*, media audio adalah media yang penyampain pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran (telinga). Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*.

Tabel 39. Kelebihan dan Kekurangan Kelompok Media Audio

Media	Kelebihan	Kekurangan
Media radio	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki banyak variasi program • Sifatnya mobile, mudah dipindah-pindah gelombang • Baik untuk mengembangkan imajinasi siswa • Dapat lebih memusatkan perhatian siswa terhadap kata, kalimat atau musik, sehingga cocok digunakan dalam pengajaran bahasa • Jangkauannya sangat luas, sehingga dapat didengar oleh massa yang banyak • Harganya relatif murah 	<ul style="list-style-type: none"> • Sifat komunikasinya satu arah (one way communication) • Jika siarannya monoton akan membuat siswa bosan mendengarkannya • Program siarannya terbaca, tidak bisa diulang-ulang dan disesuaikan dengan kemampuan belajar siswa secara individual
Media alat perekam pita magnetic	<ul style="list-style-type: none"> • Pita rekaman dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan siswa • Rekaman dapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Daya jangkauannya terbatas • Biaya penggandaannya relatif mahal

Media	Kelebihan	Kekurangan
	<p>dihapus dan digunakan kembali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan daya imajinasi siswa • Efektif untuk pembelajaran bahasa • Penggandaan program cukup mudah 	

Kelompok *keempat*, media audio visual diam adalah media yang penyampaian pesannya diterima oleh indera pendengaran (telinga) dan indera penglihatan (mata), akan tetapi gambar yang dilihatnya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Kelebihan dan kelemahan media ini tidak jauh berbeda dengan media proyeksi diam. Perbedaannya adalah pada adanya aspek suara pada media audiovisual diam.

Kelompok *kelima*, film (*motion picture*) adalah serangkaian gambar diam (*still picture*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsanya.

Tabel 40. Kelebihan dan Kekurangan Media Film

Media	Kelebihan	Kekurangan
Media film	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa• Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses• Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu• Lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan• Memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa	<ul style="list-style-type: none">• Harga produksinya cukup mahal• Pembuatannya memerlukan banyak waktu dan tenaga• Memerlukan operator khusus untuk mengoperasikannya• Memerlukan penggelapan ruangan.

Kelompok keenam, televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan dan secara audiovisual dan gerak.

Tabel 41. Kelebihan dan Kekurangan Media Televisi

Media	Kelebihan	Kekurangan
Media televisi terbuka	<ul style="list-style-type: none">• Informasi/pesan yang disajikannya lebih actual	<ul style="list-style-type: none">• Programnya tidak dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan

Media	Kelebihan	Kekurangan
	<ul style="list-style-type: none"> • Jangkauan penyebarannya sangat luas • Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa • Cocok untuk menerangkan suatu proses • Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu • Memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Sifat komunikasinya satu arah • Gambarnya relatif kecil • Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetic
Media televisi siaran	<ul style="list-style-type: none"> • Komunikasi dapat dilakukan dua arah (hubungan antara studi dan kelas dilakukan melalui intercom) • Kebutuhan siswa dapat lebih diperhatikan dan terkontrol 	<ul style="list-style-type: none"> • Jangkauannya terbatas
Media video	<ul style="list-style-type: none"> • Secara umum sama dengan media 	<ul style="list-style-type: none"> • Secara umum sama dengan media televisi

Media	Kelebihan	Kekurangan
cassette recorder	televiisi terbuka <ul style="list-style-type: none"> • Programnya dapat diulang-ulang 	terbuka <ul style="list-style-type: none"> • Jangkauannya terbatas.

Kelompok ketujuh, multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk satu untuk atau paket. Seperti modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio dan bahan audiovisual yang digabungkan lagi dengan komponen audio yang kuat sehingga dapat diselenggarakan pertunjukan besar yang cocok untuk penyajian di suatu auditorium yang luas.

Tabel 42. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia

Media	Kelebihan	Kekurangan
Multimedia	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media • Dapat menghilangkan kebosanan siswa • Baik untuk kegiatan belajar mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> • Biayanya cukup mahal • Memerlukan perencanaan yang matang dan tenaga yang profesional

Selain media-media di atas, masyarakat merupakan sumber dan media utama dalam pembelajaran PPKn. Dalam masyarakat, siswa dapat melihat langsung proses sosial

yang sedang berlangsung, kepada siswa diperkenalkan konsep geografi setempat, masalah kehidupan kelompok, proses dan mekanisme pemerintahan, aktivitas produksi dan distribusi barang dan jasa, adat istiadat setempat, dan lokasi warisan sejarah yang ada.

Untuk memerankan masyarakat sebagai media pembelajaran, guru memerlukan informasi yang akurat dan memadai mengenai orang-orang, lembaga, peristiwa, keadaan yang ada di dalam masyarakat. Ada dua cara yang dapat dilakukan guru untuk menggunakan sumber masyarakat setempat sebagai program pembelajaran PPKn, yaitu:

Pertama, mengundang anggota atau tokoh masyarakat setempat ke dalam kelas untuk berbicara dengan siswa-siswa mengenai suatu topik yang berhubungan dengan profesinya (pekerjaannya). Terlebih dahulu guru mengkomunikasikan kepada pembicara tentang tujuan undangan itu, sehingga dapat berbicara santai dan menyesuaikan diri dalam menggunakan bahasa yang dapat dimengerti oleh anak SD. Umumnya narasumber yang bersangkutan berbicara tentang pengalaman hidup mereka sehari-hari atau tentang masa lalu.

Kedua, mengunjungi langsung anggota-anggota atau tokoh-tokoh masyarakat di tempat mereka tinggal atau berada. Untuk itu siswa-siswa perlu diberi penjelasan lebih dahulu tentang tujuan kunjungan itu dan mereka harus menyiapkan sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang bisa mereka ajukan.

f. Karakteristik Media Pembelajaran dalam PPKn SD

Menurut Geerlach dan Ely (Arsyad 2003:12), terdapat tiga ciri media pembelajaran yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya, yaitu: ciri fiksatif (*fixative property*), ciri *manipulative* (*manipulative property*), dan ciri distributif (*distributive property*).

Pertama, ciri fiksatif (*fixative property*). Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media fotografi, video tape, audio tape, disket komputer dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransformasikan tanpa mengenal waktu.

Kedua, ciri manipulatif (*manipulative property*). Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri *manipulative*. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar. kemampuan media dari ciri manipulatif ini memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja

akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan.

Ketiga, ciri distributif (*distributive property*). Ciri distributif ini media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Media pembelajaran PPKn adalah media yang terpilih dan cocok untuk pembelajaran PPKn. Mata pelajaran PPKn mempunyai misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan. Tujuan PPKn adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya untuk mencapai sasaran dan target tersebut, dalam pelaksanaan pembelajaran diperlukan penataan alat, bahan, dan sumber belajar agar dapat dilihat dan mudah digunakan siswa. Sumber belajar dapat berupa media cetak, model gambar-gambar, laporan, dan kliping. Media pembelajaran PPKn harus dapat menstimulus lahirnya proses pembelajaran yang aktif dan kreatif. Dalam pedoman

pelaksanaan kegiatan belajar mengajar PPKn, ada beberapa syarat yang harus diperhatikan untuk media PPKn, yaitu:

- a. Membawakan sesuatu atau sejumlah isi pesan harapan
- b. Memuat nilai atau moral kontras
- c. Diambil dari dunia kehidupan nyata
- d. Menarik minat dan perhatian siswa
- e. Terjangkau oleh kemampuan belajar siswa

Merancang media pembelajaran PPKn sangat tergantung dari jenis media yang digunakan. Di bawah ini diulas kembali jenis media yang dapat digunakan/dikembangkan dalam pembelajaran PPKn, yaitu:

- a. Hal-hal yang bersifat visual, seperti bagan, matriks, gambar, data, dan lain-lain
- b. Hal-hal yang bersifat materiil, seperti model-model, benda contoh
- c. Gerak, sikap, dan perilaku, seperti simulasi, bermain peran, role playing
- d. Cerita, kasus yang mengundang dilema moral

Berkaitan dengan hal di atas, maka pembelajaran PPKn dapat menggunakan berbagai jenis media yaitu media visual, media audio video atau berbasis komputer. Namun dari beberapa pilihan media diambil harus mampu memenuhi syarat dan karakteristik pembelajaran PPKn, misalnya mampu mengajak siswa berpikir kritis, dan peka. Hal lain adalah penerapan suatu media dalam proses belajar

mengajar PPKn yang tentu saja disesuaikan dengan pokok bahasan yang ingin kita sampaikan kepada siswa. sebagai contoh, pokok bahasan Sumpah Pemuda maka media yang sesuai untuk pokok bahasan tersebut adalah media video. Media video dapat menghadirkan gambaran tentang Tanah air Indonesia yang terdiri dari ribuan pulau, juga dapat menayangkan Peta Indonesia. Dengan demikian para siswa diharapkan dapat memahami pentingnya makna Sumpah Pemuda bagi kemerdekaan Republik Indonesia. Beberapa media belajar yang sering digunakan untuk pembelajaran PPKn antara lain: koran, majalah, kliping, berita, kasus yang berkaitan dengan materi pelajaran

3. Pengertian, Manfaat, Jenis, dan karakteristik bahan ajar

a. Pengertian bahan ajar

Bahan ajar adalah segala perangkat baik itu informasi, alat, ataupun teks yang disusun sedemikian rupa yang berisi kompetensi yang utuh yang akan dicapai peserta didik dalam proses pembelajaran (Sugiarni 2022). Pendapat Sugiarni tersebut merupakan kesimpulan dari beberapa ahli yang menyampaikan mengenai pengertian bahan ajar, yaitu:

1. *National Center For Competency Based Training*, bahan ajar adalah segala sesuatu dalam segala bentuk yang digunakan untuk proses pengajaran.
2. Pails Ache, bahan ajar adalah materi yang lengkap dari kompetensi yang akan dicapai peserta didik yang disusun secara sistematis yang digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Suharsimi Arikunto, bahan ajar adalah inti dalam proses pembelajaran yang harus dikuasai pendidik.
4. Darwyn Syah, bahan ajar adalah sumber belajar kegiatan pembelajaran yang berisikan materi dalam bentuk konsep, prinsip, definisi, kontes, data, fakta, proses, nilai dan keterampilan.
5. Chomsin S. Widodo dan Jasmadi, bahan ajar adalah salah satu sarana dalam pembelajaran yang didalamnya terdapat materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan evaluasi yang tersusun secara berurutan dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu Makhsun (2020:46) juga berpendapat bahwa bahan ajar adalah sumber belajar yang mengandung pesan/materi yang bersifat khusus dan umum yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Sehingga bahan ajar dapat dikatakan kumpulan informasi/pesan yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran (guru dan peserta didik) yang tersusun sedemikian rupa untuk memudahkan peserta didik dalam memahaminya dan mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.

b. Manfaat bahan ajar

Bahan ajar yang dikembangkan memiliki tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan indikator dan memberikan pengaruh terhadap peserta didik dengan memiliki kompetensi yang baru dari bahan ajar yang digunakan

dalam pembelajar. Menurut Sugiarni (2022) bahan ajar memiliki manfaat bagi peserta didik yaitu:

- 1) Pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih efektif dan efisien sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
- 2) Dapat belajar secara mandiri tanpa harus didampingi dengan guru.
- 3) Membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi pembelajaran.

