



INOVASI PEMBELAJARAN PKN

*Menyongsong Profil Calon
Guru Masa Depan*

Dr. Sri Yunita., S.Pd., M.Pd.
Jamaludin., S.Pd., M.Pd.
FeriYansyah., S.Pd., M.Pd.



**INOVASI
PEMBELAJARAN PKN
MENYONGSONG PROFIL
CALON GURU MASA DEPAN**

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Inovasi Pembelajaran PKn Menyongsong Profil Calon Guru Masa Depan

**Dr. Sri Yunita., S.Pd., M.Pd.
Jamaludin., S.Pd., M.Pd.
Feriyanasyah., S.Pd., M.Pd.**

Editor:

*Jamaludin, S.Pd., M.Pd.
Hikmarwan Syahputra, M.A.*



Inovasi Pembelajaran PKn Menyongsong Profil Calon Guru Masa Depan

Penulis

Dr. Sri Yunita., S.Pd., M.Pd.

Jamaludin., S.Pd., M.Pd.

Feriyansyah., S.Pd., M.Pd.

Editor

Jamaludin, S.Pd., M.Pd.

Hikmawan Syahputra., S.I.P., M.A.

Penata Letak

Ananda Rizalni., S.Pd.

Desain Sampul

Haura

Penerbit

CV. Format Publishing

Alamat Editor

Kompleks Griya Sei Rotan Syakinah Blok 5
Jalan Sugeng, Dusun IX, Desa Sei- Rotan- Percut Sei Tuan,
Deli Serdang-Sumatera Utara
Email : format.publishing@gmail.com
Website: www.formatpublishing.id

Member IKAPI (No.039/SUT/2020)

ISBN : 978-602-7543-84-3

E-ISBN : 978-602-7543-85-0 (PDF)

First Printing, Agustus 2022

Jumlah halaman, xviii + 273 hlm

*Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
dengan bentuk dan cara apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit*

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
KATA PENGANTAR	xiii
PRAKATA	xv

INOVASI DAN KEMUTAKHIRAN	1
A. PENDAHULUAN	1
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	2
C. SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN	3
D. URAIAN MATERI.....	4
1. Konsep Inovasi dan Kemutakhiran	4
2. Definisi Inovasi dan Inovasi Pendidikan	12
3. Tipe-tipe Inovasi Pendidikan	18
4. Sumber Inovasi Pendidikan	20
5. Tujuan Inovasi Pendidikan	25
6. Prinsip Inovasi Pendidikan	30
E. PENUTUP	34
F. RANGKUMAN	36
G. TUGAS	37
H. TES FORMATIF	37
KUNCI JAWABAN	42
DAFTAR PUSTAKA	43

BELAJAR DAN PEMBELAJARAN	45
A. PENDAHULUAN	45
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	48
C. SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN	48
D. URAIAN MATERI.....	49
1. Definisi Belajar dan Pembelajaran	49
2. Tujuan Belajar dan Pembelajaran.....	58
3. Faktor yang Mempengaruhi Belajar dan Pembelajaran...	71
4. Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran	76
E. PENUTUP	83
F. RANGKUMAN	84

G. TUGAS	86
H. TES FORMATIF	86
KUNCI JAWABAN	91
DAFTAR PUSTAKA	92
PENDIDIKAN 4.0 DI ABAD 21	95
A. PENDAHULUAN	95
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	100
C. SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN	100
D. URAIAN MATERI.....	101
1. Potret Pendidikan Abad 21	101
2. Motif dan Orientasi Pendidikan 4.0.....	110
E. PENUTUP	121
F. RANGKUMAN	123
G. TUGAS	125
H. TES FORMATIF	126
KUNCI JAWABAN	130
DAFTAR PUSTAKA	131
CYBER PEDAGOGY.....	135
A. PENDAHULUAN	135
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	140
C. SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN	141
D. URAIAN MATERI.....	141
1. Konsep Cyber Pedagogy	141
2. Atribut Cyber Pedagogy	146
3. Implementasi Cyber Pedagogy	155
E. PENUTUP	158
F. RANGKUMAN	159
G. TUGAS	161
H. TES FORMATIF	162
KUNCI JAWABAN	166
DAFTAR PUSTAKA	167
MODEL-MODEL PEMBELAJARAN PKN.....	171
A. PENDAHULUAN	171
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	175

C. SUB CAPAIAN MATERI.....	175
D. URAIAN MATERI.....	176
1. <i>Case Method</i>	176
2. <i>Collaborative Learning</i>	182
3. <i>Problem Based Learning</i>	191
4. <i>Project Based Learning</i>	202
E. PENUTUP	209
F. RANGKUMAN	210
G. TUGAS	211
H. TES FORMATIF	212
KUNCI JAWABAN	216
DAFTAR PUSTAKA	217
INOVASI PEMBELAJARAN PKN BERBASIS ICT	223
A. PENDAHULUAN	223
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	228
D. URAIAN MATERI.....	228
1. Pengertian dan Ruang Lingkup ICT	228
2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis ICT	231
3. Mengembangkan Aplikasi Berbasis ICT	234
E. PENUTUP	251
F. RANGKUMAN	252
G. TUGAS	254
H. TES FORMATIF	255
KUNCI JAWABAN	258
DAFTAR PUSTAKA	259
GLOSARIUM	261
AKRONIM	265
INDEKS.....	267
TENTANG PENULIS	271
TENTANG EDITOR.....	273

DAFTAR GAMBAR

NOMOR	GAMBAR	HALAMAN
Gambar 1.1.	Dimensi Inovasi	8
Gambar 1.2.	Ruang Lingkup Inovasi Pendidikan	32
Gambar 2.1.	Komponen Belajar	51
Gambar 2.2.	Tujuan Sebagai Sentral Pembelajaran	60
Gambar 3.1.	Framework Pembelajaran Abad 21	110
Gambar 3. 2	Chronosystem Pendidikan 4.0	113
Gambar 4.1.	Komponen Penting dalam Cyber Pedagogy	144
Gambar 4.2.	Ruang Lingkup Cyber Pedagogy	147
Gambar 5.1.	Proses Pembelajaran Case Method	181
Gambar 5.2.	Keterpaduan Capaian dalam Pembelajaran Kolaboratif	189
Gambar 6.1	Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi	230

DAFTAR TABEL

NOMOR	TABEL	HALAMAN
Tabel 1.1.	Tahapan Prosedural Program Inovasi	15
Tabel 1.2.	Sumber Inovasi	21
Tabel 2.1.	Faktor yang Menunjang Proses Pembelajaran	74
Tabel 2.2.	Prinsip Belajar dan Pembelajaran	78
Tabel 3.1.	Keterampilan Abad 21	103
Tabel 3.2.	Pembelajaran Abad 21	107
Tabel 5.1.	Alur Kegiatan Pembelajaran Case Method	179
Tabel 5.2.	Alur Kegiatan Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	194
Tabel 5.3	Tahapan Dalam Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	204

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan nikmat dan rahmat-Nya. Semoga kita selalu dalam lindungan dan keberkahan-Nya, serta dalam keadaan sehat wal a'fiat. *Aamin.*

Buku “Inovasi Pembelajaran PKn Menyongsong Profil Calon Guru” yang saat ini di hadapan pembaca setidaknya memberikan bahan pembelajaran pada bidang ajar PKn terutama dalam mempersiapkan pembelajaran yang inovatif dalam menghadapi tantang zaman yang semakin instan, cepat dan kompleks, bahkan sering kali terjadi derupsi. Perkembangan zaman dan peradaban menuntut akan perubahan budaya, yang berbuntut pada sikap, gaya hidup dan kebiasaan anak bangsa. Yang paling banyak terasa adalah revolusi industri 4.0 yang diikuti oleh perkembangan teknologi digital telah menuntut manusia untuk berada dalam dunia “*internet of things (IoT)*”. Di satu sisi, mempermudah kehidupan manusia, namun di sisi lain membawa dampak negatif yang tidak sedikit. Semakin rendahnya semangat nasionalisme yang dibarengi dengan semakin rendahnya *attitude, skill* dan *knowledge* kewarganegaraan dan kebangsaan generasi remaja dan anak didik adalah salah satu dampak yang ditimbulkan.

Sebagai pendidik yang berfokus pada bidang ajar pendidikan kewarganegaraan, maka sudah seharusnya seorang guru dituntut mampu mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkan segala media yang ada kemudian mengontruksikannya melalui strategi pembelajaran yang dipilih dalam menghadapi era *cyber pedagogy* saat ini. Melalui

buku ini, mahasiswa sebagai calon seorang guru bangsa, sebenarnya diajarkan untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

Hadirnya buku ini bertujuan memberikan alternatif pengetahuan dan memperluas khazanah keilmuan terutama dalam memberikan pemahaman tentang pentingnya melakukan inovasi pembelajaran dalam menghadapi perkembangan zaman kepada para mahasiswa, calon pendidikan maupun kepada pendidik serta kalangan akademisi dan peneliti. Buku ini dibagi menjadi enam bagian utama, bagian pertama penulis akan memberikan pemahaman tentang inovasi dan kemutakhiran, bagian kedua tentang pengetahuan tentang belajar dan pembelajaran, sedangkan bagian ketiga dijelaskan tentang pendidikan 4.0 di abad 21, kemudian dilanjutkan tentang pemahaman cyber pedagogy dan penerapan yang dapat dilakukan, lalu bagian kelima penulis menjelaskan berbagai model-model pembelajaran PKn yang dapat diimplementasikan, dan yang terakhir menjelaskan tentang

Akhir kata, kami ucapkan selamat kepada para penulis terhadap terbitnya buku ini. Semoga dapat diterima secara luasa dan terbuka, dan menjadi pemicu untuk perkembangan pembelajaran dan keilmuan PKn serta karya ilmiah lainnya.

Medan, 21 Agustus 2022

Editor

PRAKATA

Puji dan syukur tercurahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas limpahan berkat, rahmat, serta karunia-Nya, buku ini dapat disusun serta terselesaikan dengan baik. Dalam menyelesaikan buku ini penyusun menemukan berbagai kendala, namun karena kegigihan dan tak lupa kemudahan yang diberikan sang kuasa sehingga penyusun buku inovasi pembelajaran PKn dalam meyongsong profil calon guru masa depan di era cyber pedagogy dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan buku ini merupakan bentuk pertanggungjawaban kami dosen pengampu mata kuliah inovasi pembelajaran PKn dalam menanggapi fenomena berangkat dari era disrupsi terakait isu-isu konten kajian kewarganegaraan. Adapun yang menjadi pilihan tema sekaligus menjadi judul daripada buku ini adalah “Inovasi Pembelajaran PKn dalam Menyongsong Profil Calon Guru Masa Depan” ini akan menjadi wadah untuk memperkaya wawasan, dan khasanah pemikiran jurusan PPKn terkait isu pendidikan, isu kewarganegaraan dan peta pendidikan yang prediksi tahun 2045 kedepan khususnya bagi calon guru yang nantinya akan menjadi seorang pendidik dan pengajar untuk mendidik generasi penerus bangsa yang kelak akan menjadi tuan rumah di 100 tahun Indonesia merdeka atau 1 abad Indonesia berjaya.

Di tahun yang diduga itu Indonesia mengalami puncak kejayaan karena memiliki modal generasi keemasan, tentu saja, aktivitas perjuangan membentuk generasi masa depan itu tak semudah membalikkan telapak tangan. Butuh semangat kemandirian, kolaborasi dan keseriusan dalam sistem penyelenggaraan pendidikan, perubahan yang taidak diduga

dan tidak terelakan kehadirannya menjadi sebuah peluang dan tantangan bagi guru khususnya agar dapat mencetak generasi emas di masa yang akan datang.

Ada begitu banyak ranjau kehidupan yang siap meledak hingga meluluhlantakkan niat guru, beragam aneka bentuk jurang dan cadas kehidupan yang siap untuk menghancurkan semangatnya, dan cukup jamak rintangan yang setiap saat melumpuhkan energi guru, dan tentu saja para peserta didik, remaja, atau generasi muda itu sendiri. Maka tak heran bila keluhan, rasa cemas, dan kesedihan guru adalah kabar buruk bagi kehidupan bangsa. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pembelajaran yang bermutu dibutuhkan berbagai inovasi dalam pembelajaran di era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Dalam proses penyusunan buku ini dapat di sadari tentunya tidak terlepas dari dukungan, bantuan, kerjasama dan bimbingan dan motifasi dari berbagai pihak, sehingga penulisan buku ini dapat tersusun, meskipun masih terdapat banyak kekurangan, hambatan, tantangan serta rintangan yang di alami oleh penyusun dalam penyelesaiannya. Maka, sepantasnya penyusun menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih kepada seluruh pihak yang terkait, khususnya kepada 12 mahasiswa bimbingan kegiatan program MBKM, ada Anggi, Ayu, Dwi, Dila, Eni, Ica, Lina, Lusya, Putri, Mutia, Sri dan Susanti. Kalian berkontribusi sebagai sumber informan dari wawancara di penelitian penulis dengan semangat kolaborasi dan diskusi kita dengan niat serta keseriusan menghasilkan sebuah karya penelitian dan buku inovasi pembelajaran PKn dalam menyongsong profil calon guru masa depan di era *cyber pedagogy*. semoga ananda semua

menjadi guru yang layak hadir dan menjadi aktor utama di masa depan dalam menyambut masa keemasan peradaban Indonesia.

Penulis menyadari bahwa dalam buku ini masih terdapat beberapa kesalahan, dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penyusun sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca, guna dalam proses penyempurnaan penulisan/penyusunan buku inovasi pembelajaran PKn dalam menyongsong profil calon guru masa depan di era *cyber pedagogy*.

Medan, 08 Agustus 2022

Tim Penyusun

INOVASI DAN KEMUTAKHIRAN

A. PENDAHULUAN

Dewasa ini, Indonesia telah memasuki era digitalisasi yang menyebabkan meningkatnya berbagai perubahan, khususnya dalam bidang pendidikan. Perubahan-perubahan yang terjadi tersebut tidak jarang membawa dampak bagi dunia pendidikan. Dampak yang diberikan tidak hanya bersifat positif, namun perubahan tersebut juga membawa dampak yang bersifat negatif. Tuntutan perbaikan serta pembaharuan strategi dalam dunia pendidikan pun semakin kompleks. Pendidikan saat ini tidak hanya diharapkan mampu membekali peserta didik dengan pengetahuan saja, melainkan juga keterampilan serta kualitas moral yang baik. Oleh karena itu, dalam perkembangan pendidikan selalu diperlukan adanya suatu inovasi agar kualitas pendidikan dapat meningkat serta mencapai tujuan yang diharapkan. Adanya tuntutan inovasi tersebut menjadikan guru sebagai penentu masa depan yang harus memiliki ide, gagasan, strategi ataupun alternatif lain yang dapat digunakan sebagai pemecah masalah dalam pendidikan di Indonesia, khususnya masalah pendidikan di sekolah.

Bagian awal buku ini, pada dasarnya ingin mengajak Anda untuk mengkaji konsepsi yang terkandung dalam inovasi dan kemutakhiran, sehingga para mahasiswa sebagai calon guru dapat memiliki dasar yang kuat dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia nantinya. Inovasi pendidikan selalu mengalami perkembangan dan perubahan serta mengikuti arah zaman. Oleh karenanya, inovasi sering dikaitkan dengan kemutakhiran. Inovasi pendidikan merupakan isu yang hangat dan selalu dibicarakan, baik di masa kini maupun masa yang akan datang.

Buku ini merupakan dasar pedagogis yang penting untuk dipelajari sebagai mahasiswa dan calon guru. Anda pasti sudah paham bahwa kemajuan dan perubahan kehidupan sosial ini merupakan tantangan atau masalah dalam dunia pendidikan. Untuk itu, inovasi lahir sebagai pemecah bagi masalah tersebut. Sebelum berbicara jauh mengenai inovasi, alangkah lebih baik kita mengetahui dahulu konsep dasar dari inovasi itu sendiri. Apa konsep dasar dari inovasi? Bagaimana hubungan antara inovasi dengan kemutakhiran? Apa saja bentuk dari tipe-tipe inovasi? Bagaimana inovasi itu dapat lahir? Apa tujuan dan prinsip dari inovasi? Pertanyaan-pertanyaan tersebut akan dibahas lebih lanjut dalam bab ini.

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari keseluruhan kajian materi inovasi dan kemutakhiran maka diharapkan mendapatkan pemahaman kepada peserta didik sebagai calon guru yang akan menjadi seorang pendidik dan pengajar dengan

keberhasilan capaian pembelajaran dalam menganalisis konsep, tipe, tujuan dan prinsip inovasi dalam pembelajaran kemudian menemukan dan menghasilkan sebuah karya inovasi untuk dapat diterapkan dalam pelaksanaan belajar mengajar di sekolah pada level sekolah menengah pertama/ sederajat dan sekolah menengah atas/ sederajat.

C. SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN

Setelah selesai mempelajari tentang konsep inovasi dan kemutakhiran ini, diharapkan mampu:

1. Menguasai pengetahuan konseptual dasar terkait inovasi dan kemutakhiran.
2. Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi IPTEK yang memperhatikan kebutuhan dan perkembangan zaman pendidikan.
3. Menguraikan perbedaan tipe-tipe inovasi dalam berbagai sudut pandang, baik dari objek, derajat maupun sifat inovasi.
4. Menganalisis dan menemukan inovasi pendidikan dari berbagai sumber, baik dari pemikiran sendiri atau dibantu oleh orang lain.
5. Mencapai tujuan-tujuan inovasi guna meningkatkan kreativitas dan keinovatifan mahasiswa.
6. Menerapkan prinsip-prinsip inovasi sebagai tombak untuk menghasilkan inovasi dalam kehidupan sehari-hari.
7. Mempraktekkan karya inovasi pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah pada level

pendidikan menengah pertama/ sederajat dan sekolah menengah atas/ sederajat.

D. URAIAN MATERI

1. Konsep Inovasi dan Kemutakhiran

Secara etimologi, inovasi berasal dari bahasa Latin, yaitu "*innovation*" yang berarti pembaharuan dan perubahan. Kata kerjanya "*innovo*" berarti memperbaiki dan mengubah. Jadi, menurut Idris, dkk. inovasi merupakan pembaruan atau perubahan baru menuju arah perbaikan yang disusun secara terencana (Rusdiana, 2014)

Inovasi sering dikaitkan dengan penemuan, karena dalam penemuan pasti terdapat hal baru meskipun sebenarnya sudah pernah ditemukan dalam penelitian sebelumnya pada periode atau objek yang berbeda. Kata penemuan juga sering digunakan dalam terjemahan kata dari bahasa Inggris, yakni "*discovery*" dan "*invention*". *Discover* atau *discovery* merupakan penemuan sesuatu terhadap temuan yang sebenarnya sudah pernah ditemukan, tetapi belum diketahui orang. Misalnya penemuan benua Amerika. Sebenarnya benua Amerika itu sudah lama ada, tetapi baru ditemukan oleh Columbus pada tahun 1492, maka dikatakan Columbus menemukan benua Amerika. *Invention* atau inovasi merupakan suatu penemuan terhadap temuan terbaru, meskipun dari temuan yang sudah pernah ada tetapi wujud temuannya benar-benar baru. Misalnya, penemuan teori belajar, teori pendidikan, model pembelajaran, mode pakaian, dan sebagainya. *Innovation* atau inovasi berarti suatu ide atau gagasan, unsur, peristiwa, model dan metode yang dianggap baru bagi seseorang ataupun sekelompok

orang yang merupakan bagian dari hasil invensi maupun diskoveri. Inovasi ditujukan untuk mencapai tujuan atau memecahkan suatu masalah tertentu.

Selain sering dikaitkan dengan penemuan, inovasi dan kemutakhiran juga sering dikaitkan karena keduanya membicarakan mengenai usaha pembaharuan dan perubahan sosial. Untuk membedakan inovasi dan kemutakhiran, tentu diperlukan pengetahuan serta pemahaman terhadap konsep keduanya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kemutakhiran merupakan suatu hal yang berhubungan dengan terakhir, terbaru, dan modern. Kemutakhiran berasal dari kata dasar mutakhir. Kemutakhiran berkaitan dengan hal-hal yang *up to date*. Pada umumnya, kata mutakhir digunakan untuk menunjukkan terjadinya perubahan dari yang sudah ada ke arah yang lebih baik, lebih maju, lebih menyenangkan, dan dapat meningkatkan kesejahteraan hidup. Dapat disimpulkan bahwa kemutakhiran merupakan proses perubahan sosial dari masyarakat tradisional ke masyarakat yang lebih maju atau modern. Contohnya, siswa di sekolah merasa bahwa model pembelajaran PKn kini sudah membosankan, maka sangat dibutuhkan kemutakhiran model pembelajaran, terkhusus model pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran PKn.

Inovasi dan kemutakhiran merupakan dua hal yang berhubungan dengan perubahan sosial. Perbedaannya hanya pada penekanan ciri dari perubahan itu. Inovasi menekankan pada sesuatu yang diamati sebagai hal atau temuan baru bagi individu atau masyarakat, sedangkan kemutakhiran menekankan pada proses perubahan dari kondisi sosial yang

tradisional ke kondisi yang lebih modern atau dari yang belum maju ke yang sudah maju. Maka, dapat dikatakan bahwa penerimaan suatu inovasi ditandai dengan adanya kemutakhiran.