Menurut Prastowo (Nasruddin dkk. 2022:59-60) dalam bahwa membuat bahan ajar bermanfaat bagi guru dan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

- 1) Bagi guru, diantaranya:
 - a) Memudahkan dalam pelaksanaan pembelajaran.
 - b) Dapat diajukan sebagai karya secara bertahap untuk alasan promosi.
 - c) Jika terpublikasi meningkatkan pendapat guru.
- 2) Bagi peserta didik, diantaranya:
 - a) Proses pembelajaran berlangsung menyenangkan.
 - b) Dapat digunakan untuk belajar mandiri jika tidak dibimbing oleh guru.
 - c) Membantu peserta didik dalam menguasai materi.

Di dalam konteks pembelajaran manfaat bahan ajar memiliki banyak peranan diantaranya sebagai berikut (Kosasih 2021:7).

- 1) Pengalaman belajar menjadi konkret.
- 2) Membantu dalam memahami sesuatu yang tidak mungkin diamati secara langsung.
- 3) Memperluas pengetahuan
- 4) Memperoleh informasi yang jelas dan terbaru atau menambah/memperbanyak informasi sebelumnya.
- 5) Membantu memecahkan masalah.
- 6) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 7) Memberikan stimulus pada peserta didik untuk kreatif dan berpikir kritis terhadap sesuatu.

Pada intinya manfaat bahan ajar dalam kegiatan pengajaran akan memudahkan dan membantu guru dan peserta didik dalam menyampaikan dan memahami materi baik dengan bimbingan guru maupun secara mandiri. Adanya bahan ajar ini juga akan menambah wawasan pengetahuan peserta didik karena dari bahan ajar tersebut terdapat hal-hal yang dikembangkan dan ditambahkan karena sejatinya pengetahuan itu bersifat dinamis mengikuti perkembangan zaman yang ada.

c. Jenis bahan ajar

Bahan ajar yang dikembangkan tentunya akan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Abad-21 saat ini dalam proses pembelajaran tentu memerlukan sebuah bahan ajar yang variatif yang dapat digunakan, dan seorang pendidik atau guru harus dapat menghadirkan dan menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik. Jenis-jenis bahan ajar menurut

Astuti & Ismail (2021:25) yang dapat digunakan dalam pembelajaran dibedakan menjadi beberapa yaitu sebagai berikut.

1. Bahan ajar cetak, seperti buku, modul, brosur, LKS, foto/gambar.
2. Bahan ajar audio, seperti radio, kaset, rekaman, dan CD audio.
3. Bahan ajar audio visual, seperti TV, video, dan rekaman.
4. Bahan ajar interaktif, seperti CD Interaktif.

Sa'ud dalam (Saputra 2021:11) menyatakan bahwa bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu:

1. Bahan ajar cetak, bahan ajar yang memiliki bentuk fisik dan dapat dipegang, contohnya: buku, modul paket berprogram, komik, poster dan lain-lain.
2. Bahan ajar noncetak, bahan ajar yang hanya dapat digunakan menggunakan teknologi seperti komputer, contohnya: *audio, video, vcd*, multimedia, *web* dan film.

Menurut Depdiknas (2008) dalam (Saputra 2021:11) bahan ajar dapat dibedakan menjadi 2 menurut tempat posisinya, yaitu:

1. Bahan ajar pokok, yaitu bahan ajar utama yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
2. Bahan ajar suplementer, yaitu bahan tambahan yang berfungsi untuk meningkatkan, menambah atau memperbanyak dan memperdalam isi kurikulum.

d. Karakteristik bahan ajar

Menurut Direktorat Guru Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Nasional Tahun 2003, bahan ajar memiliki 4 karakteristik yaitu *self-instructional*, *self-contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly* (Elbadiansyah & Masyni 2021:199) (Magdalena 2021:134).

1. *Self-instructional*, dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri.
2. *Self-contained*, bahan ajar utuh dan lengkap yang terdiri dari materi, kompetensi yang dipelajari peserta didik.
3. *Stand alone*, berdiri sendiri tidak bergabung dan tergantung dengan bahan ajar yang lainnya
4. *Adaptive*, adaptif sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi.
5. *User friendly*, membantu dan memberi kemudahan peserta didik dalam memahami informasi/isi/materi yang disampaikan.

e. Karakteristik bahan ajar dalam PPKn SD

Mata pelajaran PPKn di Sekolah dasar adalah mata pelajaran wajib yang memiliki tujuan kedepannya sesuai dengan PP Nomor 32 Tahun 2013 penjelasan pasal 77 J ayat (1) ditegaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkontribusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhineka Tunggal Ika,

serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Untuk mencapai hal tersebut perlunya sarana belajar untuk peserta didik yang sesuai dengan kompetensi-kompetensi yang akan dicapai dalam Pendidikan Kewarganegaraan. Salah satunya adalah bahan ajar yang dihadirkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas yang sesuai dengan karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa bahwa bahan ajar memiliki 5 karakteristik yang perlu diketahui sebelum mengembangkan sebuah bahan ajar, yaitu *self-instructional*, *self-contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly*. Untuk itu bahan ajar PPKn Sekolah Dasar juga harus mengikuti karakteristik tersebut agar bahan ajar yang akan digunakan bermanfaat bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Self-instructional, bahan ajar PPKn SD harus dapat digunakan peserta didik secara mandiri yaitu dengan belajar mandiri peserta didik dapat mengulang kembali informasi/materi yang terlewat atau belum pahami secara maksimal oleh peserta didik. bahan ajar merupakan sumber belajar peserta didik yang dapat diulang-ulang kembali yang terdokumentasi dan tercatat secara sistematis.

Self-contained, bahan ajar PPKn SD harus lengkap dan utuh sesuai dengan jenjang kelas dan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut. Agar peserta didik memiliki pemahaman yang sesuai dengan jenjang pendidikan mereka. hal ini juga menghindari pemahaman

yang tidak seragam satu dengan yang lain mengenai materi yang disampaikan dalam bahan ajar. Jika bahan ajar lengkap dan utuh tentunya akan memberikan pengalaman belajar yang sama pada peserta didik.

Stand alone, bahan ajar PPKn SD harus berdiri sendiri tidak dapat digabung dengan mata pelajaran yang lain untuk memaksimalkan pemahaman dan pencapaian tujuan materi ajar yang ada di dalam bahan ajar. Jika tergabung dengan yang lain tentunya akan membuat pemahaman yang berbeda pada peserta didik karena tujuan pembelajaran satu dengan pembelajaran yang lain tentunya memiliki tujuan yang berbeda dan *treatment* yang berbeda untuk mencapainya.

Adaptive, bahan ajar PPKn SD harus menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada saat ini, karena karakteristik peserta didik dulu, sekarang dan yang akan datang tentunya berbeda, yang memerlukan perbedaan dalam cara menyampaikan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik agar dapat menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan pengalaman yang baru sehingga tujuan yang ingin dicapai akan efektif dan efisien.

User friendly, bahan ajar PPKn SD harus memudahkan peserta didik dalam pemakaiannya. Kemudahan ini akan membantu peserta didik dalam memahami dan mempelajari materi/pesan yang harus dikuasai peserta didik. sehingga sebelum mengembangkan bahan ajar PPKn untuk siswa Sekolah Dasar perlunya mengetahui karakteristik peserta

didik, sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran dan lain-lain. Ini bertujuan untuk memaksimalkan fungsi bahan ajar dan mengurangi resiko kesulitan guru dan peserta didik dalam menggunakan bahan ajar.

C. Ringkasan

1. Secara garis besar sumber belajar dapat dikategorikan ke dalam kategori, yaitu: pesan, manusia/orang, bahan, peralatan, teknik/metode, dan lingkungan, yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dan efektifitas pembelajaran.
2. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses kegiatan baik berupa cetak, audio, video, serta yang lainnya yang berupa digital dan perangkat keras lainya untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan/informasi.
3. Media pembelajaran memiliki tujuan untuk mempermudah, meningkatkan semangat, keaktifan dan pengalaman baru pada peserta didik dalam pembelajaran.
4. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu ajar guru dalam menyampaikan pesan/materi dan sebagai sumber belajar dan memperkaya wawasan peserta didik.
5. Media pembelajaran memiliki tujuh jenis, diantaranya
1) kelompok grafis, bahan cetak dan gambar diam, 2)

kelompok media proyek diam, 3) kelompok media audio, 4) kelompok media audio visual diam, 5) kelompok media gambar hidup/film, 6) kelompok media televisi, dan 7) kelompok multimedia.

6. Media pembelajaran PPKn adalah media yang terpilih dan cocok untuk pembelajaran PPKn yang memiliki untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya.
7. Bahan ajar adalah kumpulan informasi/pesan yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran (guru dan peserta didik) yang tersusun sedemikian rupa untuk memudahkan peserta didik dalam memahaminya dan mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.
8. Bahan ajar memiliki manfaat untuk memudahkan dan membantu guru dan peserta didik dalam menyampaikan dan memahami materi baik dengan bimbingan guru maupun secara mandiri, serta menambah wawasan pengetahuan peserta didik.
9. Karakteristik bahan ajar PPKn SD memiliki 5 karakteristik yang perlu diketahui sebelum mengembangkan sebuah bahan ajar, yaitu *self-instructional* (dapat digunakan secara mandiri), *self-contained* (lengkap dan utuh), *stand alone* (berdiri sendiri), *adaptive* (menyesuaikan perkembangan ilmu dan teknologi), dan *user friendly* (mudah digunakan).

D. Evaluasi/Latihan dan Soal

1. Apa perbedaan sumber belajar, media pembelajaran, dan bahan ajar? Berikan contoh pada salah satu pembelajaran PPKn di SD!
2. Sebutkan manfaat penggunaan sumber belajar pada pembelajaran PPKnSD!
3. Bagaimana cara merancang bahan ajar pada pembelajaran PPKn di SD?
4. Apa saja yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan sumber belajar, media pembelajaran dan bahan ajar PPKn SD
5. Bagaimana cara mengembangkan sumber belajar, media pembelajaran dan bahan ajar PPKn SD? Berilah contoh pada salah satu pembelajaran PPKn di SD!

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Mardiah, and Fajri Ismail. 2021. *Studi Inovasi Dan Globalisasi Pendidikan Suatu Pendekatan Teoritis Dan Riset Dilengkapi Contoh Hasil R & D Bahan Ajar*. Sleman: Deepublish Publisher.
- Dewi, Putri Kumala, and Nia Budiana. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Elbadiansyah, and Masyni. 2021. *Belajar & Pembelajaran: Konsep, Teori, Dan Praktik*. Sebatik.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Kosasih, E. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Magdalena, Ina. 2021. *Desain Pembelajaran Interaktif SD*. Sukabumi: CV Jejak.
- Makhsun, Nur. 2020. *SUPERVISI AKADEMIK: Studi Peningkatan Kinerja Guru MI Dalam Pengembangan Bahan Ajar*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Nasruddin, Dina Merris Maya Sari, Syahdara Anisa Makruf, I. Putu Ayub Darmawan, Herman, and Sri Jumiyati. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Nengsih, Yanti Karmila, Mega Nurrisalia, Evy Ratna Kartika Waty, and Shomedran. 2021. *Buku Ajar Media Dan*

- Sumber Belajar Pendidikan Luar Sekolah*. Palembang: Bening Media Publish.
- Prastowo, Andi. 2018. *Sumber Belajar Dan Pusat Sumber Belajar: Teori Dan Aplikasinya Di Sekolah/Madrasah*. Depok: Kencana.
- Rahmat, Sapriya, Sundawa Dadang, Siti Masyitoh Iim, and Syaifullah. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Laboratorium PKn Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ruminiati. 2006. *Pembelajaran PKn SD: Bahan Ajar PJJ S1 PGSD*. Jakarta: Diktik Depdiknas.
- Saputra, Mochammad Ronaldy Aji. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis Web*. Karanganyar: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia.
- Soenarto, Sunaryo. 2014. "Media Pembelajaran." Pp. 143–76 in *Modul Pelatihan Peningkatan Keterampilan Dasar Teknik Instruksional (PEKERTI)*. Yogyakarta: P2KIS-LPPMP-UNY.
- Somantri, Muhammad Nu'man. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya dan PPs UPI.
- Sugiarni. 2022. *Bahan Ajar, Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Susilana, Rudi. 2007. *Sumber Pembelajaran Dalam Pendidikan*. Bandung: Pedagogina Press.

BAB IV

PENILAIAN PEMBELAJARAN PPKN SD

A. Tujuan Pembelajaran

1. Mahasiswa mampu membedakan pengukuran, penilaian dan tes
2. Mahasiswa mampu mengenali jenis-jenis penilaian
3. Mahasiswa mampu mengembangkan penilaian pembelajaran PPKn SD

B. Materi Pembelajaran

1. Pengukuran, Penilaian dan Tes

Terdapat tiga istilah yang saling berkaitan dalam setiap kegiatan evaluasi pembelajaran. Ketiga istilah itu adalah pengukuran, penilaian, dan tes, yang masing-masing menggambarkan aktivitas yang berbeda satu sama lain.

Pengukuran diartikan sebagai pemberian angka kepada suatu atribut atau karakteristik tertentu yang dimiliki oleh orang, hal atau objek tertentu menurut aturan atau formulasi yang jelas (Munadi, 2014:179). Berdasarkan pengertian itu, dapat diketahui karakteristik utama pengukuran, yaitu penggunaan angka atau skala tertentu dan menurut aturan atau formula tertentu. Hasil

pengukuran ini berwujud skor/angka, seperti 0-10 atau 1-100.

Penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan hasil pengukuran. Dalam hal ini, penilaian merupakan kegiatan menafsirkan atau mendeskripsikan hasil pengukuran. Penilaian adalah proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, baik yang menggunakan instrumen tes maupun non tes (Munadi, 2014:179). Sedangkan tes adalah sehimpunan pertanyaan yang harus dijawab, atau pernyataan-pernyataan yang harus dipilih, ditanggapi, atau tugas-tugas yang harus dilakukan oleh orang yang diuji dengan tujuan untuk mengukur suatu aspek tertentu dari orang yang diuji tersebut (Munadi, 2014:179).

Gronlund (Rahmat, et al. 2008, 181) memberikan penjelasan untuk ketiga istilah tersebut. Penilaian adalah suatu proses yang sistematis dari pengumpulan, analisis dan interpretasi informasi/data untuk menentukan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran. Pengukuran adalah suatu proses yang menghasilkan gambaran berupa angka-angka mengenai tingkatan ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh individu (siswa). Sedangkan tes adalah salah satu alat atau bentuk dari pengukuran.

Di sisi lain, Hopkins dan Antes (1990) (Rahmat, et al. 2008, 182) menjelaskan bahwa penilaian adalah pemeriksaan secara terus menerus untuk mendapatkan informasi yang meliputi siswa, guru, program pendidikan dan proses

belajar mengajar untuk mengetahui tingkat perubahan siswa dan ketepatan keputusan tentang gambaran siswa dan efektivitas program. Sementara itu, pengukuran adalah suatu proses yang menghasilkan gambaran berupa angka-angka berdasarkan suatu obyek, orang atau peristiwa.

2. Penilaian Pembelajaran oleh Guru

a) Prinsip Penilaian Hasil Belajar

Prinsip Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik meliputi prinsip umum dan prinsip khusus. Prinsip umum dalam Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik adalah sebagai berikut.

- 1) Sahih, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur.
- 2) Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai.
- 3) Adil, berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender.
- 4) Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
- 5) Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan.
- 6) Holistik dan berkesinambungan, berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi

dan dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik.

- 7) Sistematis, berarti penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.
- 8) Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.
- 9) Edukatif, berarti penilaian dilakukan untuk kepentingan dan kemajuan peserta didik dalam belajar.

Prinsip khusus dalam Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik berisikan prinsip-prinsip Penilaian Autentik sebagai berikut.

- 1) Materi penilaian dikembangkan dari kurikulum.
- 2) Bersifat lintas muatan atau mata pelajaran.
- 3) Berkaitan dengan kemampuan peserta didik.
- 4) Berbasis kinerja peserta didik.
- 5) Memotivasi belajar peserta didik.
- 6) Menekankan pada kegiatan dan pengalaman belajar peserta didik.
- 7) Memberi kebebasan peserta didik untuk mengkonstruksi responnya.
- 8) Menekankan keterpaduan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- 9) Mengembangkan kemampuan berpikir divergen.

- 10) Menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran.
- 11) Menghendaki balikan yang segera dan terus menerus.
- 12) Menekankan konteks yang mencerminkan dunia nyata.
- 13) Terkait dengan dunia kerja.
- 14) Menggunakan data yang diperoleh langsung dari dunia nyata.
- 15) Menggunakan berbagai cara dan instrumen.

b) Teknik dan Instrumen Penilaian

Untuk menilai kemajuan belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn (yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan) dapat menggunakan penilaian autentik.

1) Penilaian Kompetensi Sikap

Sikap bermula dari perasaan (suka atau tidak suka) yang terkait dengan kecenderungan seseorang dalam merespon sesuatu/objek. Sikap juga sebagai ekspresi dari nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang. Sikap dapat dibentuk, sehingga terjadi perubahan perilaku atau tindakan yang diharapkan. Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk menilai sikap peserta didik, antara lain melalui observasi, penilaian diri, penilaian teman sebaya, dan penilaian jurnal. Instrumen yang digunakan antara lain daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang disertai

rubrik, yang hasil akhirnya dihitung berdasarkan modus.

1. Observasi

Sikap dan perilaku keseharian peserta didik direkam melalui pengamatan dengan menggunakan format yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati, baik yang terkait dengan mata pelajaran maupun secara umum. Pengamatan terhadap sikap dan perilaku yang terkait dengan mata pelajaran dilakukan oleh guru yang bersangkutan selama proses pembelajaran berlangsung, seperti: ketekunan belajar, percaya diri, rasa ingin tahu, kerajinan, kerjasama, kejujuran, disiplin, peduli lingkungan, dan selama peserta didik berada di sekolah atau bahkan di luar sekolah selama perilakunya dapat diamati guru.

2. Penilaian diri (*self assessment*)

Penilaian diri digunakan untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) terhadap kemajuan proses belajar peserta didik. Penilaian diri berperan penting bersamaan dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru ke peserta didik yang didasarkan pada konsep belajar mandiri (*autonomous learning*). Untuk menghilangkan kecenderungan peserta didik menilai diri terlalu tinggi dan subyektif, penilaian diri dilakukan berdasarkan kriteria

yang jelas dan objektif. Untuk itu penilaian diri oleh peserta didik di kelas perlu dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Menjelaskan kepada peserta didik tujuan penilaian diri.
- 2) Menentukan kompetensi yang akan dinilai.
- 3) Menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan.
- 4) Merumuskan format penilaian, dapat berupa daftar tanda cek, atau skala penilaian.