Menurut Tilaar menjelaskan bahwa sistem pendidikan nasional semestinya bersifat dinamis dan fleksibel sehingga dapat menyerap perubahan-perubahan yang cepat baik perubahan dari perkembangan IPTEK maupun perubahan dari masyarakat primordial menuju masyarakat yang demokratis dan menghormati hak-hak asasi manusia. Isu perubahan dan pembaharuan ini merupakan isu mutakhir yang sering dikaitkan dengan pendidikan. Perubahan atau pembaharuan baik secara keseluruhan maupun terencana sering dipahami sebagai proses inovasi. Inovasi dalam pendidikan sangat diperlukan dalam segala bidang pendidikan, baik dalam administrasi, teknologi, maupun alur proses pembelajarannya. Hal ini dikarenakan inovasi dalam pendidikan dirasa dapat meningkatkan kualitas pendidikan nasional untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berpengetahuan, berketerampilan, bermoral serta berkualitas tinggi. Ini merupakan tantangan besar yang harus dihadapi, baik oleh Indonesia sendiri maupun negara-negara lain di dunia dalam perkembangan zaman. Oleh karena itu, untuk memunculkan perubahan diperlukan sebuah manajemen yang efektif sehingga dapat mengelola perubahan/inovasi (Syafaruddin et al., 2012)

Senada dengan apa yang di paparkan Suyatno perubahan atau pembaharuan dalam bidang pendidikan dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, diantaranya:

- a. Pergeseran paradigma dari *teaching* (pengajaran) ke *learning* (pembelajaran),
 - b. Perubahan pemahaman dari mono-kecerdasan kepada multi-kecerdasan anak,
 - c. Pergantian pusat pembelajaran dari berpusat kepada guru atau *teacher centred learning* kepada berpusat kepada anak didik atau *student centred learning*,
 - d. Pergantian pola mengajar deduktif kepada induktif, dan
 - e. Perubahan dari verbal kepada tindakan.
- (Syafaruddin et al., 2012)

Inovasi ataupun perubahan dalam bidang pendidikan juga dapat dilihat pada adanya perubahan kurikulum dari masa ke masa. Perubahan kurikulum ini, mestinya saling melengkapi dari implementasi kurikulum masa lalu dengan masa kini. Namun, realitanya perubahan kurikulum ini menyebabkan beberapa perubahan yang merupakan implementasi dari masa lampau. Jika perubahan kurikulum saling melengkapi, maka dapat memperkuat serta meningkatkan kualitas pendidikan kita. Dalam realitanya, tidak sedikit dari pendidik yang bingung dalam pengimplementasian kurikulum ini sebab tidak mencapai titik terang hingga saat ini. Seharusnya, terdapat satu ciri khas dari kurikulum pendidikan di Indonesia yang dapat dijadikan patokan ketika terjadi perubahan atau pembaharuan kurikulum.



Gambar 1.1 Dimensi Inovasi

Sumber: <https://elsamara.id>

Selain itu, inovasi pendidikan juga mengarah pada peran guru yang tidak lagi sebagai pengajar, namun sebagai fasilitator. Peran guru ini menyebabkan perubahan proses pengajaran di dalam kelas. Guru tidak boleh lagi merasa sebagai orang paling tahu di kelas, namun guru beranggapan bahwa baik guru maupun peserta didik dapat saling melengkapi dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi menuangkan ilmunya kepada satu persatu peserta didik, melainkan guru sebagai pembimbing dalam berjalannya diskusi dan seluruh komponen kelas menjadi subjek pembelajaran dalam jalannya diskusi pembelajaran.

Selama masa pandemi Covid-19 yang dimulai dari tahun 2020 lalu, pemerintah membuat beberapa inovasi agar aktivitas pelaksanaan proses belajar mengajar baik tenaga pendidik/pengajar, pelajar/peserta didik secara nasional dapat belajar di rumah masing-masing melalui daring/luring. Adapun contoh inovasi pendidikan yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia pada masa pandemi,

antara lain sebagai berikut.

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) meluncurkan beberapa program, seperti:
 - Program Belajar dari Rumah yang disiarkan melalui stasiun TV Nasional, yaitu TVRI.
 - Mengadakan bimbingan maupun diklat secara *online* melalui SIMPKB bagi tenaga pendidik.
 - Program Guru Belajar dan Berbagi, yaitu program untuk belajar GTK dan tempat berbagai RPP, silabus, maupun artikel bagi para pendidik.
2. Universitas Negeri Medan meluncurkan LMS dengan SIPDA (sistem pembelajaran daring) yang digunakan oleh dosen dan mahasiswa.
3. Program belajar luring (luar jaringan) dilakukan dengan cara membentuk kelompok kecil beranggotakan peserta didik yang rumahnya saling berdekatan. Lalu, guru mendatangi setiap kelompok secara bergantian. Dengan kata lain, program ini dinamakan *door to door*. Cara ini lebih efektif untuk diterapkan di daerah pedalaman yang akses internetnya masih terbatas.
4. Sering diadakannya webinar tentang pendidikan oleh berbagai lembaga pendidikan di Indonesia, misalnya Kemendikbud, *Learning Management System* (seperti moodle, Edmodo, Google Classroom, dll), media live streaming (seperti Zoom, CloudX atau Google Meet), aplikasi *chat group* (seperti WhatsApp atau Telegram), dan media *online* lainnya (seperti YouTube, Kahoot dan Quizizz).

5. Beberapa Perguruan Tinggi di Indonesia, termasuk Universitas Negeri Medan yang berkolaborasi dengan Universitas Pendidikan Indonesia turut andil dalam memberikan workshop kepada guru, mahasiswa dan dosen terkait beberapa model pembelajaran inovatif yang diterapkan di beberapa sekolah baru-baru ini melalui tindak lanjut dari workshop tersebut.
6. Adanya program kampus merdeka yang dirasa sangat membantu tidak hanya pendidik yang berada di daerah terpencil atau sekolah yang terakreditasi C, namun juga membantu masyarakat sekitar, seperti program Kampus Mengajar, Membangun Desa, Pejuang Muda, Pertukaran mahasiswa, dan lain sebagainya. Program ini meningkatkan kualitas mahasiswa sebagai pembawa perubahan dengan pengembangan melalui pengalaman-pengalaman yang dimilikinya.
7. Kemendikbud mencetuskan Profil Pelajar Pancasila yang berorientasi pada sekolah penggerak sebagai pedoman pendidikan Indonesia untuk membangun karakter peserta didik berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Profil pelajar Pancasila memiliki enam ciri utama, yakni: (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia; (2) berkebinekaan global; (3) bergotong royong; (4) mandiri; (5) bernalar kritis; dan (6) kreatif.

Muara dari inovasi pembelajaran adalah menyahuti era pendidikan di abad 21 yang notabeneanya menuntut peserta didik dan guru membentuk pembelajaran yang dapat

meningkatkan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif. Tuntutan pembelajaran abad 21 ini menjadi tanggung jawab semua mata pelajaran. Salah satunya mata pelajaran PPKn yang merupakan salah satu mata pelajaran yang diajar terkhusus di sekolah baik pada jenjang dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran ini memiliki tujuan mebantuk warga negara yang smart dan good citizen (Alfansyur, 2019).

Di era inovasi digital yang dipenuhi dengan kecanggihan teknologi dan serba menggunakan internet, pembelajaran PPKn bukan hanya untuk dipelajari saja, tetapi harus diaktualisasikan ke dalam kehidupan sehari-hari. Maka nantinya para generasi muda disamping menjadi pintar dan melek dalam menggunakan teknologi, menjadi generasi muda penerus bangsa yang berwawasan kebangsaan dan siap membela keutuhan dan persatuan bangsa sebagai perwujudan dari cinta tanah air (Fatimah, 2019).

Di dalam konsep inovasi dan kemutakhiran pendidikan yang menjadi pilar utama dalam meningkatkan kemampuan peserta didik adalah bekal seorang guru yang harus dimiliki dalam mendesain perencanaan pelaksanaan belajar mengajar secara sistematis dan terstruktur, di era perubahan yang serba cepat guru dihadapkan pada kecakapan menyerap informasi dan pengetahuan yang kerap diperbaharui *up to date*. Sehingga guru tidak terpinggirkan dan tergerus oleh keadaan tersebut. Kemampuan menangkap isu-isu publik dan isu-isu kebangsaan yang menjadi konten kajian PPKn menjadi keniscayaan yang segera di serap oleh guru PPKn di era pendidikan 4.0. Tantangan baru bagi

keberadaan guru 4.0 adalah memiliki kualifikasi keterampilan tambahan yaitu tidak hanya pada kompetensi pribadi, sosial, pedagogik dan profesional namun pemahaman tentang teknologi yang menjadi alat untuk mendukung pelaksanaan tugas pokok dan fungsi seorang guru di era abad 21.

2. Definisi Inovasi dan Inovasi Pendidikan

Inovasi memiliki definisi yang berbeda-beda tergantung dari pendekatan yang digunakan dalam mengutarakan definisi inovasi itu sendiri. Wijaya mengatakan bahwa inovasi adalah upaya memperkenalkan berbagai hal yang baru dengan maksud memperbaiki apa-apa yang sudah terbiasa demi timbulnya praktik yang baru baik dalam metode ataupun cara-cara bekerja untuk mencapai tujuan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Fontana menyebutkan bahwa inovasi merupakan pengenalan cara-cara baru atau kombinasi baru dari cara-cara lama dalam mentransformasikan input menjadi output sehingga menghasilkan perubahan besar dalam perbandingan antara nilai guna dan harga yang ditawarkan kepada konsumen dan atau pengguna (Syafaruddin et al., 2012).

Saud menambahkan bahwa inovasi adalah pilihan kreatif, pengaturan dan seperangkat manusia dan sumber-sumber material baru atau menggunakan cara unik yang akan menghasilkan peningkatan pencapaian tujuan-tujuan yang diharapkan (Udin Saefudin Saud, 2012). Sesuatu dapat dikatakan sebagai inovasi apabila pembaruan yang terjadi karena proses pemikiran atau tindakan manusia dengan menggunakan atau memanfaatkan kemampuan sehingga

menemukan sesuatu yang baru dalam kehidupan manusia (Thahier, 2015)

Definisi inovasi juga tertuang dalam peraturan Undang-undang Negara Republik Indonesia. Berdasarkan UU No. 19 Tahun 2002, inovasi adalah kegiatan penelitian, pengembangan, dan atau pun perekayasaan yang dilakukan dengan tujuan melakukan pengembangan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru, ataupun cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah ada ke dalam produk maupun proses produksinya. Undang-undang terkait inovasi pendidikan juga telah ditegaskan, tepatnya pada Pasal 1 UU SISDIKNAS Tahun 2003 yang menyatakan bahwa di antara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia.

Inovasi dalam dunia pendidikan dapat berupa apa saja, produk ataupun sistem. Produk misalnya, seorang guru menciptakan media pembelajaran *mock up* untuk pembelajaran. Sistem misalnya, cara penyampaian materi di kelas dengan tanya jawab ataupun yang lainnya yang bersifat metode. Inovasi dapat dikreasikan sesuai pemanfaatannya, yang menciptakan hal baru, memudahkan dalam dunia pendidikan, serta mengarah pada kemajuan (Syafaruddin et al., 2012)

Inovasi pendidikan adalah inovasi dalam bidang pendidikan atau inovasi untuk memecahkan masalah pendidikan. Jadi inovasi pendidikan ialah suatu ide, barang, metode, yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) baik

berupa hasil invensi atau diskoveri, yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan. Inovasi pendidikan adalah suatu ide, produk, atau hasil karya baru yang bisa digunakan sebagai pembaharu untuk mencapai tujuan pendidikan atau menyelesaikan permasalahan di dunia pendidikan. Dengan adanya inovasi di bidang pendidikan, diharapkan kualitas pendidikan akan semakin baik dan terarah.

Menurut (Udin Saefudin Saud, 2012) inovasi pendidikan suatu perubahan baru dan kualitatif berbeda dari hal yang sebelumnya, serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan, dijabarkan lebih lanjut pendidikan suatu sistem, maka inovasi pendidikan mencakup hal-hal yang berhubungan dengan komponen sistem pendidikan, baik itu sistem sekolah, perguruan tinggi, lembaga pendidikan, atau lembaga pendidikan nasional. Sehingga inovasi pendidikan mengarah pada kebaruan (sesuatu yang baru), sengaja dilakukan, meningkatkan kemampuan, memiliki tujuan yang jelas.

Tujuan inovasi adalah efisiensi, relevansi, dan efektivitas mengenai sasaran jumlah anak didik sebanyak-banyaknya, dengan hasil pendidikan yang sebesar-besarnya (menurut kriteria kebutuhan anak didik, masyarakat, dan pembangunan) dengan menggunakan sumber tenaga, uang, alat, dan waktu dalam jumlah sekecil-kecilnya Tujuan utama dari inovasi adalah berusaha meningkatkan kemampuan, yaitu kemampuan sumber tenaga, uang, sarana, dan 47 48 Konsep Inovasi Pendidikan Konsep Inovasi Pendidikan prasarana, termasuk struktur dan prosedur organisasi. Jadi,

keseluruhan sistem perlu ditingkatkan agar semua tujuan yang telah direncanakan dapat dicapai dengan sebaik-baiknya (Hasbullah, 2001: 189).

Tahapan prosedural program inovasi, antara lain tahap permulaan *initiation stage* dan tahap implementasi (Udin Saefudin Saud, 2012) dijelaskan secara detail yaitu:

Tabel 1.1.
Tahapan Prosedural Program Inovasi

TAHAPAN	ORIENTASI
Tahap Permulaan	<p>Pengetahuan dan kesadaran; di dalam lingkup sekolah terdapat sesuatu yang harus dilakukan berkenaan dengan perubahan dan pembaharuan. Dengan kata lain, inovasi harus disadari keberadaannya oleh semua pihak baik guru, siswa, kepala sekolah, dan wali murid, sehingga satu terjadi kesinambungan dan kesamaan pemahaman sebagai dasar untuk saling memberikan dukungan positif terhadap program inovasi</p> <p>Pembentukan sikap terhadap inovasi, langkah ini penting untuk mengetahui bahwa inovasi bisa diterima atau tidak. Indikasi diterimanya sebuah inovasi terlihat pada hal berikut. <i>Pertama</i>, adanya sikap terbuka terhadap inovasi yang ditandai dengan kemauan anggota organisasi untuk mempertimbangkan inovasi, mempertanyakan inovasi, merasa</p>

bahwa inovasi akan dapat meningkatkan kemampuan organisasi dalam menjalankan fungsinya. *Kedua*, memiliki persepsi tentang potensi yang ditandai dengan adanya pengamatan yang menunjukkan ada kemampuan bagi lembaga pendidikan untuk menggunakan inovasi, lembaga pendidikan pernah mengalami keberhasilan pada masa lalu dengan menggunakan inovasi, adanya komitmen atau kemauan untuk bekerja dengan menggunakan inovasi serta siap untuk menghadapi kemungkinan timbulnya masalah dalam penerapan inovasi. Hasil pembentukan sikap ini terindikasi dalam perilaku anggota lembaga pendidikan untuk mengubah sikapnya dalam menyesuaikan dengan kemauan organisasi. Jika inovasi yang ditawarkan ditolak, harus ada upaya perbaikan program

Pengambilan keputusan, dilakukan setelah evaluasi. Kekurangan yang ada diperbaiki, kemudian diterbitkan keputusan inovasi. Keputusan ini ditindaklanjuti dengan implementasi

Tahap Implementasi

Organisasi mencoba menerapkan sebagian inovasi.

Misalnya, guru ditugaskan membuat program inovasi pembelajaran berbasis ICT, inovasi diterapkan pada salah satu

mata pelajaran dulu, kemudian pada seluruh bagian mata pelajaran

Pembinaan penerapan inovasi, yakni merupakan langkah selanjutnya dari inovasi, setelah semua anggota lembaga pendidikan mencapai komitmen untuk menerima inovasi

Sumber; (Udin Saefudin Saud, 2012)

Inovasi pendidikan sebagai usaha perubahan pendidikan tidak bisa berdiri sendiri, tetapi harus melibatkan semua unsur yang terkait di dalamnya, seperti innovator, penyelenggara inovasi seperti guru dan siswa. Di samping itu, keberhasilan inovasi pendidikan tidak hanya ditentukan oleh satu atau dua faktor, tetapi juga oleh masyarakat serta kelengkapan fasilitas. Faktor utama yang perlu diperhatikan dalam inovasi pendidikan adalah guru, siswa, kurikulum dan fasilitas, dan program/tujuan.

1. Kesadaran akan diperlukannya inovasi adalah menjawab setiap persoalan yang tidak lagi terjawab oleh cara/solusi yang lama, sehingga inovasi hadir atas permasalahan tersebut. Guru harus menyadari akan pentingnya inovasi dalam setiap problem dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Inovasi menjadi cara baru bagi guru dan pola baru yang diterapkan dalam memenuhi tanggungjawab pelaksanaan tupoksi guru yaitu menyiapkan rencana perangkat pembelajaran, melaksanakan proses belajar mengajar, menyiapkan media/alat pembelajaran, penilaian/evaluasi.

3. Tipe-tipe Inovasi Pendidikan

Kehadiran inovasi membutuhkan beberapa alasan yang terukur dan ketepatan gunaannya, maka keberadaan inovasi dapat diterapkan dalam skala luas dan masif sehingga mempengaruhi bagi pengguna dan berdampak pada hubungan yang lainnya, efek domino atau tali-temali yang terjadi menjadi sesuatu yang diterima dan dapat dirasakan kebermanfaatannya bagi semua kalangan. Tetapi pada aspek tertentu yang hanya diterima beberapa kalangan bagi penggunaannya atas dasar kemampuan dan kesiapan kendatipun alasannya tidak berpaling dari tujuan dan fungsi inovasi itu sendiri.

Tipe pengguna yang telah menggunakan atau mengadopsi suatu gagasan, ide yang bersifat cara atau metode diklasifikasikan menjadi beberapa bagian menurut (Rogers et al., 2014) yaitu *Inovator* (penggagas); *Early Adapters* (pengguna awal inovasi); *early majority* (penggunaan tahap awal); *Later Majority* (mayoritas tahap kemudian); *Laggadrs* (pihak yang terakhir).

Dalam dimensi pendidikan tipe inovasi harus mampu dianalisis kemudian dikelompokkan pada beberapa alasan yang sesuai dengan capaian pembelajaran bagi siswa dan tupoksi guru sebagai pendidik/pengajar, beberapa hal yang harus diperhatikan adalah bagaimana dampak atau pengaruh terhadap keberadaan makna/nilai yang dapat dirasakan dari dampak inovasi tersebut, pola atau metode yang dilakukan dalam mengemas inovasi tersebut dapat diterima sehingga membutuhkan manajerial seorang guru yang kompleks, ketepatangunaan dalam manfaat yang dirasakan bagi pelaku maupun pengguna dalam hal

menimplementasikan inovasi tersebut, persiapan kematangan dalam keterampilan untuk melakukan sebuah inovasi dan pertimbangan kaidah prinsip inovasi.

Beberapa tipe-tipe inovasi pendidikan menurut (Rusdiana, 2014) secara umum terdapat dua buah model inovasi yang baru, yaitu tipe "*Top-down Innovation* dan *Bottom-up Innovation*". Tipe-tipe inovasi pendidikan ini ditujukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, pemerataan kesempatan dalam memperoleh pendidikan, ataupun sebagai usaha untuk meningkatkan efisiensi proses pendidikan, dan lain sebagainya. Tipe inovasi ini dapat dijabarkan lebih luas melalui poin berikut ini:

- a. Tipe *Top-down*; merupakan tipe inovasi pendidikan yang dibuat atau diciptakan oleh seorang atasan dan ditujukan untuk pihak di bawahnya. Penerapan inovasi ini bisa dilakukan melalui ajakan, anjuran, bahkan sedikit pemaksaan yang dirasa baik untuk bawahannya. Misalnya, inovasi yang diciptakan oleh Kemendikbud dan ditujukan bagi seluruh instansi pendidikan di bawah naungannya, seperti pengembangan program kampus mengajar di beberapa wilayah oleh Kemendikbud melalui kurikulum kampus merdeka untuk Perguruan Tinggi, maka seluruh komponen di Perguruan Tinggi baik itu Rektor, Dekan, Ketua jurusan dan seluruh jajarannya, maupun mahasiswa dituntut untuk dapat mengikuti program-program tersebut guna kepentingan Perguruan Tinggi ataupun masa depan mahasiswa itu sendiri.

- b. Tipe *Bottom-up*; merupakan tipe inovasi pendidikan yang diciptakan dari bawah yang bertujuan untuk menjamin dan meningkatkan kualitas mutu pendidikan. Inovasi ini tergolong sebagai inovasi yang berkelanjutan dan tidak mudah berhenti. Contohnya adalah inovasi yang dibuat oleh sekolah maupun guru untuk menunjang pembelajaran di sekolah atau di kelasnya.

4. Sumber Inovasi Pendidikan

Keberhasilan pendidikan di suatu negara didorong oleh lahirnya inovasi, berbagai inovasi pendidikan mampu menunjukkan keberadaan suatu negara sehingga dapat berdaya saing dengan negara lainnya. Jika melihat peran dan keterlibatan dunia pendidikan dalam sebuah negara dapat dilihat dari keberhasilan dalam mencetak SDM yang berkualitas dan bermutu, lahirnya temuan-temua baru dalam bidang IPTEK, mampu menjawab persoalan baru dalam arena global dan mencetak regenerasi yang dapat meneruskan eksistensi bangsa dan negara dalam pergaulan internasional.

Sehingga negara harus melibatkan diri dengan pendidikan sebagaimana ditunjukkan dengan kebijakan yang strategis dan bersinergi. Dalam proses pengembangan inovasi, khususnya dalam bidang pendidikan, akan meliputi semua keputusan, kegiatan, dampak yang terjadi dari pengenalan kebutuhan atau masalah, melalui penelitian, pengembangan, dan komersialisasi dari suatu inovasi, melalui difusi dan adopsi inovasi oleh pengguna, beserta konsekuensi-konsekuensinya (Munthe et al., 2015)

Menurut Everett M. Rogers dan F. Floyd Shoemaker (Roger, E.M, dan F.F. Shoemaker. 1971. *Communication of Inovation: A Cross-Cultural Approach*. New York: The Free Press) sumber-sumber inovasi dapat dilihat dari paradigma tipe perubahan sosial yang digambarkan melalui tabel berikut:

Tabel 1.2
Sumber Inovasi

SUMBER KEBUTUHAN TERHADAP PERUBAHAN	SUMBER/ ASAL IDE BARU	
Dari dalam: Kebutuhan dirasakan oleh anggota sistem sosial	1. Perubahan Imanen	2. Perubahan kontak selektif
Dari Luar: kebutuhan diamati oleh agen pembaharu atau orang luar sistem.	3. Perubahan imanen yang induksi	4. Perubahan kontak yang terarah.