Pada dasarnya teknik penilaian diri ini tidak hanya untuk aspek sikap, tetapi juga dapat digunakan untuk menilai kompetensi dalam aspek keterampilan dan pengetahuan.

3. Penilaian teman sebaya (*peer assessment*)

Penilaian teman sebaya atau antarpeserta didik merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk saling menilai terkait dengan pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar pengamatan antarpeserta didik. Penilaian teman sebaya dilakukan oleh peserta didik terhadap 3 (tiga) teman sekelas atau sebaliknya.

4. Penilaian jurnal (*anecdotal record*)

Jurnal merupakan kumpulan rekaman catatan guru dan/atau tenaga kependidikan di lingkungan sekolah tentang sikap dan perilaku positif atau negatif, selama dan di luar proses pembelajaran mata pelajaran.

Contoh: Format penilaian melalui jurnal

JURNAL		
Nama	:.....	
Kelas	:.....	
Hari, tanggal	Kejadian	Keterangan

2) Penilaian Kompetensi Pengetahuan

a. Tes tertulis

Bentuk soal tes tertulis, yaitu:

- 1) Memilih jawaban, dapat berupa: (1) pilihan ganda (2) dua pilihan (benar-salah, ya-tidak) (3) menjodohkan (4) sebab-akibat

Tes pilihan ganda, ragam ini paling banyak digunakan. Pokok soal dapat berupa pertanyaan atau kalimat yang belum selesai. Contoh bentuk pilihan ganda ini adalah sebagai berikut:

Pengabaian atau penyisihan suatu standar yang seharusnya ditegakkan disebut....

- a. otoriter
- b. demokrasi

- c. korupsi
- d. kolusi
- e. nepotisme

Pilihan Benar Salah (B-S) dapat digunakan untuk mengukur kemampuan mengidentifikasi kebenaran pernyataan fakta, prinsip-prinsip, dan sejenisnya. Peserta didik mengisi B jika memang pernyataan yang diajukan benar, dan mengisi S jika pernyataan salah. Perhatikan contoh berikut.

- B-S Bentuk negara Indonesia adalah negara kesatuan
- B-S Kepala pemerintahan negara dengan sistem parlementer adalah presiden
- B-S UUD 1945 adalah konstitusi tertulis Indonesia
- B-S MPR terdiri atas anggota-anggota DPR dan DPD
- B-S Presiden bertanggung jawab kepada MPR

Tes menjodohkan digunakan untuk mengukur kemampuan mengidentifikasi hubungan antara dua hal atau lebih. Butir soal menjodohkan terdiri atas dua bagian, yaitu yang dijodohkan dan bagian yang dijodohi.

Perhatikan contoh berikut:

Carilah pasangan yang tepat untuk pernyataan dan pertanyaan di bawah ini!

- | | |
|---|----------------|
| (.....) Menghargai perbedaan antar manusia | A. Norma |
| | B. Toleransi |
| | C. Musyawarah |
| (.....) Perasaan menghormati dan bertoleransi terhadap keberagaman. | D. Kebhinekaan |
| (.....) Membahas persoalan bersama demi mencapai kesepakatan | |
| (.....) Aturan yang sifatnya mengikat suatu kelompok orang didalam masyarakat | |

Hubungan antar soal atau hubungan sebab akibat, soal dengan ragam ini terdiri atas dua pernyataan yang dihubungkan oleh kata 'sebab'. Kedua pernyataan tersebut dapat benar atau salah, dapat memiliki hubungan atau tidak. Ragam soal ini biasanya diberikan pada tingkat atas. Rumusan kalimat tentang

petunjuk pengerjaan dan contoh soalnya adalah sebagai berikut.

Pilihlah:

2. Jika kedua pernyataan betul dan mempunyai hubungan sebab akibat
3. Jika kedua pernyataan betul tetapi tidak mempunyai hubungan sebab akibat
4. Jika salah satu dari kedua pernyataan salah
5. Jika kedua pernyataan salah

Setiap orang wajib menjaga toleransi hidup beragama

SEBAB

Setiap orang bebas memeluk agamanya masing-masing dan untuk beribadat menurut agamanya dan kepercayaannya

- 2) mensuplai jawaban, dapat berupa: (1) isian atau melengkapi (2) jawaban singkat atau pendek (3) uraian

Soal tes tertulis yang menjadi penilaian autentik adalah soal-soal yang menghendaki peserta didik merumuskan jawabannya sendiri, seperti soal-soal uraian. Soal-soal uraian menghendaki peserta didik mengemukakan atau mengekspresikan gagasannya dalam bentuk uraian tertulis dengan menggunakan kata-katanya sendiri, misalnya mengemukakan pendapat, berpikir logis, dan menyimpulkan. Kelemahan tes tertulis bentuk uraian antara lain cakupan

materi yang ditanyakan terbatas dan membutuhkan waktu lebih banyak dalam mengoreksi jawaban.

Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan.

Penilaian terhadap pengetahuan peserta didik dapat dilakukan melalui observasi terhadap diskusi, tanya jawab, dan percakapan. Teknik ini adalah cerminan dari penilaian autentik.

Ketika terjadi diskusi, guru dapat mengenal kemampuan peserta didik dalam kompetensi pengetahuan (fakta, konsep, prosedur) seperti melalui pengungkapan gagasan yang orisinal, kebenaran konsep, dan ketepatan penggunaan istilah/fakta/prosedur yang digunakan pada waktu mengungkapkan pendapat, bertanya, atau pun menjawab pertanyaan. Seorang peserta didik yang selalu menggunakan kalimat yang baik dan benar menurut kaidah bahasa menunjukkan bahwa yang bersangkutan memiliki pengetahuan tata bahasa yang baik dan mampu menggunakan pengetahuan tersebut dalam kalimat-kalimat.

Tes observasi ini dilakukan sendiri oleh guru kelas yang bersangkutan. Tes ini cocok digunakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan belajar atau target belajar telah dicapai

peserta didik. Perhatikan contoh format lembar observasi berikut.

Petunjuk

Lembaran ini diisi oleh guru atau pengamat waktu istirahat ataupun setelah diskusi berakhir. Lembaran ini mencatat keefektifan setiap peserta didik dalam 4 kriteria. Tuliskan angka-angka yang tepat di belakang pernyataan berikut.

5 = baik sekali

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang

1 = kurang sekali.

FORMAT LEMBAR OBSERVASI			
Pengukuran Keefektifan Peserta Diskusi			
Nama :			
Kelas :			
Kriteria	Diskusi I	Diskusi 2	dst
SIKAP Kerjasama Semangat			
URUNAN Masuk akal Teliti Jelas Relevan			

BAHASA Kejelasan Ketelitian Ketepatan Menarik Kewajaran			
KESOPANAN Menggunakan bahasa yang sopan dan alasan yang tulus Membantu kelompok pada arah yang benar Meluruskan penyimpangan Menunjukkan sikap terpuji			

Penugasan

Instrumen penugasan berupa pekerjaan rumah dan/atau projek yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas.

3) Penilaian Kompetensi Keterampilan

Kompetensi keterampilan terdiri atas keterampilan abstrak dan keterampilan kongkret. Penilaian kompetensi keterampilan dapat dilakukan dengan menggunakan:

1) Unjuk kerja/kinerja/praktik

Penilaian unjuk kerja/kinerja/praktik dilakukan dengan cara mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian ini cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan tugas tertentu seperti: praktikum di laboratorium, praktik ibadah, praktik olahraga, presentasi, bermain peran, memainkan alat musik, bernyanyi, dan membaca puisi/deklamasi. Penilaian unjuk kerja/kinerja/praktik perlu mempertimbangkan hal-hal berikut.

- a) Langkah-langkah kinerja yang perlu dilakukan peserta didik untuk menunjukkan kinerja dari suatu kompetensi.
- b) Kelengkapan dan ketepatan aspek yang akan dinilai dalam kinerja tersebut.
- c) Kemampuan-kemampuan khusus yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas.
- d) Kemampuan yang akan dinilai tidak terlalu banyak, sehingga dapat diamati.
- e) Kemampuan yang akan dinilai selanjutnya diurutkan berdasarkan langkah-langkah pekerjaan yang akan diamati.

Pengamatan unjuk kerja/kinerja/praktik perlu dilakukan dalam berbagai konteks untuk menetapkan tingkat pencapaian kemampuan tertentu. Misalnya untuk menilai kemampuan berbicara yang beragam dilakukan pengamatan terhadap kegiatan-kegiatan seperti: diskusi dalam kelompok kecil, berpidato, bercerita, dan wawancara. Dengan demikian, gambaran kemampuan peserta didik akan lebih utuh. Contoh untuk menilai unjuk kerja/kinerja/praktik di laboratorium dilakukan pengamatan terhadap penggunaan alat dan bahan praktikum. Untuk menilai praktik olahraga, seni dan budaya dilakukan pengamatan gerak dan penggunaan alat olahraga, seni dan budaya.

Untuk mengamati unjuk kerja/kinerja/praktik peserta didik dapat menggunakan instrumen sebagai berikut.

a) Daftar cek

Dengan menggunakan daftar cek, peserta didik mendapat nilai bila kriteria penguasaan kompetensi tertentu dapat diamati oleh penilai. Daftar cek adalah daftar aktivitas, sifat-sifat, masalah, jenis kesukaan, dan lain-lain. Di depan setiap butir disediakan kolom cek (...) yang diisi oleh peserta didik bersangkutan atau oleh guru tergantung pada

tujuannya. Kegunaannya adalah untuk menyatakan ada atau tidak adanya suatu unsur, komponen, trait, karakteristik atau kejadian dalam suatu peristiwa, tugas atau satu kesatuan yang kompleks.