Sumber: (Rogers & Shoemaker, 1971)

Terdapat dua jenis perubahan sosial berdasarkan sumber terjadinya perubahan, yaitu pertama perubahan imanen, jika sumber perubahan berasal dari dalam sistem sosial. Kondisi ini terjadi jika anggota sistem sosial menciptakan dan mengembangkan ide baru dengan sedikit atau tanpa pengaruh sama sekali dari pihak luar dan kemudian ide baru itu menyebar ke seluruh sistem sosial. Kedua perubahan kontak, jika sumber ide baru berasal dari luar sistem sosial. Kondisi ini terjadi jika sumber dari luar sistem sosial memperkenalkan ide baru (antar sistem).

Berdasarkan datangnya kebutuhan untuk berubah, perubahan kontak terdiri dari perubahan kontak terarah dan perubahan kontak selektif. Perubahan kontak terarah atau perubahan terencana adalah perubahan yang disengaja dengan adanya orang luar atau sebagian anggota sistem yang bertindak sebagai agen pembaharu yang secara intensif berusaha memperkenalkan ide-ide baru tersebut untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan oleh lembaga dari luar. Sedangkan perubahan kontak selektif terjadi jika anggota sistem sosial terbuka pada pengaruh dari luar dan menerima atau menolak ide baru dari luar.

Ditinjau dari sudut penerima ide-ide baru, (Rogers & Shoemaker, 1971) mengklasifikasikannya ke dalam perubahan individual dan perubahan sistem. Perubahan pada tingkat individu dimana seseorang bertindak sebagai individu dalam sistem sosial yang menerima atau menolak inovasi. Perubahan pada tingkatan ini disebut dengan berbagai macam istilah antara lain, difusi, adopsi, modernisasi, akulturasi, belajar atau sosialisasi atau disebut juga sebagai perubahan mikro. Sedangkan perubahan pada tingkat sistem sosial sering diistilahkan sebagai pembangunan, sosialisasi, integrasi, adaptasi atau disebut juga sebagai perubahan makro.

Contoh, ketika guru sekolah tertentu mengunjungi sekolah lain yang telah mengadopsi inovasi. Setelah mereka kembali ke sekolahnya sendiri, mungkin mereka menerapkan metode mengajar yang baru, tetapi tindakan itu dilakukan tanpa adanya paksaan atau kesengajaan dari kepala sekolah untuk mencari atau menerima inovasi itu. Perubahan kontak terarah atau perubahan perencanaan adalah perubahan yang

disengaja adanya orang luar atau sebagian anggota sistem yang bertindak sebagai agen pembaharu yang secara intensif berusaha memperkenalkan ide-ide baru untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan oleh lembaga dari luar. Banyak pemerintah nasional yang mensponsori program-program pembangunan yang direncanakan untuk diperkenalkan inovasi-inovasi teknologi di bidang pertanian, pendidikan, kesehatan, perindustrian dan sebagainya.

Ada beberapa masalah yang menyebabkan perlu dilakukannya sebuah inovasi dalam pendidikan, terkait dengan tiga paradigma, yang menjadi rutinitas pendidikan yaitu pengajaran, pembelajaran, dan proses belajar (Prawiradilaga, 2016) dijelaskan lebih detail yaitu

1. Paradigma Pengajaran (*Teaching*) dapat diartikan bahwa pendidikan hanya terjadi di sekolah, yang di dalamnya ada guru yang mengajar, yang merupakan satu-satunya narasumber yang akan mentransfer ilmu. Paradigma pengajaran berperan sebagai penyaji materi, artinya menjelaskan materi kepada siswa, sedangkan siswa menyimak dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru harus bersifat mendukung penjelasan guru.
2. Pembelajaran (*Instructional*). Paradigma ini lebih memberikan perhatian kepada siswa. Dalam paradigma ini, guru tidak hanya sebagai satu-satunya narasumber dan pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa belajar. Proses komunikasi dan pendekatan sistem mulai diterapkan pada paradigma ini. Sebagai proses komunikasi, guru

berperan sebagai komunikator/pengirim pesan. Tugas guru sebagai komunikator adalah mengolah pesan dan menentukan penyampaian agar pesan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Penerapan pendekatan sistem, yaitu guru sebagai subsistem berperan dalam merancang, mengelola, dan menilai proses pembelajaran. Media digunakan sebagai sumber belajar dan guru sebagai fasilitator.

3. Proses Belajar (*Learning*). Paradigma ketiga ini bertujuan menggali lebih dalam lagi seluruh aspek belajar, tidak hanya proses belajar yang berada di lingkungan pendidikan formal, tetapi juga di lembaga nonformal. Perkembangan pendidikan semakin maju pesat pada abad ke-21 yang merupakan abad kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan teknologi salah satunya adalah teknologi komunikasi yang menunjang proses belajar tanpa batas, seperti pembelajaran mandiri melalui internet. Belajar mandiri merupakan inti dan proses pembelajaran masa depan yang cepat, intensif, dan serba-terkini (*up to date*). Belajar mandiri pada abad ke-21 disebut *cyber learning*. *Cyber learning* merupakan akumulasi informasi yang serbacepat dan mudah untuk dikuasai. Dengan demikian, masuknya proses pembelajaran *cyber learning* membayangkan perbedaan antara pendidikan sekolah dengan luar sekolah.

Dari penjelasan tersebut sumber inovasi berangkat dari bagaimana potensi masalah dapat terjadi akibat rutinitas, dengan aktivitas yang cenderung monoton (rutini)

dapat mengabaikan tentang adanya persoalan dan tantangan baru yang mungkin dirasakan jauh kedepan (efek hasil belajar). Hadirnya inovasi menjadi sebuah daya tawar yang akan diterima oleh guru sebagai aktor utama dalam penggagas (inovator), namun dengan demikian pertimbangan dari beberapa aspek dari capaian belajar peserta didik tidak mungkin diabaikan namun membutuhkan pertimbangan-pertimbangan dengan menelaah era perubahan dengan segenap tantangan yang ada.

Guru PPKn harus mampu membaca peluang dan tantangan di era tersebut karena kajian dalam materi PPKn melihat jauh kedepan secara progresif dengan paradigma holistik, integratif dan futuristik. Bagaimana kesiapan pengetahuan peserta didik, mentalitas dengan kompetensi global dalam kerangka sikap dan keterampilan, serta menciptakan warga negara yang dapat berdaya guna, daya hasil dan daya saing

5. Tujuan Inovasi Pendidikan

Tujuan utama dari inovasi adalah berusaha meningkatkan kemampuan, yaitu kemampuan sumber tenaga, uang, sarana, dan masalah pendidikan umumnya dan perkembangan subjek pendidikan khususnya mengutamakan segi efektivitas dan segi ekonomis dalam proses belajar (Rusdiana, 2014). Sehingga inovasi menjadi tujuan yang absolut bagi terwujudnya pendidikan sesuai dengan Undang-Undang 1945 Nomor 20 Pasal 3 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tahap demi tahap

telah dilakukan untuk dijadikan sebagai acuan arah inovasi pendidikan (Putra et al., 2021)

Tujuan yang direncanakan mengharuskan adanya perincian yang jelas tentang sasaran dan hasil yang ingin dicapai, yang dapat diukur untuk mengetahui perbedaan antara keadaan sesudah dengan sebelum inovasi. Tujuan inovasi adalah efisiensi, relevansi, dan efektivitas mengenai sasaran jumlah anak didik sebanyak-banyaknya, dengan hasil pendidikan yang sebesar-besarnya (menurut kriteria kebutuhan anak didik, masyarakat, dan pembangunan) dengan menggunakan sumber tenaga, uang, alat, dan waktu dalam jumlah sekecil-kecilnya (Rusdiana, 2014)

Menurut Kusnandi, secara sistematis tujuan inovasi pendidikan di Indonesia sebagai berikut (Kusnandi, 2019):

- a. Mengejar berbagai ketinggalan dari berbagai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga pada akhirnya pendidikan di Indonesia semakin berjalan sejajar dengan berbagai kemajuan tersebut.
- b. Mengusahakan terselenggarakannya pendidikan di setiap jenis, jalur, dan jenjang yang dapat melayani setiap warga Negara secara merata dan adil.
- c. Mereformasi sistem pendidikan Indonesia yang lebih efisien dan efektif, menghargai kebudayaan nasional, lancar dan sempurnanya sistem informasi kebijakan, mengokohkan identitas dan kesadaran nasional, menumbuhkan masyarakat gemar belajar, menarik minat peserta didik, dan banyak menghasilkan lulusan yang benar-benar diperlukan untuk berbagai bidang pekerjaan yang ada di kehidupan masyarakat.

Senada dengan (Fuad, 2010) juga mengemukakan beberapa tujuan inovasi pendidikan di Indonesia. Adapun beberapa tujuan inovasi pendidikan di Indonesia secara umum sebagai berikut;

- a. Meratanya pelayanan pendidikan
- b. Serasinya kegiatan belajar
- c. Efisien dan ekonomisnya pendidikan
- d. Efektif dan efisiennya sistem penyajian
- e. Lancar dan sempurnanya sistem informasi kebijakan
- f. Dihargainya unsur kebudayaan nasional
- g. Kokohnya kesadaran, identitas, dan kesadaran Nasional
- h. Tumbuhnya masyarakat gemar belajar
- i. Tersebarinya paket pendidikan yang memikat, mudah dicerna dan mudah diperoleh
- j. Meluasnya kesempatan kerja.

Tujuan jangka panjang yang hendak dicapai adalah terwujudnya manusia Indonesia seutuhnya.dengan mengupayakan adanya perubahan dan pembaharuan didalam dunia pendidikan sebagai upaya laksana dalam menjawab persoalan, hambatan, tantangan dan peluang untuk dapat menyongsong arah perkembangan dunia pendidikan yang lebih memberikan harapan kepastian di masa depan demi kemajuan peradaban bangsa dan negara yang lebih baik berdaya guna, daya hasil dan daya saing secara terintegratif, holistik dan futuristik. Secara lebih rinci, berikut dituangkan secara singkat terkait tujuan dilakukannya inovasi pendidikan:

- a. Adanya perubahan dalam dimensi pendidikan yang bersifat inovasi sebuah bentuk reaksi atas tanggapan dan kepekaan pelaku pendidikan atas masalah yang ada yang berhubungan langsung dengan praktik-praktik pendidikan dengan tujuan berkontribusi atas kemajuan kehidupan manusia kearah yang lebih baik dan memberikan dampak positif bagi pengguna atau stake holder.
- b. Adanya perubahan dalam dimensi pendidikan yang bersifat inovasi merupakan capaian yang mengarah pada mengejar ketertinggalan akibat perubahan yang dipengaruhi teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan sehingga pendidikan harus berjalan beriringan dengan perubahan tersebut,
- c. Diera disrupsi maka pendidikan menjadi jawaban atas perubahan yang serba cepat dan tidak terduga datangnya, sehingga pendidikan menjadi win-win solution atas perubahan tersebut, inovasi hadir menjadi metode dan cara baru dalam menjawabnya.
- d. Adanya perubahan dalam dimensi pendidikan mengacu pada kepentingan generasi bangsa yang notabenenya adalah peserta baik/kaum pelajar baik ditinjau dari proses belajarnya maupaun hasil belajar sehingga dapat menerjemahkan masa depan regenerasi lebih terang benderang. Mengejar ketinggalan-ketinggalan yang dihasilkan oleh kemajuan-kemajuan ilmu dan teknologi sehingga makin lama pendidikan di Indonesia makin berjalan sejajar dengan kemajuan-kemajuan tersebut

- e. Menghasilkan arah kebijakan yang ideal bagi seluruh elemen pendidikan yang terkait, karena efek domino dari inovasi tersebut menghasilkan kebermanfaatannya secara luas, tidak hanya bagi pelaku dan penggunanya namun tersimultan pada bidang lain. Dengan mengupayakan terselenggaranya pendidikan wajib bagi setiap warga negara. Dalam meningkatkan kualitas dan mutu SDM dari level SD, SLTP/ sederajat, SMA/ sederajat dan Perguruan Tinggi.

Inovasi dan kemutakhiran memiliki keterkaitan sebagai pembaruan ide, gagasan, unsur, barang dan lain sebagainya dalam pemenuhan kebutuhan manusia. Kebutuhan manusia sendiri mengalami perubahan di setiap zamannya. Untuk itu, diperlukan inovasi untuk menghasilkan pembaruan dari perubahan zaman yang sifatnya dinamis ini. Jika dilihat dari segi sejarahnya, kehidupan manusia dapat dibedakan menjadi tiga tahapan (Hasbullah, 2001), yaitu:

- a. Periode manusia-manusia masih menggantungkan diri kepada alam sekitarnya dengan usaha penyesuaian secara mencoba-coba.
- b. Periode manusia telah mampu menemukan alat dan teknik baru yang menyebabkan keterikatan manusia terhadap alam berkurang, namun timbul ketergantungan baru terhadap birokrasi dan spesialisasi.
- c. Periode manusia telah mampu mencapai kerjasama berdasar perencanaan menuju perubahan sosial yang didambakan.

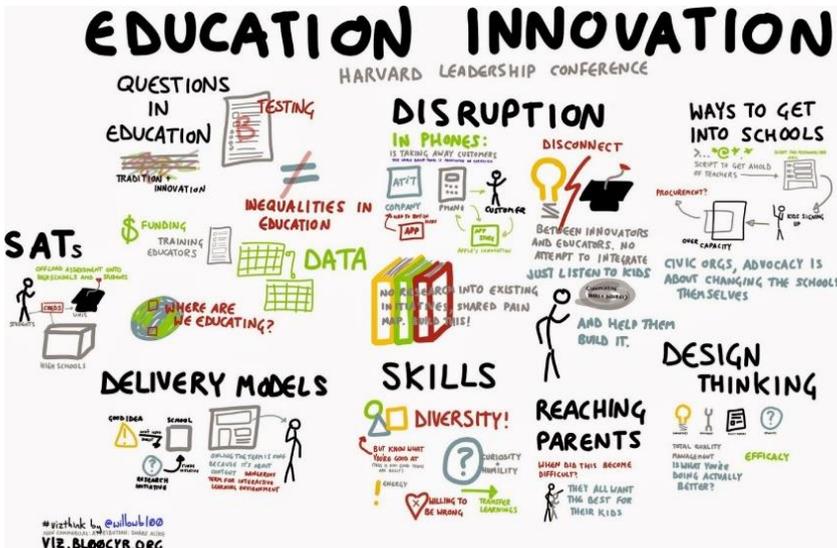
Di era globalisasi maka tantangan dan peluang pada dimensi pendidikan harus ditanggapi dengan kolaborasi berbagai pihak dan keseriusan dalam menyikapinya karena ada beberapa alasan menurut (Udin Saefudin Saud, 2012) dengan bertambahnya angka demografi sarana dan prasarana pendidikan harus sepadan dengan angka tersebut, melahirkan pendidikan secara kualitas bukan saja kuantitas, berkembangnya ilmu pengetahuan menuntut pendidikan pada pondasi yang kuat dengan konsep pendidikan seumur hidup *long life education*, berkembangnya teknologi beriringan dengan kesiapan mental manusia yang siap menjadi pengguna yang keratif dan inovatif.

Kemampuan manusia tidak saja untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dengan mengubah dirinya (*autoplastic*), namun juga mampu mengubah lingkungannya demi kepentingan dirinya (*alloplastic*). Manusia mampu menciptakan sesuatu yang baru yang sebelumnya tidak dikenal, manusia juga selalu berusaha dan mampu melakukan sesuatu dengan cara yang baru, yang sebelumnya tidak dikenal dan bahkan lebih sempurna. Dengan kreativitas dan usaha yang tak henti-hentinya, manusia menemukan sesuatu dengan cara baru yang mengantarkan kepada kehidupan yang lebih baik seperti sekarang ini. Pembaharuan pendidikan dilakukan adalah dalam upaya "*problem solving*" yang dihadapi dunia pendidikan yang selalu dinamis dan berkembang (Hasbullah, 2001).

6. Prinsip Inovasi Pendidikan

Inovasi memiliki tujuan-tujuan tertentu yang dihasilkan dari analisis, wawasan dan usaha melalui kerja

keras. Prinsip-prinsip inovasi dimulai dari hal-hal kecil yang tersusun secara terarah dan sistematis, serta efektif. Menurut (Putra et al., 2021) prinsip inovasi dimulai dari hal-hal terkecil karena beliau menganggap bahwa dari hal kecil ini pendidik dapat terus mengembangkan inovasi bagi peserta didik. Inovasi yang terarah dan sistematis akan menjadikan inovasi lebih tertata dengan baik dan tidak pula rancu dengan mempertimbangkan ide-ide inovasi, sistematis dan terarah telah menjadikan kurikulum Indonesia berubah-ubah dalam waktu ke waktu sesuai kondisi dan perubahan yang ada. Lalu prinsip yang lain inovasi haruslah efektif, sederhana dan terfokus.



Gambar 1.2. Ruang Lingkup Inovasi Pendidikan

Sumber: <http://gagagilak150272.blogspot.com>

Dalam bukunya (Drucker & Naib, 1996), memaparkan beberapa prinsip inovasi. Terdapat tiga prinsip inovasi menurut Drucker, yaitu:

a. Keharusan, meliputi:

- (1) Inovasi mempunyai tujuan dan sistematis, dimulai dengan menganalisis peluang yang dinamakan peluang inovatif.
- (2) Inovasi bersifat konseptual dan perseptual. Oleh karena itu, keharusan inovasi yang kedua adalah pergi ke luar untuk melihat, bertanya, dan mendengarkan.
- (3) Inovasi harus sederhana dan fokus.
- (4) Inovasi dimulai dari kecil.

b. Larangan

- (1) Jangan berlagak pintar. Inovasi harus mencapai suatu ukuran dan kepentingan.
- (2) Jangan melakukan diversifikasi.
- (3) Jangan memecah-mecah.
- (4) Jangan mencoba mengerjakan terlalu banyak pekerjaan sekaligus.

c. Persyaratan

- (1) Inovasi adalah karya. Inovasi menghendaki pengetahuan dan sering kali menghendaki kepintaran. Inovasi membutuhkan bakat dan kelihaihan, namun bila semuanya disebutkan dan dikerjakan, maka inovasi berubah menjadi kerja keras terarah dan mempunyai tujuan yang banyak menuntut ketekunan, keuletan, dan komitmen.
- (2) Agar berhasil, inovator harus membina kekuatannya. Inovator yang berhasil harus melihat peluang dalam jajaran yang luas.

(3) Inovasi adalah dampak dalam perekonomian dan masyarakat.

Dalam persepsi yang sedikit berbeda dari pandangan Drucker tersebut, Tilaar (Rusdiana, 2014) mengemukakan beberapa prinsip inovasi, sebagai berikut.

- a. Inovasi memerlukan analisis berbagai kesempatan dan kemungkinan yang terbuka. Artinya, inovasi hanya dapat terjadi apabila mempunyai kemampuan analisis.
- b. Inovasi bersifat konseptual dan perseptual, artinya yang bermula dari keinginan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang dapat diterima masyarakat.
- c. Inovasi harus dimulai dengan yang kecil. Tidak semua inovasi dimulai dengan ide-ide besar yang tidak terjangkau oleh kehidupan nyata manusia. Keinginan yang kecil untuk memperbaiki suatu kondisi atau kebutuhan hidup ternyata kelak mempunyai pengaruh yang sangat luas terhadap kehidupan manusia selanjutnya.
- d. Inovasi diarahkan pada kepemimpinan atau kepeloporan. Inovasi selalu diarahkan bahwa hasilnya akan menjadi pelopor dari suatu perubahan yang diperlukan. Apabila tidak demikian maka intensi suatu inovasi kurang jelas dan tidak memperoleh apresiasi dalam masyarakat.

Dalam kajian konten PPKn prinsip-prinsip inovasi mengarah pada adanya perubahan dan isu-isu kewarganegaraan baik dari skala regional, nasional bahkan global, menurut (Tilaar, 1998) kondisi yang mencetuskan

konsep-konsep inovasi yang dituntut dalam era globalisasi yaitu sebagai berikut:

- a. Di dalam era globalisasi yang dapat mempengaruhi dimensi skala nasional dan regional maka harus menghasilkan masyarakat yang kompetitif (*civic competent*) artinya sebagai warganegara yang memiliki karakter pribadi dan publik menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang kompeten
- b. Memiliki kecakapan masyarakat yang berkualitas dan madani
- c. Era globalisasi merupakan era informasi dan komunikasi, sehingga menjadikan sebuah kesadaran bagi warganegara akan kebutuhan dalam mengakses informasi tersebut dan kemampuan berkomunikasi menjadi syarat mutlak harus dilakukan
- d. Era globalisasi ditandai dengan relasi bisnis dengan terbukanya pasar global sehingga persaingan dan kesiapan mental, karya harus mengarah pada daya guna, hasil dan saing
- e. Era globalisasi merupakan era teknologi sehingga warganegara dituntut untuk melek teknologi sehingga menjadi tamu dan pengguna yang layak untuk hadir di era tersebut

E. PENUTUP

Secara umum, inovasi diartikan sebagai pembaharuan atau perubahan yang terjadi dari suatu keadaan ke keadaan lain yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Perubahan hampir sama dengan inovasi atau pembaharuan. Dalam perubahan proses terjadinya bisa berlangsung secara

alamiah. Tetapi suatu perubahan dikatakan inovasi apabila perubahan tersebut dilakukan dengan sengaja untuk memperbaiki keadaan sebelumnya agar lebih menguntungkan bagi peningkatan kualitas hidup, terutama dalam dunia pendidikan yang erat kaitannya dengan kemajuan suatu bangsa.

Pendidikan merupakan faktor penting untuk menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan sosial. Bahkan, tingkat kemajuan suatu bangsa, salah satunya dapat ditinjau melalui tingkat pendidikan bangsa itu sendiri. Permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam bidang pendidikan seharusnya perlu mendapat pemecahan yang tepat, artinya harus diselesaikan secara sistematis, bertahap, dan berencana. Hal ini disebabkan karena masalah pendidikan merupakan masalah yang kompleks. Oleh karena itu, pendidikan harus senantiasa berubah ke arah yang lebih baik.

Inovasi dalam bidang pendidikan ini hadir dan dilaksanakan untuk kepentingan memecahkan masalah-masalah dalam dunia pendidikan tersebut. Inovasi dilakukan agar meningkatkan kualitas pendidikan menjadi lebih baik dari sebelumnya dengan mengikuti perkembangan zaman dan IPTEK yang ada di Indonesia maupun di negara lain seluruh dunia. Inovasi pendidikan mengemban misi untuk meningkatkan pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan, peningkatan mutu pendidikan, relevansi pendidikan, secara efektif dan efisien menuju kemajuan pendidikan bangsa di Indonesia. Dengan demikian, kemajuan dalam bidang pendidikan dapat tercapai sesuai dengan misi dan tujuan inovasi, yakni memecahkan

permasalahan yang terjadi dan yang dihadapi dalam dunia pendidikan.

F. RANGKUMAN

Inovasi merupakan pembaruan atau perubahan terhadap suatu hal yang baru maupun yang sudah pernah ada menuju arah perbaikan yang disusun secara terencana. Inovasi dan kemutakhiran merupakan dua hal yang saling berhubungan dengan perubahan sosial. Perbedaannya hanya pada penekanan ciri dari perubahan itu. Definisi inovasi juga tertuang dalam peraturan UU No. 19 Tahun 2002 yang menegaskan bahwa inovasi adalah kegiatan penelitian, pengembangan, dan atau pun perekayasa yang dilakukan dengan tujuan melakukan pengembangan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru, ataupun cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah ada ke dalam produk maupun proses produksinya.

Terdapat banyak tipe inovasi pendidikan yang dibedakan berdasarkan objek, derajat, dan sifatnya. Tipe inovasi pendidikan yang dianggap baru ialah tipe *top-down* dan *bottom-up*. Inovasi yang lahir dalam pendidikan tidak bisa berdiri sendiri, tetapi muncul dari berbagai faktor, seperti melalui penemuan.

Tujuan utama inovasi adalah meningkatkan kemampuan. Diperlukan prinsip untuk mencapai tujuan tersebut. Prinsip-prinsip inovasi dimulai dari hal-hal kecil yang tersusun secara sistematis dan efektif. Inovasi yang terarah dan sistematis akan menjadikan inovasi lebih tertata dengan baik dan tidak rancu. Dengan mempertimbangkan

ide-ide inovasi yang sistematis dan terarah akan menjadikan kurikulum Indonesia berubah dalam waktu ke waktu sesuai kondisi dan perubahan yang ada.

G. TUGAS

Pada bab ini, Anda telah mempelajari tentang konsep dasar inovasi pendidikan. Setelah mempelajarinya, Anda menjadi tahu bahwa. Analisislah masalah-masalah pendidikan yang sedang terjadi di sekitar Anda dan buatlah inovasi sederhana sebagai solusi untuk memecahkan masalah tersebut!

H. TES FORMATIF

Setelah selesai mempelajari berbagai materi yang telah disajikan pada bab ini, jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut sebagai evaluasi kemampuan Anda terhadap penguasaan materi tersebut. Berilah tanda silang (x) pada salah satu alternatif jawaban yang paling tepat dari pernyataan berikut ini.

1. Dewasa ini, Indonesia mulai mengenalkan suatu model pembelajaran *case method* yang merupakan pengembangan dari model pembelajaran *problem based learning*. Perubahan dan perkembangan ini disebabkan karena adanya...
 - a. Diskoveri
 - b. Penemuan
 - c. Invensi
 - d. Penelitian
 - e. Inovasi

2. Inovasi yang diciptakan oleh Kemendikbud dan ditujukan bagi seluruh instansi pendidikan di bawah naungannya, seperti pengembangan program Kampus Mengajar di beberapa wilayah oleh Kemendikbud melalui kurikulum Kampus Merdeka untuk Perguruan Tinggi, maka seluruh komponen di Perguruan Tinggi baik itu Rektor, Dekan, Ketua Jurusan dan seluruh jajarannya, maupun mahasiswa dituntut untuk dapat mengikuti program-program tersebut guna kepentingan Perguruan Tinggi ataupun masa depan mahasiswa itu sendiri contoh dari tipe inovasi...
 - a. *Bottom-up approach*
 - b. Tipe *bottom-up*
 - c. *Top-down of approach*
 - d. Tipe *top-down*
 - e. Tipe *personal relationship*

3. Salah satu tipe inovasi pendidikan dibentuk oleh lembaga pemerintah yang bertanggung jawab pada bidang pendidikan lalu diterapkan oleh setiap instansi pendidikan, yakni sekolah. Di era pandemi yang lalu, tipe ini diaplikasikan melalui cara belajar siswa aktif (CBSA) dan metode belajar jarak jauh. Tipe yang dimaksud ialah tipe...
 - a. *Bottom-up approach*
 - b. Tipe *bottom-up*
 - c. *Top-down of approach*
 - d. Tipe *top-down*
 - e. Tipe *personal relationship*

4. Salah satu inovasi pendidikan juga ada yang dibentuk melalui gagasan atau pemikiran pihak sekolah baik itu Kepala Sekolah, Dosen, atau Guru untuk memecahkan masalah pendidikan dalam lingkungan sekolah tanpa menyalahi aturan pemerintah. Metode ini banyak digunakan pada sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas sehingga Guru/Dosen dituntut untuk berpikir kreatif untuk menyelesaikan masalah tersebut. Tipe ini biasanya diaplikasikan melalui penggunaan permainan dalam proses pembelajaran dan kunjungan studi. Tipe yang dimaksud ialah tipe...
 - a. *Bottom-up approach*
 - b. Tipe *bottom-up*
 - c. *Top-down of approach*
 - d. Tipe *top-down*
 - e. Tipe *personal relationship*

5. Beberapa guru di sekolah A mengunjungi sekolah B yang merupakan sekolah penggerak dan telah menerapkan inovasi pendidikan melalui model pembelajarannya. Setelah mereka kembali ke sekolahnya, beberapa dari mereka menerapkan model pembelajaran yang mereka lihat di sekolah B tersebut, tetapi tindakan itu dilakukan tanpa adanya paksaan atau kesengajaan dari kepala sekolah untuk mencari atau menerima inovasi itu. Berikut merupakan contoh dari perubahan...
 - a. Kontak terarah
 - b. Sumber inovasi
 - c. Sistem sosial
 - d. Perubahan perencanaan

- e. Perubahan selektif
6. Inovasi mengakibatkan perubahan. Pendidikan membutuhkan inovasi agar terjadi pembaharuan dalam sistem pendidikan guna peningkatan mutu dan kualitas pendidikan. Contoh dari inovasi dalam pendidikan diantaranya, kecuali...
 - a. Pemanfaatan laboratorium sebagai pendukung pembelajaran
 - b. Proses pembelajaran melalui kelompok
 - c. Peningkatan mutu guru
 - d. Pengembangan dan pembaharuan kurikulum yang digunakan pada tingkat satuan pendidikan
 - e. Penemuan tujuan pendidikan
 7. Dibawah ini yang termasuk beberapa masalah yang menyebabkan perlunya melakukan inovasi dalam pendidikan yaitu, kecuali ...
 - a. Kemajuan IPTEK
 - b. Tuntutan sosial dan budaya
 - c. Kebutuhan untuk pendidikan yang lebih baik
 - d. Keinginan kelompok
 - e. Kondisi demografis
 8. Pak Adi merupakan seorang guru PPKn yang berkeinginan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang dapat diterima oleh siswa dalam proses pembelajaran. Kasus tersebut merupakan implikasi dari prinsip inovasi...
 - a. Inovasi bersifat konseptual

- b. Inovasi yang dimulai dari hal kecil
 - c. Inovasi bersifat konseptual dan perseptual
 - d. Inovasi yang diarahkan pada kepemimpinan atau kepeloporan
 - e. Inovasi yang memerlukan analisis
9. Pemerintah Republik Indonesia selalu berusaha mengeluarkan aturan-aturan terbaru sebagai pemecah masalah di dunia pendidikan. Pemerintah juga selalu mengusahakan pendidikan dapat terselenggara di setiap jenis, jalur, dan jenjang serta dapat melayani setiap warga Negara secara merata dan adil. Pernyataan tersebut sejalan dengan...
- a. Tujuan inovasi pendidikan
 - b. Regulasi inovasi pendidikan
 - c. Prinsip inovasi
 - d. Sumber inovasi
 - e. Konsep dasar inovasi
10. Ali merupakan salah seorang guru di sekolah A yang berpikir inovatif. Beberapa waktu lalu, ia membuat suatu penelitian yang menghasilkan suatu ide berbentuk penerapan model pembelajaran dalam pembelajaran yang diajarnya. Model yang ia gunakan berbeda dengan model pengajar lainnya. Namun, sebelum ia mengaplikasikannya ia telah melakukan analisis terhadap model pembelajaran tersebut lebih dulu. Sikap Ali merupakan bagian... inovasi.
- a. Tujuan inovasi pendidikan
 - b. Regulasi inovasi pendidikan
 - c. Prinsip inovasi

- d. Sumber inovasi
- e. Konsep dasar inovasi

KUNCI JAWABAN

1	E	6	D
2	D	7	D
3	D	8	C
4	B	9	A
5	E	10	C

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ici “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motifasi. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, 6(2), 208–216.
- Drucker, P. F., & Naib, R. (1996). *Inovasi dan Kewiraswastaan: praktek dan dasar-dasar*.
- Fatimah, M. M. (2019). *Literasi Digital Dalam Meningkatkan Pemahaman Wawasan Kebangsaan Dalam Pembelajaran Ppkn Era Revolusi Industri 4.0: Studi Deskriptif Pada Peserta Didik Kelas X Sma Laboratorium Percontohan Upi Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fuad, H. (2010). *Dasar-dasar Pendidikan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hasbullah. (2001). *Dasar-dasar ilmu pendidikan*. Rajagrafindo Persada (Rajawali Pers).
- Kusnandi, K. (2019). Model Inovasi Pendidikan dengan Strategi Implementasi Konsep “Dare to Be Different.” *Jurnal Wahana Pendidikan*, 4(1), 132–144.
- Munthe, A. P., Siswoyo, S., & Fakhruddin, M. (2015). Sumber dan makna inovasi dalam pendidikan. *Polyglot*, 11(4), 95–109.
- Prawiradilaga, D. S. (2016). *Mozaik teknologi pendidikan: E-learning*. Kencana.
- Putra, J. N. A., Susilawati, S., & Akbar, A. (2021). *Inovasi Pendidikan : Konsep Dasar , Tujuan , Prinsip-prinsip Dan Implikasinya Terhadap PAI*. 22(1), 23–29.
- Rogers, E. M., & Shoemaker, F. F. (1971). *Communication of Innovations; A Cross-Cultural Approach*.

- Rogers, E. M., Singhal, A., & Quinlan, M. M. (2014). Diffusion of innovations. In *An integrated approach to communication theory and research* (pp. 432–448). Routledge.
- Rusdiana, H. A. (2014). Konsep inovasi pendidikan. *Konsep Inovasi Pendidikan*, 269. <http://journal.umg.ac.id>
- Syafaruddin, Asrul, & Mesiono. (2012). Inovasi Pendidikan Suatu Analisis Terhadap Kebijakan Baru Pendidikan. In *Psychology Applied to Work: An Introduction to Industrial and Organizational Psychology, Tenth Edition Paul*.
- Thahier, R. (2015). *Inovasi & Kreativitas Manusia; dalam Administrasi dan Manajemen*. PT. Refika Aditama.
- Tilaar, H. A. R. (1998). *Beberapa agenda reformasi pendidikan nasional dalam perspektif abad 21*. IndonesiaTera.
- Udin Saefudin Saud. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Alfabeta.
- <https://elsamara.id/seberapa-pentingnya-inovasi-dalam-bisnis>
- <http://gagogilak150272.blogspot.com/2015/08/inovasi-dan-perubahan-pendidikan.html>

BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

A. PENDAHULUAN

Dalam usaha meningkatkan taraf kehidupan manusia Indonesia, salah satu hal yang sangat berpengaruh yaitu bidang pendidikan. Hal ini selaras dengan tujuan pembangunan nasional yang termaktub dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD 1945) alenia keempat, yaitu melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial serta mewujudkan cita-cita bangsa sebagaimana termaktub dalam alenia II Pembukaan UUD 1945.

Pendidikan menurut Undang-Undang No. 23 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas), adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan

yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sesuai dengan UU Sisdiknas ini juga dijelaskan bahwa pendidikan nasional harus berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Secara umum tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga bermanfaat bagi dirinya sendiri dan kemaslahatan kehidupan berbangsa, dan bernegara. Dilihat dari sudut pandang suatu negara, nilai kebermaknaan dari suatu proses pendidikan akan sangat tergantung dari landasan ideologi dan falsafah negara yang bersangkutan. Negara yang memiliki ideologi liberalis dan kapitalis, tentu saja berbeda dengan negara komunis dan sosialis. Demikian juga bagi bangsa Indonesia yang memiliki ideologi dan falsafah Pancasila dan UUD 1945. Fungsi dan tujuan pendidikan sebagaimana yang tercantum pada UU Sisdiknas (UU RI No. 23 Tahun 2003) adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta 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 serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, maka dapat dilakukan melalui kegiatan belajar dan pembelajaran. Belajar dan pembelajaran merupakan satu kesatuan yang

harus dilaksanakan dalam dunia pendidikan. Karena pada dasarnya belajar adalah usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut (Djamaluddin & Wardana, 2019) belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Tujuan akhir dari pelaksanaan kegiatan belajar dan pembelajaran yang dilakukan oleh tenaga pendidik di sekolah yaitu untuk memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup, untuk mengembangkan kemampuan, membangun watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Namun perkembangan zaman dan peradaban manusia mengakibatkan konsep pendidikan selalu mengalami

perubahan dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam mengatasi hal tersebut, untuk memperkaya pengetahuan dan wawasan serta kepercayaan diri maka dilakukan berbagai upaya di sekolah melalui kegiatan belajar dan pembelajaran. Sehingga berkaitan dengan hal tersebut penulis akan membahas mengenai belajar dan pembelajaran.

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari keseluruhan kajian materi tentang belajar dan pembelajaran maka diharapkan peserta didik mendeskripsikan definisi belajar dan pembelajaran, tujuan belajar dan pembelajaran, faktor yang mempengaruhi belajar dan pembelajaran, dan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran sehingga dapat diterapkan dalam pelaksanaan belajar mengajar di sekolah pada level sekolah menengah pertama/ sederajat dan sekolah menengah atas/ sederajat.

C. SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan materi ini, maka diarahkan untuk mencapai tiga aspek yaitu aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan.

- a. Aspek sikap meliputi:
 1. Menginginkan hasil terbaik dari proses pembelajaran.
 2. Yakin terhadap kemampuan diri sendiri dalam menyelesaikan tugas.
 3. Menyadari acuan kebenaran ilmu yang digunakannya dalam bertindak terutama saat melaksanakan proses belajar dan pembelajaran.

4. Memiliki daya juang dan pantang menyerah yang tinggi.
 5. Jujur akan hasil karya sendiri.
 6. Percaya diri dalam menyampaikan pendapat kepada orang lain.
 7. Menghormati perbedaan setiap individu.
 8. Bersedia untuk ikut serta dalam menyelesaikan tugas bersama/kelompok.
- b. Aspek pengetahuan meliputi:
1. Menjelaskan definisi belajar dan pembelajaran.
 2. Memahami tujuan belajar dan pembelajaran.
 3. Menjelaskan faktor yang mempengaruhi belajar dan pembelajaran.
 4. Menjelaskan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran.
- c. Aspek keterampilan meliputi:
1. Menerapkan proses belajar dan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan teknologi.
 2. Terampil dalam menyelesaikan dan membuat tugas.
 3. Terampil dalam membuat pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan belajar dan pembelajaran.

D. URAIAN MATERI

1. Definisi Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif. Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu

interaksi antara guru dengan siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

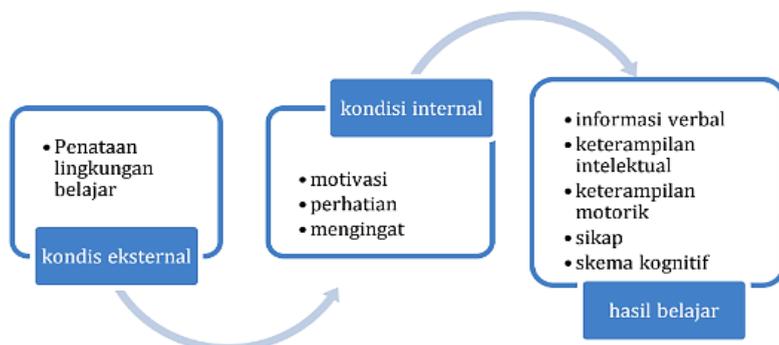
1.1 Definisi Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu untuk menambah pengetahuan, menuju perubahan yang terjadi pada dirinya dapat dirasakan secara langsung misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa. Perubahan atas dirinya mengarah kepada hal positif untuk memenuhi kebutuhan akan perlunya belajar tersebut, maka konsep belajar merupakan pemenuhan kebutuhan manusia dalam perubahan yang terjadi sehingga menjadi mapan dan memiliki kecakapan.

Setiap orang belajar dengan cara yang berbeda-beda, ada belajar dengan cara melihat, menemukan dan juga meniru. Karena melalui belajar seseorang akan mengalami pertumbuhan dan perubahan dalam dirinya baik secara psikis maupun fisik. Secara fisik yang dipelajari berkaitan dengan dimensi motorik, secara psikis yang dipelajari berkaitan dengan dimensi afeksi. Sedangkan secara kognitif yang dipelajari berupa pengetahuan baru. Jadi pada hakikatnya belajar pada ranah kognitif juga akan bersinggungan dengan ranah afektif dan juga dengan ranah psikomotorik. Ketiga ranah ini saling berhubungan satu sama lainnya (Siregar & Nara, 2015)

Kegiatan belajar juga dimaknai sebagai interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini adalah obyek-obyek lain yang memungkinkan individu

memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi (Aunurrahman, 2013)



Gambar 2.1. Komponen Belajar

Sumber; (Gasong, 2018)

Terdapat beberapa teori yang membahas mengenai belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017) yaitu **Behaviorisme**, teori ini meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang memberikan pengalaman tertentu kepadanya. Behaviorisme menekankan pada apa yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat dilihat. **Kognitivisme**, merupakan salah satu teori belajar yang dalam berbagai pembahasan juga sering disebut model kognitif. Menurut teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan. Oleh karena itu, teori ini memandang bahwa belajar itu sebagai

perubahan persepsi dan pemahaman. **Teori Belajar Psikologi Sosial**, menurut teori ini proses belajar bukanlah proses yang terjadi dalam keadaan menyendiri, akan tetapi harus melalui interaksi. **Teori Belajar Gagne**, yaitu teori belajar yang merupakan perpaduan antara behaviorisme dan kognitivisme. Belajar merupakan sesuatu yang terjadi secara alamiah, akan tetapi hanya terjadi dengan kondisi tertentu. Yaitu kondisi internal yang merupakan kesiapan peserta didik dan sesuatu yang telah dipelajari, kemudian kondisi eksternal yang merupakan situasi belajar yang secara sengaja diatur oleh pendidik dengan tujuan memperlancar proses belajar. **Teori Fitrah**, pada dasarnya peserta didik lahir telah membawa bakat dan potensi-potensi yang cenderung kepada kebaikan dan kebenaran. Potensi-potensi tersebut pada hakikatnya yang akan dapat berkembang dalam diri seorang anak.

Kemudian mengutip dari (Siregar & Nara, 2015) terdapat pendapat para ahli; menurut Lindgren, belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan perubahan tersebut disebabkan adanya interaksi individu yang bersangkutan dengan lingkungannya. Kemudian Heinich mengartikan belajar sebagai proses aktivitas pengembangan pengetahuan, keterampilan atau sikap sebagai interaksi seseorang dengan informasi dan lingkungannya sehingga dalam proses belajar diperlukan pemilihan, penyusunan dan penyampaian informasi dalam lingkungan yang sesuai dan melalui interaksi pelajar dengan lingkungannya. Menurut Gredler juga menekankan pengaruh lingkungan yang sangat kuat dalam proses belajar, studi belajar bukanlah sekedar latihan akademik, ia adalah

aspek penting baik bagi individu maupun masyarakat. Belajar juga merupakan basis untuk kemajuan masyarakat di masa depan. Selanjutnya Gagne & Briggs menjelaskan belajar adalah hasil pasangan stimulus dan respon yang kemudian diadakan penguatan kembali (*reinforcement*) yang terus menerus. *Reinforcement* ini dimaksudkan untuk menguatkan tingkah laku yang diinternalisasikan dalam proses belajar. Proses belajar setiap orang akan menghasilkan hasil belajar yang berbeda-beda untuk itu perlunya *reinforcement* yang terus menerus hingga mengalami perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik.