DAFTAR CEK		
SD	:	
Kelas	:	
Nama siswa	:	
Tanggal/ Waktu	:	
Tujuan	:	mengukur ketaatan peserta didik
No	Aspek yang diamati	Cek
1	Selalu berjalan di sebelah kiri
2	Selalu datang tepat waktu
3	Mengerjakan PR dengan baik
4	Mengikuti pelajaran dengan tekun
5	Mengerjakan ibadah sesuai dengan agamanya
6	Tidak meludah di sembarang tempat
7	Melaksanakan siskamling di tempat tinggalnya
8	Bergotong royong bersama anggota masyarakat
9	Selalu menghormati kebebasan orang lain
10	Dst

b) Skala Penilaian (*Rating Scale*)

Penilaian kinerja yang menggunakan skala penilaian memungkinkan penilai memberi nilai tengah terhadap penguasaan kompetensi tertentu, karena pemberian nilai secara kontinum di mana pilihan kategori nilai lebih dari dua. Skala penilaian terentang dari tidak sempurna sampai sangat sempurna. Misalnya: 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup, dan 1 = kurang.

Skala pilihan yang terkenal adalah Skala Likert. Prinsip pokok skala likert adalah menentukan lokasi kedudukan seseorang dalam suatu kontinum sikap terhadap suatu objek sikap, mulai dari sangat negatif sampai dengan positif. Penentuan lokasi ini dilakukan dengan mengkuantifikasi pertanyaan seseorang terhadap butir pernyataan yang disediakan. Skala Likert ini dapat menggunakan skala lima angka. Skala 1 berarti sangat negatif dan skala 5 berarti sangat positif.

Dalam menyusun pertanyaan atau butir soal, terdapat beberapa jenis butir soal yang dapat dikonstruksi, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pernyataan kognitif (kepercayaan atau opini terhadap suatu objek sikap),

misalnya mobil bermesin diesel lebih ekonomis untuk untuk dipakai.

- 2) Pernyataan afektif (pertanyaan yang secara langsung menyatakan perasaan terhadap suatu objek sikap), misalnya saya menyukai kendaraan bermesin bensin.
- 3) Pernyataan psikomotor (pernyataan pilihan tingkah laku atau maksud tingkah laku yang berkenaan dengan suatu objek sikap tertentu). Ada dua pernyataan psikomotor, *pertama* pernyataan yang menyatakan apa yang akan dilakukan terhadap suatu objek sikap tertentu, seperti bila saya boleh memilih maka saya akan membeli mobil bermesin diesel. *Kedua*, pernyataan yang menyatakan kecenderungan tindakan sosial, misalnya pemerintah seharusnya meringankan pajak bagi kendaraan bermesin diesel.

**SIKAP TERHADAP PENGGUNAAN HUKUMAN
DI SEKOLAH**

Petunjuk: Jawablah semua butir pernyataan di bawah ini dengan kategori jawaban sebagai berikut:

- | | |
|-----|--|
| SS | jika sangat setuju terhadap pernyataan |
| S | jika setuju terhadap pernyataan |
| R | jika ragu-ragu terhadap pernyataan |
| TS | jika tidak setuju terhadap pernyataan |
| STS | jika sangat tidak setuju terhadap pernyataan |

No	Butir Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Selalu berjalan di sebelah kiri					
2	Selalu datang tepat waktu					
3	Mengerjakan PR dengan baik					
4	Mengikuti pelajaran dengan tekun					
5	Mengerjakan ibadah sesuai dengan agamanya					
6	Tidak meludah di sembarang tempat					
7	Melaksanakan siskamling di tempat tinggalnya					
8	Bergotong royong bersama anggota masyarakat					
9	Selalu menghormati kebebasan orang lain					
10	Dst					

2) Projek

Penilaian projek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasi, kemampuan menyelidiki dan kemampuan menginformasikan suatu hal secara jelas.

Penilaian proyek dilakukan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai pelaporan. Untuk itu, guru perlu menetapkan hal-hal atau tahapan yang perlu dinilai, seperti penyusunan desain, pengumpulan data, analisis data, dan penyiapan laporan tertulis/lisan. Untuk menilai setiap tahap perlu disiapkan kriteria penilaian atau rubrik.

Contoh: Format rubrik untuk menilai proyek.

Aspek	Kriteria dan Skor			
	1	2	3	4
Persiapan	Jika memuat tujuan, topik, dan alasan	Jika memuat tujuan, alasan, dan tempat penelitian	Jika memuat tujuan, topik, alasan, tempat penelitian, dan responden	Jika memuat tujuan, topik, alasan, tempat penelitian, responden, dan daftar pertanyaan
Pelaksanaan	Jika data diperoleh tidak lengkap, tidak terstruktur, dan tidak sesuai tujuan	Jika data diperoleh kurang lengkap, kurang terstruktur, dan kurang sesuai tujuan	Jika data diperoleh lengkap, kurang terstruktur, dan kurang sesuai tujuan	Jika data diperoleh lengkap, terstruktur, dan sesuai tujuan
Pelaporan Secara Tertulis	Jika pembahasan data tidak sesuai tujuan penelitian dan membuat simpulan tapi tidak relevan dan tidak ada saran	Jika pembahasan data kurang sesuai tujuan penelitian, membuat simpulan dan saran tapi tidak relevan	Jika pembahasan data kurang sesuai tujuan penelitian, membuat simpulan dan saran tapi kurang relevan	Jika pembahasan data sesuai tujuan penelitian dan membuat simpulan dan saran yang relevan

3) Produk

Penilaian produk meliputi penilaian kemampuan peserta didik membuat produk-produk, teknologi, dan seni, seperti: makanan (contoh: tempe, kue, asinan, baso, dan *nata decoco*),

pakaian, sarana kebersihan (contoh: sabun, pasta gigi, cairan pembersih dan sapu), alat-alat teknologi (contoh: adaptor ac/dc dan bel listrik), hasil karya seni (contoh: patung, lukisan dan gambar), dan barang-barang terbuat dari kain, kayu, keramik, plastik, atau logam.

Pengembangan produk meliputi 3 (tiga) tahap dan setiap tahap perlu diadakan penilaian yaitu:

- a) Tahap persiapan, meliputi: penilaian kemampuan peserta didik dan merencanakan, menggali, dan mengembangkan gagasan, dan mendesain produk.
- b) Tahap pembuatan produk (proses), meliputi: penilaian kemampuan peserta didik dalam menyeleksi dan menggunakan bahan, alat, dan teknik.
- c) Tahap penilaian produk (*appraisal*), meliputi: penilaian produk yang dihasilkan peserta didik sesuai kriteria yang ditetapkan, misalnya berdasarkan, tampilan, fungsi dan estetika.

Penilaian produk biasanya menggunakan cara analitik atau holistik.

- a) Cara analitik, yaitu berdasarkan aspek-aspek produk, biasanya dilakukan terhadap semua kriteria yang terdapat pada semua tahap

proses pengembangan (tahap: persiapan, pembuatan produk, penilaian produk).

- b) Cara holistik, yaitu berdasarkan kesan keseluruhan dari produk, biasanya dilakukan hanya pada tahap penilaian produk.

4) Portofolio

Penilaian portofolio pada dasarnya menilai karya-karya peserta didik secara individu pada satu periode untuk suatu mata pelajaran. Akhir suatu periode hasil karya tersebut dikumpulkan dan dinilai oleh guru dan peserta didik sendiri. Berdasarkan informasi perkembangan tersebut, guru dan peserta didik sendiri dapat menilai perkembangan kemampuan peserta didik dan terus menerus melakukan perbaikan. Dengan demikian, portofolio dapat memperlihatkan dinamika kemampuan belajar peserta didik melalui sekumpulan karyanya, antara lain: karangan, puisi, surat, komposisi musik, gambar, foto, lukisan, resensi buku/literatur, laporan penelitian, sinopsis dan karya nyata individu peserta didik yang diperoleh dari pengalaman.

Berikut hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan penilaian portofolio.

- a) Peserta didik merasa memiliki portofolio sendiri

- b) Tentukan bersama hasil kerja apa yang akan dikumpulkan
- c) Kumpulkan dan simpan hasil kerja peserta didik dalam 1 map atau folder
- d) Beri tanggal pembuatan
- e) Tentukan kriteria untuk menilai hasil kerja peserta didik
- f) Minta peserta didik untuk menilai hasil kerja mereka secara berkesinambungan
- g) Bagi yang kurang beri kesempatan perbaiki karyanya, tentukan jangka waktunya
- h) Bila perlu, jadwalkan pertemuan dengan orang tua.

5) Tertulis

Selain menilai kompetensi pengetahuan, penilaian tertulis juga digunakan untuk menilai kompetensi keterampilan, seperti menulis karangan, menulis laporan, dan menulis surat.

3. Penilaian Pembelajaran PKn SD

Penilaian pembelajaran PKn dilaksanakan oleh pendidik dalam bentuk penilaian kelas (*classroom assessment*) dan oleh satuan pendidikan untuk penentuan nilai akhir pada satuan pendidikan melalui ujian sekolah dan rapat dewan pendidik. Standar penilaian berorientasi pada tingkat penguasaan kompetensi yang ditargetkan dalam Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL). SI adalah ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi yang dituangkan

dalam kriteria tentang kompetensi tamatan, kompetensi bahan kajian, kompetensi mata pelajaran, dan silabus pembelajaran yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu (Pasal 1 butir 5 PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan). Sedangkan SKL adalah kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Pasal 1 butir 4 PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan).

Penilaian pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas penilaian hasil belajar oleh pendidik, penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan, dan penilaian hasil belajar oleh pemerintah. Untuk mata pelajaran PKn, penilaian hasil pembelajaran dilakukan oleh pendidik dan satuan pendidikan. Penilaian hasil pembelajaran oleh pendidik dilakukan secara berkesinambungan untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil dalam bentuk ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, dan ulangan kenaikan kelas.

Penilaian digunakan untuk menilai pencapaian kompetensi peserta didik, bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran (Pasal 63 ayat [1] dan [2] PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan). Untuk mata pelajaran PKn, penilaian hasil belajar dilakukan melalui pengamatan terhadap perubahan perilaku dan sikap untuk menilai perkembangan afeksi dan kepribadian peserta didik; serta ujian, ulangan, dan/atau penugasan untuk mengukur aspek

kognitif peserta didik (Pasal 64 Ayat [3] PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan).

Menurut Azis Wahab (Rahmat, et al. 2008, 190) penilaian dalam PKn memiliki tiga fungsi penting sebagai berikut.

- a. sebagai tolok ukur untuk mengetahui keberhasilan atau kekurangan siswa, guru ataupun program pengajaran yang telah disampaikan melalui proses belajar mengajar.
- b. Sebagai media klasifikasi, identifikasi, serta penalaran diri, nilai, moral, dan masalah.
- c. Sebagai media edukasi (*re-edukasi*) nilai-nilai moral.

Dalam penerapannya di kelas, bentuk dan jenis evaluasi non tes amat bergantung pada: 1) aspek kemampuan yang akan dinilai (kognitif, afektif, psikomotor); 2) sifat bahan yang akan kita sajikan; 3) besar kecilnya kelompok yang akan diuji; 4) frekuensi penggunaan alat penilaian; dan 5) kesempatan guru untuk koreksi (Rahmat, et al. 2008, 222). Oleh karena itu, kecermatan guru dalam menentukan jenis tes yang tepat amat diperlukan.

C. Ringkasan/Rangkuman

1. Pengukuran adalah pemberian angka kepada suatu atribut atau karakteristik tertentu yang dimiliki oleh orang, hal atau objek tertentu menurut aturan atau formulasi yang jelas.
2. Penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan hasil pengukuran.
3. Tes adalah sehimpunan pertanyaan, pernyataan, atau tugas yang harus dilakukan dengan tujuan untuk mengukur suatu aspek tertentu.
4. Prinsip umum dalam Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik yaitu sah, objektif, adil, terpadu, terbuka, holistik dan berkesinambungan, sistematis, akuntabel, dan edukatif.
5. Prinsip khusus dalam penilaian hasil belajar oleh pendidik berisikan prinsip-prinsip penilaian autentik yaitu materi penilaian dikembangkan dari kurikulum, bersifat lintas muatan atau mata pelajaran, berkaitan dengan kemampuan peserta didik, berbasis kinerja peserta didik, memotivasi belajar peserta didik, menekankan pada kegiatan dan pengalaman belajar peserta didik, memberi kebebasan peserta didik untuk mengkonstruksi responnya, menekankan keterpaduan sikap, pengetahuan, dan keterampilan, mengembangkan kemampuan berpikir divergen, menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran, menghendaki balikan yang segera dan

terus menerus, menekankan konteks yang mencerminkan dunia nyata, terkait dengan dunia kerja, menggunakan data yang diperoleh langsung dari dunia nyata, menggunakan berbagai cara dan instrumen.

6. Penilaian kompetensi sikap dapat melalui observasi, penilaian diri, penilaian teman sebaya, dan penilaian jurnal.
7. Penilaian kompetensi pengetahuan dapat melalui tes tertulis, observasi terhadap diskusi, tanya jawab dan percakapan serta penugasan
8. Penilaian kompetensi keterampilan dapat berupa unjuk kerja/kinerja/praktik, proyek, produk, portofolio, tertulis,
9. Penilaian dalam PKn memiliki tiga fungsi penting yaitu sebagai tolok ukur untuk mengetahui keberhasilan pengajaran, media klarifikasi dan identifikasi serta media edukasi nilai-nilai moral
10. Penilaian pembelajaran PKn SD merupakan komponen pembelajaran yang sangat penting. Penilaian memiliki tujuan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran, sehingga bermanfaat bagi siswa, yaitu untuk mengukur sejauh mana siswa mampu menyerap materi yang telah disampaikan.

D. Evaluasi/Latihan dan Soal

1. Apa perbedaan antara pengukuran, penilaian dan tes!
2. Jelas apa saja prinsip peniaian hasil belajar!
3. Sebutkan jenis penilaian sikap pada mata pelajaran PPKn SD!
4. Sebutkan jenis penilaian kognitif pada mata pelajaran PPKn SD!
5. Rancanglah penilaian afektif, kognitif dan psikomotorik pada mata pelajaran PPKn sekolah dasar (bebas memilih KI dan KD serta kelasnya)!

Daftar Pustaka

- Munadi, Sudji. "Penilaian Proses dan Hasil Belajar." In *Modul Pelatihan Peningkatan Keterampilan Dasar Teknik Instruksional (PEKERTI)*, by P2KIS-LPPM-UNY, 177-216. Yogyakarta: P2KIS-LPPM-UNY, 2014.
- Rahmat, Sapriya, Dadang Sundawa, Iim Siti Masyitoh, and Syaifullah. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Edited by Sapriya. Bandung:: Laboratorium PKn Universitas Pendidikan Indonesia, 2008.
- Wahab, Abdul Azis. *Modul Universitas Terbuka*. Jakarta: Universitas Terbuka, 1999.

BAB V

PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) & MODUL AJAR PPKN SD

A. Tujuan Pembelajaran

1. Mahasiswa mampu membuat dan mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran PPKn SD.
2. Mahasiswa mampu membuat dan mengembangkan Modul Ajar Pendidikan Pancasila di SD.

B. Materi Pembelajaran

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

a. Hakikat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum. RPP merupakan pegangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran baik di kelas, laboratorium, dan/atau lapangan untuk setiap Kompetensi dasar. Oleh karena itu, apa yang tertuang di dalam RPP memuat hal-hal yang langsung berkaitan dengan aktivitas pembelajaran dalam

upaya pencapaian penguasaan suatu Kompetensi Dasar. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci mengacu pada silabus, buku teks pelajaran, dan buku panduan guru. RPP paling sedikit memuat: (1) identitas sekolah/madrasah, Kelas/Semester, Tema dan subtema, pembelajaran ke-; (2) alokasi waktu; (3) KI, KD, indikator pencapaian kompetensi; (4) materi pembelajaran; (5) kegiatan pembelajaran; (6) penilaian; dan (7) media/alat, bahan, dan sumber belajar. Setiap guru di setiap satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP untuk kelas di mana guru tersebut mengajar (guru kelas) di SD/MI. Pengembangan RPP dilakukan sebelum awal semester atau awal tahun pelajaran dimulai, namun perlu diperbaharui sebelum pembelajaran dilaksanakan. Pengembangan RPP dapat dilakukan oleh guru secara mandiri dan/atau berkelompok di sekolah/madrasah dikoordinasi, difasilitasi, dan disupervisi oleh kepala sekolah/madrasah. Pengembangan RPP dapat juga dilakukan oleh guru secara berkelompok antarsekolah atau antarwilayah, dikoordinasi, difasilitasi, dan disupervisi oleh Dinas Pendidikan atau kantor Kementerian Agama setempat.

b. Komponen RPP

Komponen RPP merujuk pada Permendikbud No. 22 Tahun 2016, terdiri atas:

1. Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan;
2. Identitas mata pelajaran atau tema/subtema;

3. Kelas/semester;
4. Materi pokok;
5. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai;
6. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
7. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi;
8. Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi;
9. Metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan KD yang akan dicapai;
10. Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran;
11. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan;
12. Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup; dan
13. Penilaian hasil pembelajaran.

Catatan: Komponen RPP tersebut di atas bersifat minimal, arti satuan pendidikan diberikan peluang untuk menambah komponen lain. Komponen tersebut memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran.

c. Prinsip - Prinsip Penyusunan RPP

Mekanisme pelaksanaan pembelajaran mencakup perencanaan, pelaksanaan (termasuk didalamnya kegiatan evaluasi), dan pertimbangan daya dukung. Tahap *pertama*, perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Dalam menyusun RPP hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut.

1. Perbedaan individual siswa antara lain kemampuan awal, tingkat intelektual, bakat, potensi, minat, motivasi belajar, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan siswa.
2. Partisipasi aktif siswa.
3. Berpusat pada siswa untuk mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi dan kemandirian.
4. Pengembangan budaya membaca dan menulis yang dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.

5. Pemberian umpan balik dan tindak lanjut RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.
6. Penekanan pada keterkaitan dan keterpaduan antara KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.
7. Mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
8. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi.

d. Langkah-Langkah Penyusunan RPP

1. Mengkaji silabus tematik meliputi: (a) KI dan KD; (b) materi pembelajaran; (c) proses pembelajaran; (d) penilaian pembelajaran; (e) alokasi waktu; dan (f) sumber belajar.
2. Merumuskan indikator pencapaian KD.
3. Mengembangkan materi pembelajaran. Materi Pembelajaran dapat berasal dari buku teks pelajaran (buku siswa) dan buku panduan guru, sumber belajar lain berupa muatan lokal, materi kekinian, konteks pembelajaran dari lingkungan sekitar yang dikelompokkan menjadi materi untuk pembelajaran reguler, pengayaan, dan remedial.
4. Menjabarkan kegiatan pembelajaran yang ada pada

silabus dalam bentuk yang lebih operasional berupa pendekatan saintifik disesuaikan dengan kondisi siswa dan satuan guruan termasuk penggunaan media, alat, bahan, dan sumber belajar.

5. Menentukan alokasi waktu untuk setiap pertemuan berdasarkan alokasi waktu pada silabus. Selanjutnya dibagi ke dalam kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.
6. Mengembangkan penilaian pembelajaran dengan cara menentukan lingkup, teknik, dan instrumen penilaian, serta membuat pedoman penskoran.
7. Menentukan strategi pembelajaran remedial segera setelah dilakukan penilaian.
8. Menentukan media, alat, bahan, dan sumber belajar disesuaikan dengan yang telah ditetapkan dalam langkah penjabaran proses pembelajaran.

e. Contoh Format RPP Tematik Terpadu

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TEMATIK TERPADU**

Sekolah :
Kelas/Semester :
Tema :
Subtema :
Pembelajaran ke :
Alokasi Waktu :

A. Kompetensi Inti (KI)

1.
2.
3.
4.