Belajar merupakan suatu upaya yang dimaksudkan untuk mampu memahami, menganalisis dan menerapkan sejumlah pengetahuan sehingga dapat dikuasanya dan disimpan atau dikumpulkan dalam bekal dirinya. Pengetahuan tersebut diperoleh dari seseorang yang mengajarnya, atau pengalaman langsung dari dirinya atau didapat dari sumber lain. Menurut Psikologi Belajar, belajar adalah suatu perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang relatif menetap sebagai hasil dari sebuah pengalaman. Contohnya, belajar membaca berarti individu mendapat pengalaman dan terjadi perubahan dalam 3 ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Pakar psikologi menjelaskan bahwa perilaku belajar sebagai proses psikologis, individu dalam interaksinya dengan lingkungan secara alami (Sri Hayati, 2017)

Dalam proses belajar pasti ada suatu tujuan yang ingin dicapai, ada beberapa hal yang menjadi tujuan dalam belajar. Klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom yaitu: **Ranah kognitif**, berkenaan dengan hasil belajara

intelektual yang terdiri dari enam aspek yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. **Ranah afektif**, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yang meliputi penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi. **Ranah psikomotorik**, berkenaan dengan hasil belajar yang berupa keterampilan dan kemampuan bertindak, meliputi enam aspek yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perceptual, ketepatan, keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative (Sudjana, 2010).

Dalam hal ini dapat penulis simpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan oleh masing-masing individu secara sadar ataupun disengaja. Dengan kegiatan belajar maka individu tersebut dapat memperoleh berbagai pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang telah diperoleh atau ditemukan sebelumnya dalam ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga menimbulkan terjadinya interaksi dan dapat dirasakan langsung kebermanfaatannya untuk dirinya dan sekitarnya dalam kehidupan yang nyata.

1.2 Definisi Pembelajaran

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Ada lima konsep dalam pengertian tersebut yaitu: (1) interaksi, (2) peserta didik, (3) pendidik, (4) sumber belajar, dan (5) lingkungan belajar. Ciri utama pembelajaran adalah inisiasi,

fasilitasi, dan peningkatan proses belajar peserta didik, menurut (Dimiyati Mudjiono, 2002) mengemukakan bahwa hakikat pembelajaran adalah:

- a. Kegiatan yang dimaksudkan untuk membelajarkan pembelajar.
- b. Program pembelajaran yang dirancang dan diimplementasikan (diterapkan) dalam suatu sistem.
- c. Kegiatan yang dimaksud untuk memberikan pengalaman belajar kepada pembelajar.
- d. Kegiatan yang mengarahkan pembelajar ke arah pencapaian tujuan pembelajaran.
- e. Kegiatan yang melibatkan komponen-komponen tujuan, isi pembelajaran, sistem penyajian dan sistem evaluasi dalam realisasinya.

Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, pertama pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran, media pembelajaran, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). Kedua, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses yang meliputi kegiatan yang dilakukan oleh guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Silviana Nur Faizah, 2017).

Banyak ahli mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan implementasi kurikulum, tapi banyak juga yang mengemukakan bahwa pembelajaran itu sendiri merupakan

kurikulum sebagai aksi/kegiatan. Guru sebagai orang yang berkewajiban merencanakan pembelajaran (*instruction planning*) selalu mengacu kepada komponen-komponen kurikulum yang berlaku. Lebih lanjut (Dimiyati Mudjiono, 2002) mengemukakan bahwa hakikat kurikulum adalah: (1) kurikulum sebagai jalan memperoleh ijazah; (2) kurikulum sebagai mata dan isi pembelajaran; (3) kurikulum sebagai rencana kegiatan pembelajaran; (4) kurikulum sebagai hasil belajar; dan (5) kurikulum sebagai pengalaman belajar.

Pembelajaran *instruction* menurut Romiszowski (Winataputra, 2008) diartikan sebagai proses pembelajaran yakni proses belajar sesuai dengan rancangan. Unsur kesengajaan dari pihak di luar individu yang melakukan proses belajar merupakan ciri utama dari konsep *instruction*. Proses pengajaran ini berpusat pada tujuan atau *goal directed teaching process* yang dalam banyak hal dapat direncanakan sebelumnya (*pre-planned*). Karena sifat dari proses tersebut, maka proses belajar yang terjadi adalah proses perubahan perilaku dalam konteks pengalaman yang memang sebagian besar telah dirancang; artinya bahwa belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku individu; perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman; dan perubahan itu terjadi pada perilaku individu.

Pembelajaran merupakan peristiwa yang terjadi atas perubahan dari segi kemampuan, sikap, atau tindakan peserta didik yang relatif permanen sebagai akibat proses belajar sehingga menghasilkan pengalaman. Perubahan kemampuan yang hanya berlangsung sekejap dan kemudian kembali ke perilaku semula menunjukkan belum terjadi peristiwa pembelajaran, walaupun mungkin terjadi

pengajaran. Tugas seorang guru adalah membuat agar proses pembelajaran pada peserta didik berlangsung secara efektif. Selain fokus pada peserta didik pola pikir pembelajaran perlu diubah dari sekedar memahami konsep dan prinsip keilmuan, peserta didik juga harus memiliki kemampuan untuk berbuat sesuatu dengan menggunakan konsep dan prinsip keilmuan yang telah dikuasai. Seperti dinyatakan dalam pilar-pilar pendidikan/pembelajaran dari UNESCO, selain terjadi *“learning to know”* (pembelajaran untuk tahu), juga harus terjadi *“learning to do”* (pembelajaran untuk berbuat) dan bahkan dituntut sampai pada *“learning to be”* (pembelajaran untuk membangun jati diri yang kokoh) dan *“learning to live together”* (pembelajaran untuk hidup bersama secara harmonis) (Dasim Budimansyah, 2002)

Dalam hal ini dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu berlangsungnya sebuah proses, dimana proses itulah yang mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuh kembangkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai suatu proses yang dapat memberikan bimbingan kepada para peserta didik untuk melakukan proses belajar. Ada banyak perbedaan dalam proses pembelajaran, seperti adanya peserta didik yang mampu dengan mudah memahami materi pelajaran, dan ada pula peserta didik yang sedikit sulit dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu apabila hakikat belajar merupakan suatu perubahan maka hakikat pembelajaran adalah suatu pengaturan.

Berdasarkan hasil definisi dan pemaparan penulis terkait materi belajar dan pembelajaran maka penulis simpulkan secara singkat bahwa belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan. Menurut (Hanafy, 2014) Pendidikan secara nasional di Indonesia didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri peserta didik itu sendiri maupun untuk masyarakat, bangsa, dan negaranya. Selanjutnya Hanafy menegaskan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas yang berproses melalui tahapan perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi, dimaknai sebagai interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu, keberhasilan sebuah proses pembelajaran ditentukan oleh ketiga komponen tersebut.

2. Tujuan Belajar dan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan suatu hasil dari proses belajar yang sebagaimana diharapkan dengan adanya proses tersebut dapat terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik terkait materi pembelajaran. Pengertian tujuan pembelajaran menurut para ahli dapat dijadikan suatu acuan dalam memahami makna dari adanya tujuan pembelajaran. Ibrahim dan Syaodih memaparkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu perilaku dari hasil belajar yang

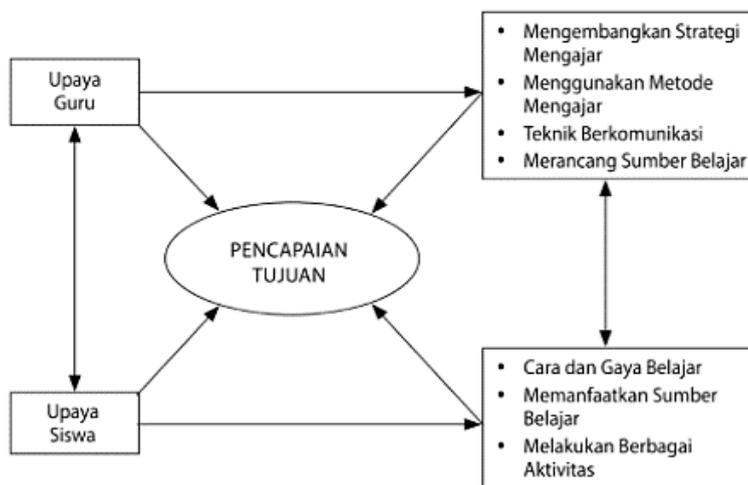
diharapkan dimiliki siswa-siswi setelah menempuh proses pembelajaran.

Ketercapaian belajar peserta didik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, telah menunjukkan bahwa peserta didik telah melakukan proses belajar dan pembelajaran. Hal tersebut bukti otentik dari adanya keberhasilan gambaran secara umum tentang perubahan yang ada pada diri peserta didik mulai dari pengetahuan (pemahaman, analisis, menerapkan, evaluasi), sikap (perasaan dan emosi), perilaku (tindakan dan perbuatan) baik yang dapat dilihat secara langsung atau tidak langsung, sehingga dapat dinilai atau diukur tingkat keberhasilan belajarnya.

Dijelaskan dalam Tujuan pembelajaran merupakan sebuah orientasi ketercapaian perilaku peserta didik sesuai harapan diselenggarakannya belajar dan pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran harus tegas dan jelas sesuai dengan hasil belajar yang ingin di capai terkait sasaran, indikator dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tingkah laku peserta didik

Pelaksanaan belajar dan pembelajaran yang sedang berlangsung dalam suatu proses yang dimulai yaitu diawali dengan perencanaan, berbagai persiapan perencanaan mulai dari komponen dan perangkat pembelajaran sehingga nantinya dapat diterapkan dalam bentuk interaksi yang bersifat edukatif, dan diakhiri dengan evaluasi untuk mengukur dan menilai tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Belajar dan pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dengan menyatukan komponen-komponen yang memiliki karakteristik tersendiri yang secara terintegrasi, saling terkait dan mempengaruhi

untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Komponen-komponen pembelajaran yang dimaksud, mencakup tujuan, materi, metode, media, dan sumber, evaluasi, peserta didik, guru, dan lingkungan (Sukirman, 2009)



Gambar 2.2. Tujuan Sebagai Sentral Pembelajaran
Sumber; (Sanjaya, 2015)

Sanjaya menegaskan terdapat beberapa rasionalitas perlunya dirumuskan tujuan pembelajaran dalam merancang suatu program pembelajaran. terdapat empat alasan mengapa tujuan pembelajaran perlu dirumuskan sebagai berikut:

- a. Rumusan tujuan pembelajaran yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas keberhasilan proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil manakala siswa dapat mencapai tujuan secara optimal. Keberhasilan

itu merupakan indikator keberhasilan guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran.

- b. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa. Tujuan pembelajaran yang jelas dan tepat dapat membimbing siswa dalam melaksanakan aktivitas belajar yang dilakukannya. Berkaitan dengan itu guru juga dapat merencanakan dan mempersiapkan tindakan apa saja yang harus dilakukan untuk membantu siswa dalam melaksanakan belajar.
- c. Tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran. Artinya dengan tujuan pembelajaran yang jelas dapat membantu guru dalam menentukan materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, alat, media dan sumber belajar, serta dalam menentukan dan merancang alat evaluasi untuk melihat keberhasilan belajar siswa.
- d. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran. Artinya melalui penetapan tujuan pembelajaran, guru bisa mengontrol sampai mana siswa telah menguasai kemampuan-kemampuan sesuai dengan tujuan dan tuntutan kurikulum yang berlaku. Lebih jauh dengan tujuan pembelajaran dapat ditentukan daya serap siswa dan kualitas suatu sekolah (Sanjaya, 2015).

Senada dengan apa yang disampaikan oleh (Uno, 2008) tujuan pembelajaran harus mengkaji terlebih dahulu

urgensi dari perencanaan pembelajaran dengan mempertimbangkan,

- a. Memperbaiki kualitas pembelajaran.
- b. Desain pembelajaran melalui pendekatan sistem.
- c. Berorientasi pada peserta didik
- d. Mengacu pada tujuan pembelajaran baik secara umum maupun khusus.
- e. Sasaran akhir dari perencanaan desain pembelajaran adalah mudahnya siswa untuk belajar.
- f. Perencanaan pembelajaran harus melibatkan semua variabel pembelajaran.
- g. Perencanaan pembelajaran adalah penetapan metode untuk mencapai tujuan.

Tujuan pembelajaran dalam dimensi PPKn yang dikemukakan oleh (Djahiri, 1994) Secara umum tujuan PPKn harus ajeg dan mendukung keberhasilan pencapaian Pendidikan Nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur memiliki pengetahuan dan keterampilan kesehatan jasmani dan rohani kepribadian mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Jika melihat muatan materi pada kajian PPKn maka kegiatan pembelajaran PPKn lebih difokuskan pada penguasaan peserta didik pada tujuan pembelajarannya. Oleh karena itu tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara operasional yang dapat diukur dan kemudian dalam penyusunan tes hasil belajar harus disesuaikan dengan

tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran pada level berpikir kritis (HOTS) sulit dicapai dengan menggunakan metode konvensional atau berpusat pada guru karena student centered learning menjadi acuan untuk menguatkan kemampuan peserta didik seperti menganalisis, sintesis dan mengevaluasi. Hal ini disebabkan karena pendidik tidak hanya menjadi pusat kegiatan pembelajaran namun peserta didik menjadi subjek sekaligus menjadi objek tujuan pembelajaran.

Pertimbangan rasionalitas tujuan pembelajaran PPKn agar capaian pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik dapat tercapai yaitu dengan menyiapkan pondasi pedagogik yang kuat bagi pendidik/pengajar agar peserta didik dapat termotivasi dan memahami arah pembelajaran yang diselenggarakan secara terstruktur dan sistematis dari awal berlangsungnya pembelajaran hingga selesai. Sehingga kecakapan kompetensi pedagogik guru PPKn harus mampu merumuskan tujuan pembelajaran dengan jelas dan tegas sesuai dengan domain PPKn pada aspek *knowledge, attitude* dan *skill*.

Menurut (Winataputra, 2001) paradigma PPKn memiliki tiga domain, yakni domain akademik; domain kurikuler; dan aktivitas sosial-kultural. Domain akademik adalah berbagai pemikiran tentang PPKn yang berkembang di lingkungan komunitas keilmuan. Domain kurikuler adalah konsep dan praksis PPKn dalam lingkup pendidikan formal dan nonformal, sedangkan domain sosial kultural adalah konsep dan praksis PPKn di lingkungan masyarakat

Branson menjelaskan bahwa: cakupan *civic knowledge* meliputi pengetahuan tentang sistem politik, pemerintahan,

konstitusi, undang-undang, hak dan kewajiban warga negara, dan sebagainya. Sementara *civic skill* mencakup keterampilan intelektual, sosial dan psikomotorik, sedangkan *civic dispositions* mencakup sifat karakter pribadi warga negara yang mana meliputi tanggungjawab moral, disiplin diri dan hormat terhadap martabat setiap manusia, kemudian sifat karakter publik meliputi kepedulian sebagai warga negara, kesopanan, hormat terhadap aturan (*rule of the law*), berpikir kritis, dan kemauan untuk mendengar, bernegosiasi dan berkompromi (Wuryan & Syaifullah, 2008).

Tujuan pembelajaran PPKn yaitu dengan melihat capaian pada ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik sehingga membutuhkan analisis capaian dalam bentuk evaluasi yang akurat dan terukur agar tujuan pembelajaran dapat dirasionalkan; guru harus menilai hasil pembelajaran sebagai orientasi dari tujuan pembelajaran telah ditunaikan, berhasil atau gagal dalam capaian alur tujuan pembelajaran dievaluasi secara sistematis.

Guru PPKn diharapkan dapat memiliki keterampilan dalam mengevaluasi hasil belajar atau capaian pembelajaran dalam tujuan yang disiapkan baik itu dalam memperhatikan kerangka pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik. Terdapat empat isu yang perlu diperhatikan dan sangat berpengaruh dalam menerapkan ranah afektif dalam proses pembelajaran yaitu: bagaimana kenyamanan lingkungan belajar, sikap, situasi dan kondisi kelas yang demokratis, dan pembentukan interaksi sosial di lingkungan belajar (Burgan, 2006).

Tujuan pendidikan dibagi menjadi beberapa domain (ranah, kawasan) dan setiap domain tersebut dibagi kembali

ke dalam pembagian yang lebih rinci berdasarkan hierarkinya, yaitu: 1) Ranah Kognitif, 2) Ranah Afektif, 3) Ranah Psikomotorik. Beberapa istilah lain yang juga menggambarkan hal yang sama dengan ketiga domain tersebut di antaranya seperti yang diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantoro, yaitu: cipta, rasa, dan karsa. Selain itu, juga dikenal istilah: penalaran, penghayatan, dan pengamalan. Dari setiap ranah tersebut dibagi kembali menjadi beberapa kategori dan subkategori yang berurutan secara hierarkis (bertingkat), mulai dari tingkah laku yang sederhana sampai tingkah laku yang paling kompleks. Tingkah laku dalam setiap tingkat diasumsikan menyertakan juga tingkah laku dari tingkat yang lebih rendah, seperti misalnya dalam ranah kognitif, untuk mencapai “pemahaman” yang berada di tingkatan kedua juga diperlukan “pengetahuan” yang ada pada tingkatan pertama (Magdalena et al., 2020)

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Bloom mengelompokkan ranah kognitif ke dalam enam kategori dari yang sederhana sampai kepada yang paling kompleks dan diasumsikan bersifat hirarkis, yang berarti tujuan pada level yang tinggi dapat dicapai apabila tujuan pada level yang rendah telah dikuasai. Keenam kategori pada ranah kognitif tersebut adalah:

- a. **Pengetahuan (*knowledge*)**. Pengetahuan didefinisikan sebagai suatu ingatan terhadap materi yang telah dipelajari. Hal itu meliputi ingatan terhadap jumlah materi yang banyak, dari fakta-fakta yang khusus hingga teori-teori yang lengkap. Namun yang dikehendaki di sini ialah menyampaikan informasi yang tepat ke dalam pikiran. Level pengetahuan

adalah level hasil belajar yang paling rendah dalam tataran ranah kognitif. Tingkatan pengetahuan mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan, misalnya fakta, terminologi, rumus, strategi pemecahan masalah dan sebagainya. Pengetahuan yang disimpan dalam ingatan, digali pada saat dibutuhkan melalui bentuk ingatan (*recall*) atau mengingatkan kembali (*recognition*).

- b. **Pemahaman (*comprehension*)**. Pemahaman diartikan sebagai suatu kemampuan menangkap makna suatu bahan ajar. Hal itu dapat diperlihatkan dengan cara: (1) menerjemahkan bahan dari suatu bentuk ke bentuk yang lain, (2) menafsirkan bahan, dan (3) mengestimasi trend masa depan. Di samping itu pemahaman mencakup kemampuan untuk membandingkan menunjukkan persamaan dan perbedaan, mengidentifikasi karakteristik, menganalisis dan menyimpulkan. Hasil pembelajaran untuk level ini satu tingkat lebih tinggi dari sekedar hafalan.
- c. **Penerapan (*application*)**. Tingkatan penerapan mencakup kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari ke dalam situasi atau konteks yang lain, sebagai contoh, menyusun kuesioner penelitian untuk menyusun skripsi penerapan prinsip-prinsip penyusunan instrumen penelitian yang sebelumnya telah dipelajari mahasiswa dalam mata kuliah metode penelitian.

- d. **Analisis (*analysis*)**. Tingkatan analisis meliputi kemampuan untuk mengidentifikasi, memisahkan atau membedakan komponen atau elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesa, atau kesimpulan dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat ada tidaknya kontradiksi. Dalam hal ini peserta didik diharapkan untuk menunjukkan hubungan diantara berbagai gagasan dengan cara membandingkan gagasan tersebut dengan standar, prinsip atau prosedur yang telah dipelajari. Contoh mengkritik suatu karya literatur atau seni dan lain-lain.
- e. **Sintesis (*synthesis*)**. Tingkatan sintesis mencakup kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. Bagian-bagian dihubungkan satu sama lain sehingga terciptanya suatu bentuk baru. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam membuat rencana seperti penyusunan satuan pelajaran atau proposal penelitian.
- f. **Evaluasi (*evaluation*)**. Evaluasi mencakup kemampuan untuk membuat penelitian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu. Sebagai contoh, kemampuan mengevaluasi suatu program video apakah memenuhi syarat sebagai program instruksional yang baik atau tidak. Dalam hal ini mahasiswa harus mempertimbangkan dari segi isi, strategi presentasi, budaya, karakteristik pengguna dan sebagainya (Ananda & Amiruddin, 2019).

Berkaitan dengan bidang studi PKn penekanan ketercapaian hasil belajar adalah pada aspek afektif. Krathwohl, Bloom dan Masria mengembangkan taksonomi ini yang berorientasi kepada perasaan atau afektif. Taksonomi ini menggambarkan proses seseorang di dalam mengenali dan mengadopsi suatu nilai dan sikap tertentu yang menjadi pedoman baginya dalam bertingkah laku. dibagi atas lima kategori/tingkatan yaitu: pengenalan (*receiving*), pemberian respon (*responding*), penghargaan terhadap nilai *valuing*, pengorganisasian *organization* dan pengamalan *characterization* (Munawaroh, 2012)

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap. Sikap adalah salah satu yang berhubungan dengan persepsi dan tingkah laku. Sikap merupakan bentuk reaksi atas rangsangan atau stimulus, kepekaan atau respon dari adanya pengaruh (stimulus) akan ditunjukkan oleh sikap pada saat ia hadapi, hal yang ditunjukkan tersebut berangkat dari dorongan perasaan atau emosi. Maka dalam proses belajar sikap menjadi hal yang penting karena dapat menentukan perilaku peserta didik yang didorong oleh perasaan atau emosi sehingga sikap tersebut ditunjukkan melalui perbuatan atau tindakan

Krathwohl, Bloom dan Masria menggambarkan proses seseorang di dalam mengenali dan mengadopsi suatu nilai dan sikap tertentu yang menjadi pedoman baginya dalam bertingkah laku. Domain afektif, terdiri dari lima kategori/tingkatan yaitu:

- a. **Pengenalan atau penerima (*receiving*)**. mencakup kemampuan untuk mengenal, bersedia menerima dan memperhatikan berbagai stimulasi. Dalam hal ini

peserta didik bersikap pasif, sekedar mendengarkan atau memperhatikan saja. Contoh kata kerja operasional pada tingkat ini adalah: mendengarkan, menghadiri, melihat dan memperhatikan.

- b. **Pemberian respon (*responding*)**. mencakup kemampuan untuk berbuat sesuatu sebagai reaksi terhadap suatu gagasan, benda atau sistem nilai, lebih dari sekedar pengenalan. misalnya berpartisipasi, patuh atau memberikan tanggapan secara sukarela.
- c. **Penghargaan terhadap nilai (*valuing*)**. merupakan perasaan, keyakinan atau anggapan bahwa suatu gagasan, benda atau cara berpikir tertentu mempunyai nilai. Misalnya konsisten berperilaku sesuai dengan suatu nilai meskipun tidak ada pihak lain yang meminta atau mengharuskan, sehingga peserta didik dapat memilih, meyakinkan, bertindak dan mengemukakan argumentasi.
- d. **Pengorganisasian (*organization*)**. menunjukkan saling berhubungan antara nilai-nilai tertentu dalam suatu sistem nilai, serta menentukan nilai mana yang mempunyai prioritas lebih tinggi daripada nilai yang lain. Peserta didik menjadi *committed* terhadap suatu sistem nilai. Dia diharapkan untuk mengorganisasikan berbagai nilai yang dipilihnya ke dalam suatu sistem nilai dan menentukan hubungan diantara nilai-nilai tersebut. Peserta didik dapat memilih, memutuskan, memformulasikan, membandingkan dan membuat sistematisasi.
- e. **Pengalaman (*characterization*)**. berhubungan dengan pengorganisasian dan pengintegrasian nilai-nilai

kedalam suatu sistem nilai pribadi. Hal ini diperlihatkan melalui perilaku yang konsisten dengan sistem nilai tersebut. Ini adalah merupakan tingkatan afektif tertinggi, karena sikap batin peserta didik *philosophy of life* yang mapan. Peserta didik menunjukkan sikap, menolak, mendemonstrasikan dan menghindari. (Munawaroh, 2012).

Pada ketercapaian pembelajaran pada aspek psikomotorik menurut Dave's yaitu imitasi, manipulasi, ketepatan, artikulasi dan naturalisasi, dijelaskan lebih rinci yaitu:

- a. **Imitasi** adalah mengamati dan menjadikan perilaku orang lain sebagai pola. Apa yang ditampilkan mungkin kualitas rendah. Contoh: menjiplak hasil karya seni.
- b. **Manipulasi** adalah mampu menunjukkan perilaku tertentu dengan mengikuti instruksi dan praktek. Contoh: membuat hasil karya sendiri setelah mengikuti pelajaran, ataupun membaca mengenai hal tersebut.
- c. **Ketepatan** adalah meningkatkan metode supaya lebih tepat. Beberapa kekeliruan tampak jelas. Contoh: bekerja dan melakukan sesuatu kembali, sehingga menjadi "cukup baik".
- d. **Artikulasi** adalah mengkoordinasikan serangkaian tindakan, mencapai keselarasan dan internal konsistensi. Contoh: memproduksi film video yang menampilkan musik, drama, warna, suara dan sebagainya.

- e. **Naturalisasi** adalah telah memiliki tingkat performance yang tinggi sehingga menjadi alami, dalam melakukan tidak perlu berpikir banyak. Misalkan: Michael Jordan bermain basket, Nancy Lopez memukul bola golf (Ananda & Amiruddin, 2019).

3. Faktor yang Mempengaruhi Belajar dan Pembelajaran

Perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil dari perbuatan belajar terjadi secara sadar, bersifat kontinu dan fungsional, bersifat positif dan aktif, bersifat konstan, bertujuan atau terarah, serta mencakup seluruh aspek tingkah laku. Ciri-ciri perubahan tingkah laku sebagai hasil dari perbuatan belajar tersebut tampak dengan jelas dalam berbagai pengertian belajar menurut pandangan para ahli pendidikan dan psikologi (Hanafy, 2014).

Secara umum perubahan tingkah laku pada peserta didik akibat terjadinya proses belajar dan pembelajaran terdapat dua faktor yang mempengaruhinya yaitu faktor dari dalam dirinya dan dari luar dirinya, faktor internal yang melatarbelakangi pada dirinya adalah pengaruh mentalitas dan jasmani/romahni sedangkan faktor eksternal yang melatarbelakangi diluar dirinya adalah lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh peserta didik untuk melakukan kegiatan. Dengan kata lain belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Minat pada dasarnya merupakan perhatian yang bersifat khusus. Peserta didik yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran,

perhatiannya akan lebih tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong yang kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat yaitu 1) faktor dorongan dalam, 2) faktor motifasi sosial, 3) faktor emosional. Guru perlu membangkitkan minat belajar siswa agar dapat bergairah untuk menerima pelajaran, menyadarkan siswa agar terlibat langsung dalam pembelajaran, belajar dengan menyenangkan dan dapat menggunakan berbagai metode, strategi pendekatan dan model pembelajaran yang menyenangkan (Simbolon, 2014).

Pembelajaran setidaknya melibatkan 4 elemen yang menjadi syarat terjadi pembelajaran. Sistem Pendidikan Nasional dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 (Depdiknas, 2003) mendefinisikan mengenai pembelajaran yaitu, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan hal tersebut maka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah idealnya keempat elemen itulah yang seharusnya menjadi fokus perbaikan dan pengembangan. Dalam pembelajaran idealnya akan selalu terjadi interaksi antara guru dengan siswa. Karena guru dan siswa merupakan dua elemen yang berada pada lingkungan belajar dan memanfaatkan sumber belajar. Terkait interaksi antara guru dengan siswa, persepsi siswa terhadap kemampuan guru dalam mengajar dan menggunakan sumber belajar seperti media pembelajaran dapat dijadikan bahan umpan balik terhadap kualitas mengajar dan kemampuan guru menggunakan media pembelajaran (Sutrisno & Siswanto, 2016).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar tidak hanya berasal dari dalam diri peserta didik akan tetapi terdapat pula dari luar diri siswa atau yang disebut faktor eksternal. Keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor yang berasal dari dalam dan luar diri peserta didik. Faktor dorongan dari dalam muncul dari dirinya sendiri. Sedapat mungkin guru harus memunculkan dorongan dari dalam diri peserta didik pada saat pembelajaran misalnya mengaitkan pembelajaran dengan kepentingan atau kebutuhan peserta didik.

Faktor luar misalnya fasilitas belajar, cara mengajar guru, sistem pemberian umpan balik, dan sebagainya. Faktor-faktor dari diri siswa mencakup kecerdasan, strategi belajar, motifasi, minat belajar dan sebagainya. Motifasi berfungsi sebagai motor penggerak aktivitas. Motifasi berkaitan erat dengan tujuan yang hendak dicapai oleh individu yang belajar itu sendiri. Apabila seseorang yang sedang belajar menyadari bahwa tujuan yang hendak dicapai bermanfaat baginya, maka motifasi belajar akan muncul dengan kuat.

Menurut Sudaryono, bahwa untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa dapat diukur melalui: kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan. Kesukaan tampak dari kegairahan siswa dalam mengikuti pelajaran. Ketertarikan dapat diukur dari respon seseorang untuk menanggapi sesuatu. Perhatian dapat diukur dari apabila seseorang memiliki keseriusan selama proses pembelajaran berlangsung. Perhatian muncul didorong rasa ingin tahu. Perhatian adalah pemusatan energi psikis atau pikiran dan perasaan terhadap suatu objek Peserta didik yang memiliki

minat terhadap suatu obyek akan cenderung memberikan perhatian yang lebih besar terhadap materi yang dipelajarinya. Makin terpusat perhatian seseorang terhadap pelajaran, proses belajar makin baik, dan hasilnya akan makin baik pula. Berdasarkan uraian di atas guru harus selalu berusaha supaya perhatian siswa terpusat pada pelajaran (Simbolon, 2014).

Meurut (Festiawan, 2020) faktor-faktor penunjang proses pembelajaran, secara umum ada enam faktor yang menunjang proses pembelajaran, diantaranya adalah:

Tabel 2.1
Faktor Yang Menunjang Proses Pembelajaran

FAKTOR	SPESIFIK
Guru	<p>Faktor guru dapat dilihat dari dua aspek yaitu fisik dan psikis seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi pada proses pembelajaran</p> <p>Kondisi fisik; Kondisi kesehatan fisik secara umum dan kondisi fungsi indrawi.</p> <p>Kondisi psikis; Suasana kejiwaan guru dan kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional dari seorang guru.</p>
Siswa	<p>Hampir sama dengan guru, faktor siswa juga dapat ditinjau dari aspek fisik dan psikisnya.</p> <p>Kondisi fisik; kondisi kesehatan fisik siswa secara umum dan kondisi fungsi indrawi.</p> <p>Kondisi psikis, kondisi psikis siswa</p>

	meliputi bakat, minat, kemampuan, motivasi, dan situasi kejiwaan siswa.
Tujuan	Menetapkan tujuan pembelajaran sebelum proses pembelajaran dilakukan merupakan salah satu faktor penting dalam kesuksesan suatu proses pembelajaran. Tujuan yang jelas, urgensi, tingkat kesulitan yang diatur sedemikian rupa serta kesesuaian tujuan dengan tingkat perkembangan siswa merupakan aspek dalam menentukan tujuan pembelajaran.
Materi	Materi merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran, materi yang baik dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah diterapkan oleh seorang guru. Kejelasan materi, kemenarikan materi, sistematika serta jenis materi yang dipilih merupakan aspek utama dalam proses pembelajaran. Jika faktor materi dapat tersedia dengan baik maka hasil yang didapatkan juga akan lebih baik.
Instrumental	Instrumen menjadi faktor penunjang dalam proses pembelajaran, karena tanpa instrumen proses pembelajaran akan terhambat. Maka perlu adanya instrumen yang lengkap, baik dari segi kuantitas dan kualitas, serta kesesuaian instrumen yang digunakan dengan proses pembelajaran

	yang berlangsung
Lingkungan	lingkungan yang baik akan mendukung proses pembelajaran kearah yang lebih baik pula, faktor lingkungan sendiri dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: Lingkungan fisik , lingkungan fisik meliputi suhu udara, kelembaban udara, letak bangunan tempat belajar dan beberapa contoh lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Lingkungan sosial , salah satu contoh lingkungan sosial adalah teman pada saat proses belajar berlangsung

Sumber: (Festiawan, 2020)

4. Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan merupakan kegiatan universal yang ada dalam kehidupan manusia, di manapun di dunia terdapat masyarakat, di sanalah terdapat pendidikan. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah proses pembelajaran, maka dibutuhkan prinsip belajar dan pembelajaran agar senantiasa menjadi pedoman bagi guru dalam mendesain proses pembelajaran yang efektif. Prinsip ini membuat suatu gambaran dari miniature problematika kehidupan yang akan dihadapi oleh peserta didik dan guru sebagai pengajar. Akan menjadi sebuah kesulitan bagi guru apabila seorang guru itu kurang memahami prinsip pembelajaran proses pembelajaran yang dilakukan tidak sesuai dengan harapan. Disinilah sejatinya

peran seorang pendidik untuk memilih peran-peran penting yang sekiranya akan ketika mengajar di depan peserta didik.

Secara umum kita bisa memahami prinsip-prinsip apa yang akan kita gunakan apabila hendak menjadi sebagai guru. Dalam perencanaan pembelajaran, prinsip-prinsip belajar dapat mengungkap batas-batas kemungkinan dalam pembelajaran dalam melaksanakan pengajaran, pengetahuan dan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran dapat membantu guru dalam memilih tindakan yang tepat. Selain itu dengan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran ia memiliki dan mengembangkan sikap yang diperlukan untuk menunjang peningkatan belajar peserta didik secara efektif dan efisien (Muis, 2013).

Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan tenaga pengajar sebagai salah satu sumber, tetapi mencakup interaksi dengan semua sumber belajar yang memungkinkan dipergunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan (Supriadi, 2017).

Pelaksanaan pembelajaran terdapat beberapa prinsip belajar dan pembelajaran yang harus dipertimbangkan mulai dari; kesiapan; motifasi; persepsi dan keaktifan; tujuan dan keterlibatan langsung; perbedaan individu; transfer, retensi dan tantangan; belajar kognitif, afektif dan psikomotorik; pengulangan, balikan penguatan dan evaluasi. Dijelaskan oleh (Muis, 2013) lebih terperinci sebagai berikut:

Tabel 2.2.
Prinsip Belajar dan Pembelajaran

PRINSIP BELAJAR & PEMBELAJARAN	PENJABARAN SPESIFIK
<p align="center">Kesiapan <i>(Readiness);</i></p>	<p>Proses belajar dipengaruhi kesiapan peserta didik, yang dimaksud dengan kesiapan atau <i>readiness</i> adalah kondisi individu yang memungkinkan ia dapat belajar. Kematangan dan pertumbuhan fisik, intelegensi latar belakang pengalaman, hasil belajar yang baku, motifasi, persepsi dan faktor-faktor lain yang memungkinkan seseorang dapat belajar.</p>
<p align="center">Motivasi <i>(Motivation)</i></p>	<p>Motivasi merupakan suatu kondisi dari peserta didik untuk memprakarsai kegiatan, mengatur arah kegiatan itu dan memelihara kesungguhan. Secara alami anak-anak selalu ingin tahu dan melakukan kegiatan penjajakan dalam lingkungannya. Rasa ingin tahu ini seyogianya didorong dan bukan dihambat dengan memberikan aturan yang sama untuk semua anak agar tujuan belajar menjadi suatu proses yang terarah. Motifasi meliputi dua hal: (a) mengetahui apa yang akan</p>

	dipelajari, (b) memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari
Persepsi dan Keaktifan	Segala pengetahuan harus diperoleh melalui pengamatan dan pengalaman sendiri. Jiwa memiliki energi sendiri dan dapat menjadi aktif karena didorong oleh kebutuhan-kebutuhan. Jadi, dalam pembelajaran yang mengolah dan mencerna adalah peserta didik sesuai dengan kemauan, kemampuan, bakat dan latar belakang masing-masing, guru hanya merangsang keaktifan peserta didik dengan menyajikan bahan pelajaran.
Tujuan dan Keterlibatan Langsung	Tujuan harus tergambar jelas dalam pikiran dan diterima oleh para pelajar pada saat proses belajar terjadi. Tujuan merupakan sasaran khusus yang hendak dicapai oleh seseorang. Prinsip keterlibatan langsung merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. Pembelajaran sebagai aktivitas mengajar dan belajar, maka guru harus terlibat langsung begitu juga peserta didik. Prinsip keterlibatan langsung ini mencakup keterlibatan langsung secara fisik maupun non

	<p>fisik. Prinsip ini diarahkan agar peserta didik merasa dirinya penting dan berharga dalam kelas sehingga dia bisa menikmati jalannya pembelajaran</p>
<p>Perbedaan Individual</p>	<p>Perbedaan individu harus menjadi perhatian bagi para guru dalam mempersiapkan pembelajaran dalam kelasnya. Karena perbedaan individu merupakan suatu prinsip dalam pembelajaran yang tidak boleh dikesampingkan demi keberhasilan dalam proses pembelajaran.</p>
<p>Transfer, Retensi dan Tantangan</p>	<p>Belajar dianggap bermanfaat bila seseorang dapat menyimpan dan menerapkan hasil belajar dalam situasi baru. Apa pun yang dipelajari dalam suatu situasi pada akhirnya akan digunakan dalam situasi yang lain. Proses tersebut dikenal dengan proses transfer, kemampuan seseorang untuk menggunakan lagi hasil belajar disebut retensi. Bahan-bahan yang dipelajari dan diserap dapat digunakan oleh para pelajar dalam situasi baru</p>
<p>Belajar Kognitif</p>	<p>Belajar kognitif melibatkan proses pengenalan dan atau penemuan.</p>

	<p>Belajar kognitif mencakup asosiasi antar unsur, pembentukan konsep, penemuan masalah, dan keterampilan memecahkan masalah yang selanjutnya membentuk perilaku baru, berpikir, menalar, menilai dan berimajinasi merupakan aktivitas mental yang berkaitan dengan proses belajar kognitif. Proses belajar itu dapat terjadi pada berbagai tingkat kesukaran dan menuntut berbagai aktivitas mental</p>
<p>Belajar Afektif</p>	<p>Proses belajar afektif seseorang menentukan bagaimana ia menghubungkan dirinya dengan pengalaman baru. Belajar afektif mencakup nilai emosi, dorongan, minat dan sikap. Dalam banyak hal pelajar mungkin tidak menyadari belajar afektif. Sesungguhnya proses belajar afektif meliputi dasar yang asli untuk dan merupakan bentuk dari sikap, emosi dorongan, minat dan sikap individu</p>
<p>Belajar Psikomotor</p>	<p>Proses belajar psikomotor individu menentukan bagaimana ia mampu mengendalikan aktivitas ragawi atau fisiknya. Belajar psikomotor mengandung aspek mental dan fisik.</p>

**Pengulangan,
Balikan, Penguatan
dan Evaluasi**

Prinsip pembelajaran yang menekankan pentingnya pengulangan dengan melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri dari daya mengamati, menangkap, mengingat, menghayal, merasakan, berpikir dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang melalui menekankan pengulangan untuk membentuk respons yang benar dan membentuk kebiasaan

Sumber: (Muis, 2013)

Pendidikan kewarganegaraan di Indonesia memiliki prinsip dalam mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui koridor *valuebased education* dan mengemban misi *civic education for democracy*, sehingga pendidikan kewarganegaraan hendaknya mengkaji konsep besar yang dibawa globalisasi, yakni demokrasi, hak-hak asasi manusia, dan menempatkan hukum di atas segalanya *supremacy of law/rule of law* yang didasarkan pada sepuluh pilar demokrasi (The ten pillars of Indonesian constitutional democracy), meliputi:

1. Ketuhanan Yang Maha Esa;
2. Hak asasi manusia;
3. Kedaulatan rakyat;
4. Kecerdasan rakyat;

5. Pemisahan kekuasaan negara;
6. Otonomi daerah;
7. Supremasi hukum (*rule of law*);
8. Peradilan yang bebas;
9. Kesejahteraan rakyat; dan
10. Keadilan sosial (Sanusi, 1999)

E. PENUTUP

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan oleh masing-masing individu secara sadar ataupun disengaja. Dengan kegiatan belajar maka individu tersebut dapat memperoleh berbagai pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang telah diperoleh atau ditemukan sebelumnya sehingga menimbulkan terjadinya interaksi. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses dimana proses itulah yang mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai suatu proses yang dapat memberikan bimbingan kepada para peserta didik untuk melakukan proses belajar. Ada banyak perbedaan dalam proses pembelajaran, seperti adanya peserta didik yang mampu dengan mudah memahami materi pelajaran, dan ada pula peserta didik yang sedikit sulit dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu apabila hakikat belajar merupakan suatu perubahan maka hakikat pembelajaran adalah suatu pengaturan. Sehingga belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan.

F. RANGKUMAN

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan oleh masing-masing individu secara sadar ataupun disengaja. Dengan kegiatan belajar maka individu tersebut dapat memperoleh berbagai pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang telah diperoleh atau ditemukan sebelumnya sehingga menimbulkan terjadinya interaksi. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses dimana proses itulah yang mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai suatu proses yang dapat memberikan bimbingan kepada para peserta didik untuk melakukan proses belajar. Ada banyak perbedaan dalam proses pembelajaran, seperti adanya peserta didik yang mampu dengan mudah memahami materi pelajaran, dan ada pula peserta didik yang sedikit sulit dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu apabila hakikat belajar merupakan suatu perubahan maka hakikat pembelajaran adalah suatu pengaturan. Sehingga belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan.

Tujuan pembelajaran PPKn merupakan suatu hasil dari proses belajar yang sebagaimana diharapkan dengan adanya proses tersebut dapat terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik terkait materi pembelajaran dalam aspek *civic knowledge*, *civic attitude* dan *civic skill*. Tujuan pembelajaran sangat berkaitan erat dengan hasil belajar yang akan mengarahkan kepada sasaran yang akan dicapai peserta

didik. Dalam hal ini hasil belajar yang dicapai dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Dalam bentuk pengetahuan terdapat beberapa capaian yang perlu diperhatikan, yaitu sebagai berikut: Pengetahuan (*knowledge*); Pemahaman (*comprehension*); Penerapan (*application*); Analisis (*analysis*); Sintesis (*synthesis*); Evaluasi (*evaluation*). Kemudian dalam bentuk afektif atau sikap, beberapa capaian yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut: Pengenalan atau penerima (*receiving*); Pemberian respon (*responding*); Penghargaan terhadap nilai (*valuing*); Pengorganisasian (*organization*); Pengalaman (*characterization*). Sedangkan dalam bentuk psikomotorik, capaian yang perlu diperhatikan yaitu: Imitasi; Manipulasi; Ketepatan; Artikulasi; Naturalisasi

Secara umum terdapat dua faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu, seperti kesehatan jasmani dan rohani. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu, seperti kondisi lingkungan di sekitar siswa. Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung atau tidak langsung dalam mempengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang.

Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, terdapat prinsip-prinsip yang harus diperhatikan oleh seorang guru atau tenaga pendidik, yaitu: Prinsip kesiapan; Prinsip motifasi; Prinsip persepsi dan keaktifan; Prinsip tujuan dan keterlibatan langsung; Prinsip perbedaan individual; Prinsip transfer, retensi, dan tantangan; Prinsip belajar kognitif; Prinsip belajar afektif; Prinsip belajar

psikomotor; Prinsip pengulangan, balikan, penguatan dan evaluasi.