Dicuplik dari Permendikbud Nomor 24 tahun 2016 atau Buku Guru

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi *)
PPKn**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.1.....	-
2.1.....	-
3.1.....	-
4.1.....	-

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1.....	-
4.1.....	-

Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1.	-
4.1.....	-

*) : Dituliskan KD pada KI -3 dan KD pada KI - 4 dari seluruh muatan pelajaran yang ada dalam pemetaan setiap pembelajaran. Khusus untuk Pendidikan Agama dan Budi Pekerti dan PPKn, dituliskan KD pada KI - 1, KD pada KI - 2, KD pada Ki-3 dan KD pada KI - 4.

- Indikator KD pada KI-3 dan KD pada KI-4 dicuplik dari buku guru dan bisa diubah/disesuaikan atau dikembangkan oleh guru.

C. Tujuan Pembelajaran

- Tujuan pembelajaran ditambahkan pada komponen RPP Tematik Terpadu karena berfungsi untuk memandu guru dalam mengaitkan berbagai konsep muatan mata pelajaran melalui berbagai aktivitas pembelajaran.
- Tujuan pembelajaran memuat proses dan hasil pembelajaran.
- Tujuan pembelajaran diupayakan memuat A (*audience*) yakni siswa, B (*behavior*) atau kemampuan yang akan dicapai, C (*condition*) atau aktivitas yang akan dilakukan,

dan D (*degree*) atau tingkatan/perilaku yang diharapkan.

D. Materi Pembelajaran

- Materi pelajaran dapat berasal dari buku siswa dan buku guru, sumber belajar lain berupa muatan lokal, materi kekinian, konteks pembelajaran dari lingkungan sekitar.
- Materi pembelajaran pada RPP bisa memuat pokok-pokok materi pembelajaran.

E. Metode Pembelajaran

- Dituliskan metode belajar aktif yang akan digunakan

F. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

Merupakan kegiatan awal dalam pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan inti adalah pendekatan saintifik, yaitu : mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Pendekatan saintifik tersebut dapat tergambar dengan menggunakan Model Pembelajaran. Pembelajaran saintifik atau keilmuan , atau pembelajaran siswa aktif, kreatif, dan berfikir kritis melalui tematik, dapat dilakukan melalui penerapan Model Pembelajaran.

- a. Model berbasis pemecahan masalah (*problem solving-based learning*)
- b. Model pembelajaran berbasis keingintahuan (*inquire-based learning*)

- c. Model berbasis proyek (*project-based learning*).
- d. Model kooperatif (*Cooperative learning*)
- e. Model-model pembelajaran lainnya.

Pada kegiatan inti, kelima pengalaman belajar **tidak harus berurutan dan tidak harus muncul seluruhnya dalam satu pembelajaran** tetapi dapat dilanjutkan pada pembelajaran berikutnya, tergantung cakupan muatan pembelajaran. Setiap langkah pembelajaran dapat menggunakan berbagai metode dan teknik pembelajaran, sesuai dengan model pembelajaran yang dipilih.

3. Kegiatan Penutup

Merupakan kegiatan akhir pembelajaran berupa membuat rangkuman/simpulan, melakukan refleksi, melakukan penilaian dan merencanakan tindak lanjut pembelajaran

G. Penilaian

1. Teknik penilaian
2. Instrumen penilaian
3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan Pembelajaran

H. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Media/alat
2. Bahan
3. Sumber Belajar

Catatan:

Komponen RPP tersebut di atas bersifat minimal, artinya setiap satuan pendidikan diberikan peluang untuk menambah komponen lain, selama komponen tersebut memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran.

2. Modul Ajar

a. Hakikat Modul Ajar

Modul ajar merupakan salah satu jenis perangkat ajar dalam satuan pendidikan yang menggunakan modul ajar yang disediakan pemerintah, maka modul ajar tersebut dapat dipadankan dengan RPP Plus, karena modul ajar tersebut memiliki komponen yang lebih lengkap dibanding RPP. Jika satuan pendidikan mengembangkan modul ajar secara mandiri, maka modul ajar tersebut dapat dipadankan dengan RPP selama disusun dengan komponen yang minimal sama dengan komponen RPP. Satuan pendidikan dapat menggunakan berbagai perangkat ajar termasuk modul ajar atau RPP dengan kelengkapan komponen dan format yang beragam (Sufyadi et al. 2021:10).

Modul ajar dan RPP memiliki beberapa perbedaan diantaranya:

1. Modul ajar tidak ada kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan juga kriteria ketuntasan minimum (KKM).
2. Konten rencana pembelajaran yang biasanya difokuskan pada beban waktu belajar, kini lebih difokuskan pada materi esensial.
3. Guru tidak diwajibkan membuat RPP lagi.
4. Implementasi kurikulum merdeka guru diharuskan membuat modul ajar.

b. Komponen Modul Ajar

Penulisan modul ajar bertujuan untuk memandu pendidik/guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Komponen dalam modul ajar ditentukan oleh pendidik berdasarkan kebutuhannya. Secara umum modul ajar memiliki beberapa komponen sebagai berikut.

1. Informasi umum
 - Identitas penulis modul
 - Kompetensi awal
 - Profil Pelajar Pancasila
 - Sarana dan prasarana
 - Target peserta didik
 - Model pembelajaran yang digunakan
2. Komponen inti
 - Tujuan pembelajaran
 - Asesmen
 - Pemahaman bermakna
 - Pertanyaan pemantik
 - Kegiatan pembelajaran
 - Refleksi peserta didik dan pendidik
3. Komponen lampiran
 - Lembar kerja peserta didik
 - Bahan bacaan guru dan peserta didik
 - Glorasium
 - Daftar Pustaka

Catatan: *Tidak semua komponen di atas wajib tercantum dalam modul ajar yang dikembangkan oleh pendidik. Pendidik di satuan pendidikan diberi kebebasan untuk mengembangkan*

komponen dalam modul ajar sesuai dengan konteks lingkungan dan kebutuhan belajar peserta didik.

c. Prinsip-prinsip Modul Ajar

Prinsip penyusunan modul ajar dilakukan dengan pendekatan melalui tahap perkembangan yang memperhitungkan beberapa hal, sebagai berikut.

1. Karakteristik, kompetensi, dan minat peserta didik disetiap fase.
2. Perbedaan tingkat pemahaman, dan variasi jarak (gap) antar tingkat kompetensi yang dapat terjadi disetiap fase.
3. Melihat dari sudut pandang pelajar, bahwa setiap peserta didik itu unik.
4. Bahwa pelajar harus berimbang antara intelektual, sosial, dan personal dan semua hal tersebut adalah penting dan saling berhubungan.
5. Tingkat kematangan setiap peserta didik tergantung dari tahap perkembangan yang dilalui oleh seorang peserta didik, dan merupakan dampak dari pengalaman sebelumnya.

Selain menyesuaikan perkembangan peserta didik, modul ajar harus memenuhi 4 kriteria yang harus dipenuhi diantaranya sebagai berikut.

1. Esensial
Pemahaman konsep dari setiap mata pelajaran melalui pengalaman belajar dan lintas disiplin.

2. Menarik, bermakna, dan menantang
Menumbuhkan minat untuk belajar dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Berhubungan dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki sebelumnya, sehingga tidak terlalu kompleks, namun juga tidak terlalu mudah untuk tahap usianya.
3. Relevan dan kontekstual
Berhubungan dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki sebelumnya, dan sesuai dengan konteks di waktu dan tempat peserta didik berada.
4. Berkesinambungan
Keterkaitan alur kegiatan pembelajaran sesuai dengan fase belajar peserta didik.

d. Langkah-langkah penyusunan modul ajar (MA)

1. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang bisa dikelompokkan dalam satu lingkup materi. Satu Modul ajar (MA) bisa mencakup beberapa tujuan pembelajaran.
2. Lakukan asesmen diagnosis mengidentifikasi penguasaan kompetensi awal peserta didik.
3. Tentukan teknik dan instrumen asesmen sumatif beserta indikator keberhasilan asesmen sumatif yang akan dilakukan pada akhir lingkup materi.
4. Tentukan periode waktu atau jumlah JP yang dibutuhkan.

5. Tentukan teknik dan instrumen asesmen formatif berdasarkan aktivitas pembelajaran.
6. Buat rangkaian kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir.
7. Pastikan aktivitas pembelajaran selaras dengan tujuan pembelajaran.
8. Setiap kegiatan dilengkapi dengan pemahaman bermakna dan pertanyaan esensial yang menjadi acuan.
9. Persiapkan lembar belajar, materi belajar, dan media belajar sesuai dengan kesiapan, minat, dan profi belajar peserta didik.
10. Lampirkan instrumen asesmen seperti ceklis, rubrik atau lembar observasi yang dibutuhkan.
11. Periksa kembali kelengkapan komponen modul ajar.

e. Contoh format modul ajar (MA)

MODUL AJAR (MA)

1. INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Penyusun	:
Nama Sekolah	:
Tahun Penyusunan	:
Jenjang Sekolah	:
Mata Pelajaran	:
Fase/Kelas	:
Elemen	:
Materi	:
Alokasi Waktu	: 1 JP (35 Menit)

Elemen dikutip dari Permendikbud Nomor 008/H/KR/2022 mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Pancasila/UUD 1945/Bhinneka Tunggal Ika/NKRI).

B. Kompetensi Awal

Dapat dituliskan kompetensi yang ingin dicapai dari materi yang dipelajari dalam pembelajaran.

C. Profil Pelajar Pancasila

Identifikasi dimensi Profil Pelajar Pancasila yang mungkin terkait dengan kompetensi yang ingin dicapai, 6 dimensi Profil Pelajar Pancasila diantaranya:

1. Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia;
2. Berkebinekaan Global;
3. Bergotong-royong;

4. Mandiri;
5. Bernalar Kritis;
6. Kreatif.

Catatan: Minimal dimensi Profil Pelajar Pancasila yang dimasukkan/diintegrasikan dalam proses pembelajaran adalah 2 dimensi dengan menyesuaikan materi yang diajarkan.

D. Sarana dan Prasarana

Ditulisakan alat bantu atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung.

E. Target Peserta Didik

Dapat dituliskan peserta didik reguler dan jumlah peserta didik dalam 1 kelas.

F. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran yang digunakann menggunakan model pembelajaran interaktif dan disesuaikan dengan materi dan peserta didik.

- a. Model berbasis pemecahan masalah (*problem solving-based learning*)
- b. Model pembelajaran berbasis keingintahuan (*inquire-based learning*)
- c. Model berbasis proyek (*project-based learning*).
- d. Model kooperatif (*Cooperative learning*)
- e. Model-model pembelajaran lainnya.

2. KOMPONEN INTI

A. Tujuan pembelajaran

Jabaran kompetensi yang dicapai peserta didik dalam satu atau lebih kegiatan pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran pendidik merujuk pada kompetensi yang tercantum pada CP. Merumuskan kalimat tujuan pembelajaran dapat

mengambil referensi dari berbagai sumber atau memadukan tujuan pembelajaran dari berbagai kurikulum.

B. Asesmen

Proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui kebutuhan belajar, perkembangan dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Jenis asesmen sesuai fungsinya mencakup: asesmen sebagai proses pembelajaran (*assessment as Learning*), asesmen untuk proses pembelajaran (*assessment for Learning*), dan asesmen pada akhir proses pembelajaran (*assessment of learning*).

C. Pemahaman bermakna

Memberikan pemahaman mengenai materi yang diajarkan secara garis besarnya.

D. Pertanyaan pemantik

Kalimat pertanyaan yang digunakan untuk memantik rasa ingin tahu, memulai diskusi, dan memulai penelitian. Bentuk pertanyaan pemantik sebaiknya dalam bentuk terbuka dengan menggunakan kata tanya seperti mengapa, bagaimana, atau apa sajakah.

E. Kegiatan pembelajaran

1. Pendahuluan

Merupakan kegiatan awal dalam pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan inti adalah pendekatan saintifik, yaitu : mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Pendekatan saintifik tersebut dapat tergambar dengan menggunakan Model Pembelajaran. Pada kegiatan inti, kelima pengalaman belajar **tidak harus berurutan dan tidak harus muncul seluruhnya dalam satu pembelajaran** tetapi dapat dilanjutkan pada pembelajaran berikutnya, tergantung cakupan muatan pembelajaran. Setiap langkah pembelajaran dapat menggunakan berbagai metode dan teknik pembelajaran, sesuai dengan model pembelajaran yang dipilih.

3. Penutup

Merupakan kegiatan akhir pembelajaran berupa membuat rangkuman/simpulan, melakukan refleksi, melakukan penilaian dan merencanakan tindak lanjut pembelajaran

F. Refleksi peserta didik dan pendidik

Memberikan refleksi dan penguatan berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang sudah dipelajari yang bertujuan untuk pemahaman peserta didik.

3. KOMPONEN LAMPIRAN

- A. Lembar kerja peserta didik
- B. Bahan bacaan guru dan peserta didik
- C. Glorarium
- D. Daftar Pustaka

Catatan: Tidak semua komponen di atas wajib tercantum dalam modul ajar yang dikembangkan oleh pendidik. Pendidik di satuan pendidikan diberi kebebasan untuk mengembangkan komponen dalam modul ajar sesuai dengan konteks lingkungan dan kebutuhan belajar peserta didik.

C. Ringkasan

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum, yang terdiri dari identitas sekolah, mata pelajaran atau tema/subtema, kelas/semester, materi pokok, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran (Pendahuluan, inti, dan penutup), penilaian, dan media/alat, bahan & sumber belajar.
2. Modul Ajar (MA) adalah salah satu jenis perangkat ajar dalam satuan pendidikan yang menggunakan modul ajar yang disediakan pemerintah, maka modul ajar tersebut dapat dipadankan dengan RPP Plus, karena modul ajar tersebut memiliki komponen yang

lebih lengkap dibanding RPP, yang terdiri dari 3 yaitu : 1) Informasi umum (Identitas modul, kompetensi awal, Profil Pelajar Pancasila, saran & prasarana, target peserta didik, dan model pembelajaran), 2) Kompetensi inti (Tujuan pembelajaran, asesmen, pemahaman bermaksn, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran : pendahulua, inti dan penutup, refleksi peserta didik dan pendidik, dan 3) Komponen lampiran (Lembar kerja peserta didik, bahan bacaan guru dan peserta didik, glorasium, dan daftar pustaka).

D. Evaluasi/Latihan dan Soal

1. Buatlah perangkat RPP dengan komponen sebagai berikut.
 - a. Identitas RPP
 - b. Kesesuaian KI, KD, indikator dan alokasi waktu
 - c. Rumusan tujuan
 - d. Pengutan karakter yang dikembangkan
 - e. Pendekatan, model dan metode pembelajaran
 - f. Langkah-langkah pembelajaran
 - g. Sumber belajar
 - h. Lampiran: bahan ajar, LKPD, evaluasi dan media.
2. Kembangkanlah modul aja dengan komponen sebagai berikut.
 - a. Informasi umum (Identitas penulis modul, Kompetensi awal, Profil Pelajar Pancasila, sarana

dan prasarana, target peserta didik, dan model pembelajaran yang digunakan).

- b. Komponen inti (Tujuan pembelajaran, asesmen, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran, refleksi peserta didik dan pendidik).
- c. Komponen lampiran (Lembar kerja peserta didik, bahan bacaan guru dan peserta didik, glorasium, dan daftar pustaka).

Daftar Pustaka

- Kemendikbudristek. 2016. "Peraturan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah No. 22."
- Kemendikbudristek. 2022a. "Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran." 112.
- Kemendikbudristek. 2022b. "Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pend." 1833.
- Sufyadi, Susanti, Lambas, Tjaturigsih Rosdiana, Fauzan Amin Nur Rochim, Sandra Novrika, Setiyo Ismoyo, Yayuk Hartini, Marsaria Primadonna, and Rizal Listyo Mahardhika. 2021. *Panduan Pembelajaran Dan Asesmen*. Kemendikbudristek.

TENTANG PENULIS

Lisa Retnasari adalah dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Ahmad Dahlan sejak 2017. Lahir di Banyumas 14 Maret 1992. Menempuh gelar sarjana pendidikan PPKn (2013) dan magister pendidikan PPKn (2016) di Universitas Negeri Yogyakarta. Tertarik pada kajian pendidikan karakter, pembelajaran PPKn sekolah dasar dan pendidikan multikultural. Menulis buku *Materi Pembelajaran Pkn Sekolah Dasar* (2021) dan *Model-model Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar Sesuai Kurikulum 2013* (2021). Ia berminat pada kajian tentang pendiainan kewarganegaran, pendidikan Pancasila, pendidikan karakter, materi PPKn sekolah dasar dan pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Email: lisa.retnasari@pgsd.uad.ac.id

Dikdik Baehaqi Arif adalah dosen pada program studi PPKn FKIP Universitas Ahmad Dahlan sejak 2011. Lahir di Garut 17 Januari 1982. Gelar Sarjana Pendidikan (2006) dan Magister Pendidikan (2008) diperoleh di Universitas Pendidikan Indonesia Bandung. Menulis buku *Pendidikan Kewarganegaraan: Pendidikan Politik dan Wawasan Kebangsaan di Perguruan Tinggi* (2014) dan *Pendidikan Nilai dan Moral* (2015). Ia Berminat pada kajian keilmuan pendidikan kewarganegaraan terutama untuk mengokohkan keilmuan pendidikan kewarganegaraan, minat lain adalah pembelajaran pendidikan

kewarganegaraan, dan nilai-nilai agama dalam kajian pendidikan kewarganegaraan. Beberapa artikel diterbitkan dalam jurnal ilmiah maupun disajikan dalam kegiatan-kegiatan ilmiah. Email: didikbaeqi@ppkn.uad.ac.id

Suyitno adalah dosen program studi PGSD FKIP Universitas Ahmad Dahlan sejak tahun 2016. Lahir di Pasir Agung, 07 April 1989. Pendidikan sarjana ditempuh pada program studi PPKn di Universitas Riau lulus pada tahun 2012. Pendidikan Magister ditempuh pada Progeram Studi PIPS Konsentrasi PPKn Progeram Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta lulus tahun 2015. Email: suyitno@pgsd.uad.ac.id

Rini Ningsih adalah dosen praktisi program studi PGSD Universitas Ahmad Dahlan mengabdikan sejak 2014. Lahir di Yogyakarta, 7 November 1959. Pengalaman kerja sebagai Pengawas SD di Dinas Dikpora Bantul Yogyakarta. Pendidikan S1 di Universitas PGRI Yogyakarta jurusan PPKn. Kemudian melanjutkan studi ke jenjang Magister di Universitas Negeri Yogyakarta lulus tahun 2005. Email: rininingsihmpd@gmail.com

Buku Ajar P3PPKn Sekolah Dasar

Buku ajar ini hadir sebagai sumber acuan dalam memahami materi pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Kemudian membantu dalam merancang proses pembelajaran PPKn sekolah dasar dengan berbagai strategi, model, metode pembelajaran yang inovatif. Selanjutnya didukung dengan pemahaman sumber belajar media pembelajaran dan bahan ajar PPKn SD yang dapat diadaptasikan dalam proses pembelajaran. Kemudian pemahaman berkaitan dengan penilaian akan membantu calon pendidik ataupun pendidik sekolah dasar dalam merancang penilaian yang komperhensif. Adanya buku ini dapat membantu pembaca untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran dan mempraktikan pembelajaran PPKn SD baik sesuai Kurikulum 2013 maupun Kurikulum Merdeka.

Buku ini terdiri dari 5 bab yang dikemas sebagai bunga rampai yang dituliskan oleh tim penulis dari dosen PPKn PGSD dan prodi PPKn FKIP UAD. Adapun kelima bab tersebut meliputi: Konsep dasar PPKn SD, Strategi, Model dan Metode Pembelajaran PPKn SD, Sumber Belajar, Media Pembelajaran dan Bahan Ajar PPKn SD, Penilaian Pembelajaran PPKn SD, dan Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Modul Ajar PPKnSD.

Penerbit K-Media
Bantul, Yogyakarta
@ kmediacorp
kmedia.cv@gmail.com
www.kmedia.co.id