G. TUGAS

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif. Setiap orang belajar dengan cara yang berbeda-beda dan sesuai dengan kemampuan oleh masing-masing peserta didik. Banyak sekali permasalahan yang terjadi ketika seorang guru PPKn menuntut peserta didik untuk mampu menguasai seluruh materi pelajaran yang dikuasai, padahal setiap peserta didik tentu saja memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Untuk mengatasi permasalahan ini apa yang akan anda lakukan sebagai calon guru agar setiap materi pelajaran yang diberikan mampu dipahami oleh peserta didik dengan baik dan bagaimana kiat-kiat yang anda lakukan untuk menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta menjadi guru yang dirindukan oleh peserta didik.

H. TES FORMATIF

1. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan individu secara sadar ataupun disengaja untuk menambah pengetahuan. Belajar menurut Heinich adalah...
 - a. hasil pasangan stimulus dan respon yang kemudian diadakan penguatan kembali (*reinforcement*) yang terus menerus.
 - b. proses aktivitas pengembangan pengetahuan, keterampilan atau sikap sebagai interaksi seseorang dengan informasi dan lingkungannya

sehingga dalam proses belajar diperlukan pemilihan, penyusunan dan penyampaian informasi dalam lingkungan yang sesuai dan melalui interaksi pelajar dengan lingkungannya.

- c. suatu upaya yang dimaksudkan untuk menguasai/ mengumpulkan sejumlah pengetahuan.
- d. suatu perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang relatif menetap sebagai hasil dari sebuah pengalaman.
- e. proses perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan perubahan tersebut disebabkan adanya interaksi individu yang bersangkutan dengan lingkungannya.

2. Perhatikan pernyataan berikut:

- (i) Belajar untuk mengetahui;
- (ii) Belajar untuk sukses;
- (iii) Belajar untuk terampil melaksanakan sesuatu;
- (iv) Belajar untuk menjadi seseorang;
- (v) Belajar untuk belajar untuk bisa berpendapat;
- (vi) Belajar menjalani kehidupan bersama.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, manakah yang termasuk ke dalam 4 (empat) pilar pendidikan atau pembelajaran yang diciptakan oleh UNESCO dan terdapat dalam Sistem Pendidikan Nasional?

- a. (i), (ii), (iii), (iv)
- b. (ii), (iii), (iv), (v)
- c. (i), (iii), (iv), (vi)
- d. (iii), (iv), (v), (vi)
- e. (ii), (iv), (v), (vi)

3. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Dalam ranah kognitif terdapat 6 (enam) hal penting untuk melihat suatu ketercapaian kognitif, yaitu....
 - a. Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi.
 - b. Pengenalan, pemahaman, analisis, respon, naturalisasi, pengorganisasian.
 - c. Pengenalan atau penerimaan, pemberian respon, penghargaan terhadap nilai, pengorganisasian, pengalaman.
 - d. Pemahaman, analisis, pemberian respon, pengalaman, sintesis, pengenalan.
 - e. Imitasi, manipulasi, ketepatan, artikulasi, naturalisasi.

4. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Dalam ranah afektif terdapat 5 (lima) kategori atau tingkatan untuk melihat suatu ketercapaian afektif, yaitu.....
 - a. Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi.
 - b. Pengenalan, pemahaman, analisis, respon, naturalisasi, pengorganisasian.
 - c. Pengenalan atau penerimaan, pemberian respon, penghargaan terhadap nilai, pengorganisasian, pengalaman.
 - d. Pemahaman, analisis, pemberian respon, pengalaman, sintesis, pengenalan.

- e. Imitasi, manipulasi, ketepatan, artikulasi, naturalisasi.
5. Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan skill atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Dalam ranah psikomotorik ini terdapat 5 (lima) kategori atau tingkatan untuk melihat suatu ketercapaian psikomotorik, yaitu.....
- a. Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi.
 - b. Pengenalan, pemahaman, analisis, respon, naturalisasi, pengorganisasian.
 - c. Pengenalan atau penerimaan, pemberian respon, penghargaan terhadap nilai, pengorganisasian, pengalaman.
 - d. Pemahaman, analisis, pemberian respon, pengalaman, sintesis, pengenalan.
 - e. Imitasi, manipulasi, ketepatan, artikulasi, naturalisasi.
6. Terdapat beberapa faktor penunjang yang mempengaruhi proses pembelajaran, kecuali....
- a. Faktor guru
 - b. Faktor uang
 - c. Faktor siswa
 - d. Faktor tujuan
 - e. Faktor lingkungan
7. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah proses pembelajaran, maka dibutuhkan prinsip belajar dan pembelajaran agar senantiasa menjadi pedoman bagi guru dalam mendesain proses pembelajaran

yang efektif. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut, kecuali....

- a. Prinsip kesiapan
 - b. Prinsip motifasi
 - c. Prinsip paksaan
 - d. Prinsip pengulangan
 - e. Prinsip tujuan atau keterlibatan langsung
8. Yang dimaksud dengan prinsip motifasi adalah.....
- a. Suatu kondisi dari pelajar untuk memprakarsai kegiatan, mengatur arah kegiatan itu dan memelihara kesungguhan.
 - b. Kondisi individu yang memungkinkan ia dapat belajar dilihat berdasarkan kematangan dan pertumbuhan fisik, intelegensi latar belakang pengalaman, hasil belajar yang baku, motifasi, persepsi dan faktor-faktor lain yang memungkinkan seseorang dapat belajar.
 - c. Prinsip yang diarahkan agar peserta didik merasa dirinya penting dan berharga dalam kelas sehingga dia bisa menikmati jalannya pembelajaran.
 - d. Mengkaji kembali suatu materi yang sudah dipelajari sebelumnya.
 - e. Segala pengetahuan harus diperoleh melalui pengamatan dan pengalaman sendiri sesuai dengan kemauan, kemampuan, bakat dan latar belakang masing-masing individu.
9. "Kondisi individu yang memungkinkan ia dapat belajar dilihat berdasarkan kematangan dan

pertumbuhan fisik, intelegensi latar belakang pengalaman, hasil belajar yang baku, motifasi, persepsi dan faktor-faktor lain yang memungkinkan seseorang dapat belajar". Pernyataan tersebut merupakan pengertian dari persepsi....

- a. Prinsip kesiapan
 - b. Prinsip motifasi
 - c. Prinsip berlomba-lomba
 - d. Prinsip pengulangan
 - e. Prinsip tujuan atau keterlibatan langsung
10. "Segala pengetahuan harus diperoleh melalui pengamatan dan pengalaman sendiri sesuai dengan kemauan, kemampuan, bakat dan latar belakang masing-masing individu". Pernyataan tersebut merupakan pengertian dari persepsi.....
- a. Prinsip kesiapan
 - b. Prinsip motifasi
 - c. Prinsip berlomba-lomba
 - d. Prinsip pengulangan
 - e. Prinsip tujuan atau keterlibatan langsung

KUNCI JAWABAN

1	B	6	B
2	C	7	C
3	A	8	A
4	C	9	A
5	E	10	D

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Amiruddin, A. (2019). *Perencanaan pembelajaran*.
- Aunurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta.
- Burgan, M. (2006). *What ever happened to the faculty?: Drift and decision in higher education*. JHU Press.
- Dasim Budimansyah. (2002). *Model Pembelajaran dan Penilaian*. Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Djahiri, K. (1994). *Dasar-dasar Umum Metodologi dan Pengajaran Nilai-Moral PVCT Bandung*. Lab. PM PKN IKIP: Bandung.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. In CV Kaaffah Learning Center.
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman.
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Deepublish.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga ranah taksonomi bloom dalam pendidikan. *EDISI*, 2(1), 132–139.
- Muis, A. A. (2013). Prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 1(1).
- Munawaroh, L. (2012). *Pengaruh strategi pembelajaran dan komunikasi interpersonal terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa MTs Swasta Kecamatan Kualuh Hulu*

Kabupaten Labuhanbatu Utara. UNIMED.

- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Sanusi, A. (1999). Model Pendidikan Kewarganegaraan Menghadapi Perubahan dan Gejolak Sosial. *Bandung: Center for Indonesia Civic Education*.
- Silviana Nur Faizah. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume*, 1(2).
- Simbolon, N. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2).
- Siregar, N., & Nara, H. (2015). Belajar dan pembelajaran. *Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia*.
- Sri Hayati. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Graha Cendekia.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*.
- Sukirman, D. (2009). Microteaching, cet. 1. *Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia*.
- Supriadi, S. (2017). Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 127-139.
- Sutrisno, V. L. P., & Siswanto, B. T. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik kelistrikan otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111-120.
- Uno, H. B. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi

Aksara. *Search In.*

Winataputra, U. S. (2001). Apa dan Bagaimana Pendidikan Kewarganegaraan. *Sawangan Depok.*

Winataputra, U. S. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Universitas Terbuka.

Wuryan, S., & Syaifullah, S. (2008). Ilmu Kewarganegaraan (Civics). *Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan.*

PENDIDIKAN 4.0

DI ABAD 21

A. PENDAHULUAN

Upaya atau usaha seseorang untuk mencari tahu sesuatu yang tidak diketahuinya disebut dengan belajar, proses belajar secara terorganisir dilaksanakan melalui wadah pendidikan. Pendidikan sebagai proses pengembangan kemampuan seseorang untuk mengubah sikap dan perilakunya. Dengan adanya pendidikan, maka akan dapat membuat seseorang mendapatkan perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa dan seterusnya tentang sesuatu hal dalam konsep pengetahuan sikap dan tindakan. Sehingga seseorang akan memiliki bekal pengetahuan, sikap dan keterampilan agar bisa percaya diri dalam meraih masa depan yang lebih baik.

Di era pendidikan 4.0 di abad 21 terjadi beberapa perubahan dan perkembangan yang melampaui tradisi atau rutinitas dalam pelaksanaan pendidikan, misalnya praktik belajar an pembelajaran hingga capaian belajar yang

diharapkan, potret perubahan pendidikan hari ini salah satunya dipengaruhi dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi. Sehingga pendidikan dituntut beradaptasi dan mampu memanfaatkan perkembangan teknologi yang dapat berkontribusi dalam pelaksanaan belajar dan pembelajaran agar lebih bermakna, kontekstual dan terintegrasi. Kendatipun demikian dalam praktik penyelenggaraan sistem pendidikan maupun pelaksanaan pendidikan masih belum optimal dalam mensinergikan kehadiran teknologi informasi abad 21 berbasis digital, data dan humaniora..

Selain perkembangan teknologi dan informasi, adaptasi baru “new normal” akibat pandemik Covid-19 dan sampai sekarang virus tersebut melahirkan varian baru membuat sistem pendidikan berubah. Pemanfaatan teknologi mulai masif dan menjadi hal pokok dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan, mulai dari aktifitas belajar mengajar secara daring, tata administrasi berbasis digital, kegiatan pengembangan karir secara virtual, webinar atau seminar ilmiah secara daring. Sehingga peran serta aktivitas pendidikan kecenderungan berbasis teknologi, namun pada saat ini masih juga guru *gapték* kerap masih ditemui namun lambat laun akan menyesuaikan dengan semangat belajar karena guru sejatinya insan pembelajar sepanjang hayat. Karena disadari atau tidak manfaat atau kelebihan yang dapat diambil dari hal ini adalah semua sistem pendidikan menjadi berbasis teknologi/*online* lebih mudah dilaksanakan secara efektif dan efisien, dan ini adalah konsekuensi dari perubahan zaman yang semakin maju.

Keniscayaan era pendidikan 4.0 guru wajib mengikuti perkembangan teknologi agar tugas pokok dan fungsi yang di emban guru untuk mendidik dan mengajar tetap dapat dilaksanakan meskipun kondisinya tidak memungkinkan untuk bertatap muka secara langsung (luring) maka pendidikan 4.0 berbasis *online* menjadi lebih mudah, sederhana dan cepat. Namun kendala-kendala secara teknis dan kesiapan mental dalam penyelenggaraan pendidikan tetap ditemui, maka bagaimana potret pendidikan diabad 21 dapat di selenggarakan secara masif, integratif dan holistik, serta seperti apa motif-motif belajar bagi pesert didik di era pendidikan 4.0, orientasi belajar atau kategori capaian yang ideal dapat digambarkan di era pendidikan 4.0 abad 21 tersebut.

Agar pelaksanaan pendidikan iedal sesuai dengan tuntutan zaman maka sumber daya manusia dan sarana prasarana harus memadai. Menjawab tantangan tersebut pendidikan harus mengupayakan keterlibatan dari setiap elemen yang tersistematik, mulai dari pendidikan nasional, lembaga pendidikan, stake holder dan pemangku kepentingan/pemerintah. Tugas dan tanggung jawab pendidikan harus mampu mengembangkan potensi yang ada, menciptakan SDM unggul dan mental masa depan menjadi agenda serius yang melibatkan semua sistem yang ada. Oleh karena itu, upaya peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang harus dilakukan dalam rangka meningkatkan mutu sumber daya bangsa Indonesia.

Abad 21 itu merupakan abad pengetahuan. Pengetahuan yang bermuara pada keterbukaan informasi. Oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan di Indonesia

ini melangkah beriringan dengan keadaan zaman tersebut. agar tidak menjadi bangsa yang terpinggirkan atau menjadi bangsa penonton akibat ketidakberdayaan kesiapan SDM. Untuk dapat menyikapi hal ini, maka reformasi sistem pendidikan harus dilakukan agar dapat menjamin peningkatan kualitas pendidikan. Dengan adanya reformasi pendidikan di Indonesia maka pendidikan di Negara ini akan semakin membaik. Sejalan dengan hal ini, UUD 1945, BAB XA tentang Hak Asasi Manusia, pada Pasal 28 C ayat 1 menyatakan bahwa setiap orang berhak untuk mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak untuk mendapatkan pendidikan dan dapat memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.

Abad 21 ini menginginkan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, lembaga-lembaga pendidikan harus mampu mengembangkan potensi-potensi yang ada, mulai dari sumber daya manusia, sara dan prasarana, dan menyiapkan kemapanan pelayanan terintegrasi. Peran pendidikan dalam mengembangkan sumber daya manusia sudah tertuang di dalam Undang-Undang 1945 yang bertujuan untuk pembangunan Nasional. Tanpa adanya bangsa yang cerdas tidak mungkin bangsa ikut dalam persaingan pengetahuan antar negara dalam pergaulan global agar dapat mencetak warga negara yang berdaya guna, daya hasil dan daya saing secara global. Berbeda dengan abad-abad sebelumnya, pada abad 21 ini guru diharapkan mampu menggunakan informasi dan teknologi untuk mengembangkan potensi peserta didik,

sehingga dapat mewujudkan bangsa yang berkualitas dan eksis serta mampu bersaing dengan berbagai bangsa secara Internasional.

Pendidikan hendaknya mampu menghasilkan sumberdaya manusia yang memiliki kompetensi utuh, dikenal dengan kompetensi abad ke-21. Kompetensi abad ke-21 merupakan kompetensi utama yang harus dimiliki peserta didik agar mampu berkiprah dalam kehidupan nyata,antang untuk mampu menciptakan pendidikan yang dapat ikut menghasilkan sumber daya pemikir yang mampu ikut membangun tatanan sosial dan ekonomi dengan menciptakan kesadaran akan pentingnya pengetahuan sebagaimana layaknya warga dunia Abad-21 dipergaulan internasional (Wijaya et al., 2016).

Perubahan secara fundamental pada dunia pendidikan harus ditanggapi dengan kemandirian dan kolaborasi dari masing-masing peran dan tanggung jawabnya, karena esensi untuk memajukan suatu bangsa tidak hanya disandarkan oleh salah satu pihak, oleh karena itu dibutuhkan keseriusan bersama dari masing-masing elemen yang ada. Penyelenggara pendidikan notabene adalah guru, maka guru harus memiliki inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, dalam menempuh pendidikan 4.0 di abad 21 guru dihadapkan dengan berbagai tantangan, baik tantangan untuk dirinya sendiri maupun tantangan dalam mengajar dan mendidik peserta didiknya. Sehingga hal ini menjadi salah satu problem dalam proses pembelajaran, baik itu di kelas, di lingkungan dan di lembaga. Oleh karena itu bagaimana potret pendidikan di abad 21 dalam hal ini adalah guru, peserta didik dan

lembaga penyelenggara di sekolah dapat memberikan solusi untuk mengatasi tantangan dan mencerna peluang yang ada didalam menjalani pendidikan 4.0 di abad 21.

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari secara keseluruhan kajian materi tentang Pendidikan 4.0 di abad 21 diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik khususnya mahasiswa sebagai calon guru dengan tanggung jawab mendidik dan mengajar untuk menguasai materi tentang potret pendidikan abad 21, motifasi pendidikan 4.0 dan orientasi pendidikan 4.0 serta dapat mengimplementasikan pengetahuan ini dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dengan aktif, kreatif dan inovatif.

C. SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN

Adapun tingkat penguasaan peserta didik diharapkan dapat memahami dan mengimplementasikan sub capaian sebagai berikut, yaitu;

- 1) Mampu menguasai konsep teori terkait potret pendidikan abad 21, motifasi pendidikan 4.0 dan orientasi pendidikan 4.0 serta mampu menghadapi dan memformulasikan tantangan dan peluang pendidikan 4.0 di abad 21.
- 2) Mampu menganalisis dan mengevaluasi materi mengenai potret pendidikan abad 21, motifasi pendidikan 4.0 dan orientasi pendidikan 4.0.
- 3) Menunjukkan sikap keseriusan dan tanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri

- dan kolaborasi dengan memadukan kompetensi pribadi, sosial, pedagogik dan profesional
- 4) Memiliki keterampilan berpikir abstrak, kritis, dan mampu belajar secara dengan penguatan literasi digital, literasi data dan literasi humaniora.

D. URAIAN MATERI

1. Potret Pendidikan Abad 21

Sumber daya manusia yang bermutu hanya dapat diwujudkan melalui pendidikan yang bermutu. Pendidikan bermutu adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi-potensi positif yang terpendam di dalam diri siswa didik. Dengan adanya pendidikan yang bermutu, pendidikan tersebut akan dapat menghasilkan tenaga-tenaga muda potensial yang tangguh dan siap bersaing di dalam masyarakat dunia. Oleh karena itu, upaya peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang paling penting untuk meningkatkan mutu sumber daya bangsa Indonesia (Widodo, 2016).

Perubahan pola pendidikan yang terasa pada saat ini merupakan salah satu ciri era globalisasi atau disebut dengan era keterbukaan (*era of oppenes*), ini dibuktikan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan (*science*) dan Teknologi (*technology*). Era ini sering disebut dengan abad 21. Abad 21 lebih menekankan atau menuntut dalam menciptakan kualitas sumber daya manusia. Dalam mempersiapkan karakteristik, sistem dan relevansinya untuk mengembangkan mutu sumber daya manusia di era globalisasi yang penuh dengan tantantangan persaingan serta menuntut keahlian. (Hasibuan & Prastowo, 2019).

Pendidikan berupaya membentuk kesiapan guru dalam menyusun paradigma abad 21 dengan menekankan peserta didik dalam dimensi pengetahuan dan keterampilan, pengetahuan dapat mengupayakan kecakapan berfikir kritis dan positif, menghubungkan segala ilmu, dan memiliki keterampilan dalam menguasai teknologi dan informasi, serta mampu berkomunikasi dan berkolaborasi (Peters, 2011). Menyiapkan guru dalam bidang kompetensi pedagogik yang tidak hanya bermuatan pada peran fasilitator namun juga mampu menerjemahkan masa depan peserta didik secara gamblang dengan membekali peserta didik pada pengetahuan dan keterampilan agar dapat berguna dan berdaya hasil dalam persaingan secara global (Carneiro & Draxler, 2008)

Membutuhkan kreatif dan inovatif, sifat berfikir kritis, pengintegrasian ilmu, mudah mendapatkan informasi, berjiwa komunikatif dan kolaboratif, menghargai perbedaan pendapat dan pendidikan sepanjang hayat. Kemudian dari segi elemen abad 21 yaitu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, dan belajar sepanjang hayat. Upaya memanfaatkan teknologi untuk mencari sumber informasi, dan berkomunikasi dan berkerjasama, serta kreatif dalam proses pembelajaran, menanamkan literasi, Menghargai pendapat dan berfikir kritis, 6) Mengembangkan berbagai pembelajaran secara inovatif serta 7) Menjadi manusia pembelajar sesuai dengan konsep pendidikan sepanjang hayat.

Menurut Trilling and Fadel (Wijaya et al., 2016) Konteks 21st century skills yaitu *life and career skills, learning*

and innovation skills, information media and technology skills lebih rinci dipaparkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 1.
Keterampilan Abad 21

KETERAMPILAN ABAD 21	DESKRIPSI
<i>Life and Career Skills</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fleksibilitas dan adaptabilitas: peserta didik mampu mengadaptasi perubahan dan fleksibel dalam belajar dan berkegiatan dalam kelompok. 2. Memiliki inisiatif dan dapat mengatur diri sendiri: Peserta didik mampu mengelola tujuan dan waktu, bekerja secara independen dan menjadi peserta didik yang dapat mengatur diri sendiri. 3. Interaksi sosial dan antar-budaya: peserta didik mampu berinteraksi dan bekerja secara efektif dengan kelompok yang beragam. 4. Produktivitas dan akuntabilitas: Peserta didik mampu mengelola proyek dan menghasilkan produk. 5. Kepemimpinan dan tanggungjawab: Peserta didik mampu memimpin teman-temannya dan bertanggungjawab kepada masyarakat luas
<i>Learning and Innovation Skills</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berpikir kritis dan mengatasi masalah: Peserta didik mampu menggunakan berbagai alasan (reason) seperti induktif atau

deduktif untuk berbagai situasi; menggunakan cara berpikir sistem; membuat keputusan dan mengatasi masalah.

2. Komunikasi dan kolaborasi: Peserta didik mampu berkomunikasi dengan jelas dan melakukan kolaborasi dengan anggota kelompok lainnya.
3. Kreativitas dan inovasi: Peserta didik mampu berpikir kreatif, bekerja secara kreatif dan menciptakan inovasi baru

***Information
Media and
Technology Skills***

1. Literasi informasi: Peserta didik mampu mengakses informasi secara efektif (sumber informasi) dan efisien (waktunya); mengevaluasi informasi yang akan digunakan secara kritis dan kompeten; menggunakan dan mengelola informasi secara akurat dan efektif untuk mengatasi masalah.
2. Literasi media: Peserta didik mampu memilih dan mengembangkan media yang digunakan untuk berkomunikasi.
3. Literasi ICT: Peserta didik mampu menganalisis media informasi; dan menciptakan media yang sesuai untuk melakukan komunikasi

Sumber: (Wijaya et al., 2016)

Tuntutan utama peradaban teknologi pada era global adalah kiat menyinergikan berbagai informasi dijadikan

proposisi sebagai kerangka pikir dalam pemecahan masalah. Karakteristik dialektika teknologi era ini menuntut adanya pergeseran pola berpikir, kiat pemenuhan kebutuhan, ranah dan tingkat kompetisi, serta budaya untuk survival. Suatu bangsa yang menguasai pemanfaatan dan pengembangan teknologi berpotensi “menguasai dunia Abad ke-21 ini juga dikenal dengan masa pengetahuan (*knowledge age*), dimana di dalam era ini, semua alternatif upaya pemenuhan kebutuhan hidup dalam berbagai konteks lebih berbasis pada pengetahuan. Upaya pemenuhan kebutuhan bidang pendidikan berbasis pengetahuan (*knowledge based education*), pengembangan ekonomi berbasis pengetahuan (*knowledge based economic*), pengembangan dan pemberdayaan masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge based social empowering*), serta pengembangan dalam bidang industri juga berbasis pada pengetahuan (*knowledge based industry*) (Mukhadis, 2013).

Pendidikan abad 21 merupakan pendidikan yang berbasis pada penguasaan pengetahuan, penguasaan keterampilan, serta pembentukan karakter yang unggul. Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia harus dapat sesuai dengan kondisi kehidupan masyarakat abad 21. Abad 21 memiliki perubahan yang sangat fundamental khususnya dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan esensi untuk memajukan suatu bangsa. Oleh karena itu, walaupun zaman sudah berbeda guru harus mampu membuktikan bahwa perbedaan zaman itu bukanlah menjadi suatu tantangan dalam mengembangkan bakat dan potensi anak didik. Abad 21 memiliki tuntunan yang sangat tinggi untuk

menciptakan sumber daya manusia, dengan demikian guru harus memiliki inovasi dalam proses pembelajaran.

Pada abad 21, transformasi di dalam pendidikan Indonesia mencakup tentang:

- a. **Kebijakan pendidikan.** Pendidikan di Indonesia harus mengarah pada pola pembelajaran abad 21 yang lebih berpusat pada siswa.
- b. **Pengembangan kompetensi guru.** Guru harus dapat mengubah proses pembelajaran dari yang tradisional yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa.
- c. **Teknologi.** Pembelajaran harus dapat berbasis teknologi dan terjadi integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar.
- d. **Riset dan evaluasi.** Kegiatan ilmiah berupa riset yang harus memiliki porsi besar. Dimana setiap proses ilmiah yang diberikan bersifat tindak lanjut, sehingga pendidikan selalu berada dalam kondisi aktual dalam pengembangan dunia pendidikan.
- e. **Kurikulum.** Penerapan kurikulum K-13 yang berbasis *scientific approach* merupakan langkah awal yang tepat dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia agar menghasilkan lulusan yang berkualitas, meskipun kurikulum ini masih diperlukan perbaikan-perbaikan terutama pada asesmennya (Widodo, 2016).

Menurut Muron menjelaskan bahwa pembelajaran pada kajian PPKn dikembangkan dalam tradisi *Citizenship*

Education yang tujuannya sesuai dengan tujuan nasional negara dalam konsep pendidikan abad 21 agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (*to be good citizens*), yakni warga yang memiliki kecerdasan (*Civic Intelligence*) baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual; memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (*Civic Responsibility*); dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (*Civic Participation*) agar tumbuh rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Yunita & Tambunan, 2021).

Pendidikan yang membangun kompetensi "*partnership Century Learning*" yaitu framework pembelajaran abad 21 ini menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan di dalam bidang teknologi, media dan informasi, keterampilan dalam pembelajaran, inovasi, dan juga keterampilan hidup. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat pada abad ini membawa dampak yang sangat signifikan terhadap dunia pendidikan. Berkaitan dengan hal tersebut, Litbang Kemdikbud menyatakan bahwa pembelajaran pada Abad 21 dapat dilihat seperti dalam tabel berikut:

Tabel 3.2
Pembelajaran Abad 21

KARAKTERISTIK ABAD 21	ARAH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
Informasi	Informasi pada waktu sekarang ini sudah sangat berlimpah dan tersedia luas kapan saja dan dimana saja melalui terutama media digital. Pada saat sekarang abad ini informasi tidak didominasi oleh guru.

	<p>Peserta didik dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber , guru hendaknya menjadi motifator yang memotifasi peserta didik untuk mencari tahu serta menjadi mentor dalam upaya memperoleh informasi yang benar dan kredibel.</p>
Komputasi	<p>Berkembangnya perangkat teknologi memungkinkan mesin melakukan pekerjaan komputasi dengan lebih cepat dan akurat. Pembelajaran hendaknya diarahkan untuk merumuskan masalah (menanya) tidak sekedar menyelesaikan masalah (menjawab).</p>
Otomasi	<p>Otomatisasi Pekerjaan yang sifatnya rutin dan berulang-ulang dengan prosedur yang sudah baku semakin lama akan digantikan oleh mesin. Pembelajaran hendaknya diarahkan untuk tak sekedar berfikir mekanistik (rutin) tapi lebih kepa analitis dan berfikir analitis (pengambilan keputusan). Saat ini mesin atau komputer masih kalah jauh dengan kemampuan manusia berfikir analitis</p>
Komunikasi	<p>Komunikasi Pekerjaan pekerjaan di abad 21 memerlukan adanya komunikasi yang kompleks serta adanya kolaborasi dan kerjasama dalam menyelesaikan masalah. Komunikasi dan kolaborasi juga tak sekedar bekerja dalam kelompok yang kecil dan lokal tapi bisa jadi dalam skala yang besar dan global. Pembelajaran hendaknya diarahkan kepada melatih kemampuan berkomunikasi dan</p>

Selanjutnya (Hermann et al., 2016) menambahkan empat desain prinsip industri 4.0, yang Pertama, interkoneksi (sambungan) yaitu kemampuan mesin, perangkat, sensor, dan orang yang terhubung dan berkomunikasi satu sama lain melalui *Internet of Things* (IoT) atau *Internet of People* (IoP). Prinsip ini membutuhkan kolaborasi, keamanan, dan juga standar. Kedua, transparansi informasi merupakan kemampuan sistem informasi untuk menciptakan salinan virtual dunia fisik dengan memperkaya model digital melalui data sensor termasuk analisis data dan penyediaan informasi. Ketiga, bantuan teknis yang meliputi:

- a. kemampuan sistem bantuan untuk mendukung manusia dengan menggabungkan dan mengevaluasi informasi secara sadar untuk membuat keputusan yang tepat dan memecahkan masalah mendesak dalam waktu singkat;
- b. kemampuan sistem untuk mendukung manusia dengan melakukan berbagai tugas yang tidak menyenangkan, terlalu melelahkan, atau tidak aman;
- c. meliputi bantuan visual dan fisik. Keempat, keputusan terdesentralisasi yang merupakan kemampuan sistem fisik maya untuk membuat keputusan sendiri dan menjalankan tugas dengan seefektif mungkin

Framework for 21st Century Learning

A unified vision for learning to ensure student success in a world where
change is constant and learning never stops.



Gambar 3.1. Framework Pembelajaran Abad 21

Sumber: (P21, 2007)

Tugas guru dalam memberikan pendidikan khususnya pada kajian PPKn, bukan hanya mengajarkan peserta didik pada ranah kognitif saja, tetapi juga mampu untuk membentuk ranah pada aspek afektif dan psikomotorik, karena guru bukan hanya mengajar di kelas tetapi juga mampu mendidik dan membimbing peserta didik ke arah perilaku yang positif dan dapat menjamin gambaran masa depan peserta didik secara nyata (Uno, 2008)

2. Motif dan Orientasi Pendidikan 4.0

Bergesernya makna tentang kehidupan di abad 21 terlihat dari perubahan pada gaya hidup, profesi dan tuntutan pekerjaan serta kecakapan apa yang dibutuhkan di era abad 21 sehingga dengan segala kompleksitasnya telah mengalami perubahan yang sangat cepat dan tidak dapat terelakkan. Motif-motif kebermaknaan kehidupan yang baru

menjadi sebuah kesadaran bagi guru akan pengetahuan dan keterampilan di era pendidikan 4.0. Menurut (Nurhayati, 2016) peran pendidik dan pengajar diharapkan memiliki kesadaran dalam kecakapan melek digital, sehingga mendukung proses pembelajaran di era pendidikan 4.0 abad 21 karena terdapat perubahan yang mencakup pada perkembangan media informasi dan munculnya media sosial menyebabkan perubahan yang radikal dalam kondisi masyarakat.

Motif-motif pendidikan 4.0 adalah rangsangan yang mendorong guru menjadi aktor utama di era industri 4.0, sebutlah era hari ini guru menjadi guru 4.0 agar dalam mencapai suatu tujuan adanya kecakapan teknologi dan informasi menjadi *driving force* yang menggerakkan guru 4.0 dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan sesuai dengan fram pendidikan abad 21. Guru 4.0 berupaya mengintegrasikan teknologi digital berbasis internet (*online/offline*) baik itu secara daring maupun luring ke dalam proses belajar dan pembelajaran. Gairah pendidikan 4.0 adalah memadukan motif dan orientasi guru dengan atribut digital agar terciptanya kreatifitas dan inovasi dalam menjawab masalah, tantangan dan peluang dalam pelaksanaan pembelajaran

Beberapa fenomena dan literatur ilmiah mengungkap terjadinya kurangnya optimalisasi terselenggaranya capaian pembelajaran pada peserta didik sesuai dengan nilai-nilai kehidupan secara nyata, baik itu pada ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik sehingga membutuhkan kerangka pembelajaran yang mengelaborasi kemampuan peserta didik pada dimensi pedagogik,

kecakapan hidup, kemampuan hidup bersama (kolaborasi), dapat berpikir kritis, kreatif dan inovatif, mengedepankan *soft skills* dan *transversal skills*, keterampilan hidup, dan keterampilan interpersonal warga negara yang berwawasan global, serta literasi terhadap media dan informasi yang ada (Lase, 2019)

Tantangan dan peluang di era pendidikan 4.0 harus dijawab dengan cepat dan tepat agar tidak berkontribusi terhadap peningkatan pengangguran. Pemerintah berupaya merespon tantangan industri 4.0, ancaman pengangguran, dan bonus demografi dengan fokus meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan. Salah satu kebijakan pemerintah adalah revitalisasi pendidikan yang mencakup, 1) sistem pembelajaran, 2) satuan pendidikan, 3) peserta didik, dan 4) pendidik dan tenaga kependidikan juga dibutuhkan (Yahya, 2018).

Motif yang dapat diidentifikasi melalui tantangan dan peluang dapat dijadikan standar ukuran atau orientasi yang membawa pada perubahan dalam kehidupan manusia. Pendidikan 4.0 secara fundamental telah mengubah cara beraktivitas manusia dan memberikan pengaruh yang besar terhadap dunia kerja. Pengaruh positif industri 4.0 berupa efektifitas dan efisiensi sumber daya dan biaya produksi meskipun berdampak pada pengurangan lapangan pekerjaan. Industri 4.0 membutuhkan tenaga kerja yang memiliki keterampilan dalam literasi digital, literasi teknologi, dan literasi manusia. Pendidikan harus mampu membekali lulusan dengan ketiga literasi tersebut melalui revitalisasi *chronosystem* yang meliputi sistem pembelajaran,

satuan pendidikan, peserta didik, dan pendidik dan tenaga kependidikan(Yahya, 2018).



Gambar 3. 2 Chronosystem Pendidikan 4.0

Sumber: (Yahya, 2018)

Seiring dengan perkembangan di abad 21 memberikan dampak pada seluruh aspek kehidupan manusia karena manusia akan terbiasa untuk memiliki lebih dari satu karir, bukan karena harus mencukupi kehidupannya tetapi agar dapat lebih mengeksplorasi kemampuan dirinya, maka peran pendidikan akan menjadi berat jika motif dan orientasi manusia di abad 21 ini semakin kompleks. Perubahan dan perkembangan sistem informasi yang berbasis digital memberikan dampak perubahan yang mendasar, termasuk cara bertransaksi antar lembaga dan bahkan antar individu. Perubahan persepsi juga perlu diterapkan sebagai langkah awal di bidang pendidikan

dalam menghadapi revolusi industri 4.0. Persiapan sejak dini di bidang pendidikan, terdiri dari aspek: (i) sektor pendidikan, (ii) peningkatan kualitas, (iii) teknologi dan (iv) literasi yang berdaya saing bahkan pada tingkat global, agar dapat berkompetisi di era revolusi industri 4.0. Selanjutnya setiap aspeknya memiliki kompetensi tertentu yang harus dijalankan, agar nantinya dapat menciptakan generasi yang unggul dan berdaya saing dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 (Dito & Pujiastuti, 2021)

Dalam kesiapan menghadapi tantangan pendidikan era revolusi industri 4.0 adalah segera meningkatkan kemampuan dan keterampilan sumberdaya manusia dengan mendorong kemajuan pendidikan berbasis teknologi informasi di Indonesia menjawab tantangan Industri 4.0 yang terus melaju pesat. kemajuan teknologi digital dan komputasi pendidikan era abad 21 dengan solusi yang bisa dilakukan; kesesuaian kurikulum dan kebijakan dalam pendidikan; kesiapan SDM dalam memanfaatkan ICT, mengoptimalkan kemampuan peserta didik, dan mengembangkan nilai-nilai (karakter) peserta didik; kesiapan sarana dan prasarana pendidikan, inovasi pembelajaran dapat mengarahkan peserta didik untuk memperoleh kemudahan dalam rangka mempelajari bahan ajar yang disampaikan oleh guru, tentunya dengan memanfaatkan media teknologi informasi (ICT). Ketepatan dalam melakukan inovasi pendidikan sangatlah berpeluang bagi terciptanya banyak kondisi pembelajaran yang kondusif, menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran (*instructional activities*) dapat berlangsung secara efektif dan efisien dalam memfasilitasi peserta didik untuk dapat meraih suatu komponen yang

sangat menentukan terciptanya kondisi selama berlangsungnya pembelajaran (Syamsuar & Reflianto, 2018)

Dunia telah memasuki Era Revolusi Industri 4.0. Dengan adanya adaptasi ini memiliki pengaruh yang cukup besar dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah peran pendidik. Peran pendidik merupakan salah satu komponen utama dalam keberhasilan belajar dan mengajar pembelajaran. Menghadapi era revolusi industri 4.0, maka peran pendidik juga harus dipersiapkan dengan lebih matang lagi dan diperbaharui lagi agar lembaga pendidikan di Indonesia siap menghadapi revolusi industri 4.0 sehingga peran pendidik terdiri dari,

- a. Peran guru dalam pembelajaran yang memusatkan pada konstruksi, pencarian dan penemuan; dahulu pendidikan diartikan sebagai sesuatu yang bersifat satu arah, yang menuntut penyampaian informasi oleh seorang ahli dan pemerolehan pengetahuan yang telah disiapkan, oleh peserta didik. Dalam hal ini, seorang guru dianggap sebagai ahli yang mempunyai jawaban untuk setiap pertanyaan, sehingga ia memiliki otoritas penuh.
- b. Peran guru dalam pembelajaran yang menekankan pada kreativitas dan inisiatif; pendidikan konvensional cenderung menampilkan kemampuan manual individu yang mampu menyelesaikan tugas yang diberikan. Pembelajar yang mengikuti kebiasaan dan jalur-jalur yang ditentukan, menggunakan sumber-sumber yang disediakan oleh guru secara efektif, serta berada pada batas-batas yang telah

dirancang, dianggap mencapai hasil terbaik dalam metodologi ini.

- c. Peran guru dalam pembelajaran yang menekankan pada interaksi dan kerjasama; masyarakat yang telah mencapai tingkat spesialisasi yang tinggi dengan beragam profesi, membutuhkan interaksi yang lebih luas serta kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan. Sayangnya pembelajaran yang dirancang guru masih cenderung untuk memenuhi kebutuhan dan harapan individu siswa, misalnya melalui interaksi terencana di antara siswa dengan komputer, belum memenuhi tuntutan dalam lingkungan belajar era digital global dewasa ini (Harahap, 2018).

Menurut Lase hal-hal yang perlu dipertimbangkan oleh sekolah dan guru dalam memutuskan bagaimana pendidikan dan pembelajaran diselenggarakan diabad 21, yakni pembelajaran berpusat kepada siswa (*student-centered learning*), kolaborasi (*collaborative learning*), penuh makna, serta terintegrasi dengan masyarakat. Untuk mendukung proses pendidikan dan pembelajaran dimaksud, cara seperti pembelajaran berbasis ICT, *flipped classroom*, mengintegrasikan media sosial, case method, problem based learning, project based learning, LMS diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, namun sikap atau keterampilan guru di era pendidikan 4.0 perlu dimiliki ketangkasan dalam jal sebagai berikut:

- a. Bersahabat dengan Teknologi. Dunia selalu berubah dan berkembang ke level yang lebih tinggi, salah satu perubahannya ditandai oleh kemajuan teknologi. Setiap orang tidak akan mampu untuk melawan kemajuan teknologi. Oleh karena itu, guru wajib memiliki kemauan untuk belajar secara terus-menerus. Perubahan dunia oleh kemajuan teknologi tidak perlu dijadikan sebagai ancaman, namun harus dihadapi dengan positif, belajar dan beradaptasi, serta mau berbagi dengan teman sejawat baik dalam hal kesuksesan maupun kegagalan.
- b. Kerjasama (*Kolaborasi*). Hasil yang maksimum akan sulit dicapai apabila dikerjakan secara individu, tanpa adanya kerjasama atau berkolaborasi dengan orang lain. Dengan demikian, maka guru harus memiliki kemauan yang kuat untuk berkolaborasi dan belajar dengan guru-guru yang lainnya. Sikap ini sangat diperlukan di masa sekarang dan di masa yang akan datang. Dalam menerapkan sikap kerjasama (*kolaborasi*) tidak terlalu sulit, karena dunia sudah saling terhubung sehingga tidak ada alasan untuk tidak berkolaborasi dengan yang lain.
- c. Kreatif dan Berani Mengambil Resiko. Kreativitas adalah salah satu skill yang diperlukan pada Top 10 Skill 2020, kreativitas akan menghasilkan sebuah struktur, pendekatan atau metode untuk menyelesaikan masalah dan juga menjawab kebutuhan. Guru perlu memodelkan kreativitas ini dan berupaya lebih cerdas bagaimana kreativitas ini dapat diintegrasikan ke dalam tugas-tugas

kesehariannya. Para pendidik juga tidak perlu terlalu takut salah, tetapi harus siap menghadapi segala resiko yang muncul. Karena kesalahan adalah langkah awal dalam belajar dan jangan jadikan kesalahan menjadi faktor penghambat untuk terus maju, karena kesalahan adalah untuk diperbaiki.

- d. Memiliki selera Humor yang Baik. Guru yang humoris merupakan guru yang paling sering diingat oleh para siswa. Tertawa dan humor dapat menjadi skill penting untuk membantu dalam membangun hubungan dan relaksasi dalam kehidupan. Dengan adanya sikap humor maka akan dapat mengurangi stres dan rasa frustrasi, sekaligus dapat memberikan kesempatan kepada orang lain untuk melihat kehidupan dari sisi lain.
- e. Mengajar secara Utuh (*Holistik*). Dalam berbagai teori belajar dan pembelajaran kita mengenal pembelajaran individual dan kelompok. Akhir-akhir ini, gaya belajar dan pembelajaran yang bersifat individu semakin meningkat. Oleh karena itu, guru di zaman sekarang perlu mengenali siswa secara individu, termasuk keluarganya dan cara mereka belajar (menganalnya secara utuh, termasuk kendala-kendala yang dialaminya baik secara pribadi maupun di dalam keluarganya) (Lase, 2019).

Ciri-ciri era revolusi industri 4.0 adalah yang pertama robot automation yaitu proses produksi yang tidak lagi mengandalkan massa (jumlah manusia) namun digantikan dengan sistem robot. Hal ini dikarenakan dengan sistem

robot dapat bekerja dengan lebih efektif dan efisien apabila dibandingkan dengan yang dilakukan oleh manusia. Ciri yang kedua adalah 3D printer yang apabila mencetak tidak hanya dapat mencetak object 2D, tetapi sekarang rumah sudah dapat dicetak dengan menggunakan mesin 3D printer. Ciri yang ketiga adalah *internet of thing* yaitu kecepatan yang dikendalikan oleh internet. Dimana dapat kita lihat pada saat ini hampir semua pekerjaan terhubung dengan koneksi internet. Ciri yang keempat adalah Big Data, yaitu berupa iklan mengenai barang-barang yang akan diperjualbelikan, sistem tersebut dapat mengetahuinya dan mengiklankannya karena terdapat sebuah data yang dapat mengoleksi berbagai informasi (Yudi et al., 2019).

Ciri-ciri era pendidikan 4.0 yaitu Perubahan yang masif, cepat, dengan pola yang sulit ditebak. Perubahan yang cepat menyebabkan ketidakpastian, terjadinya kompleksitas hubungan antar faktor penyebab perubahan dan kekurangjelasan arah perubahan yang menyebabkan ambiguitas. Pada Era ini teknologi informasi telah menjadi basis atau dasar dalam kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan di Indonesia, bahkan di dunia saat ini tengah masuk ke era revolusi sosial 5.0. Pada Era Revolusi industri 4.0 beberapa hal terjadi menjadi tanpa batas melalui teknologi komputasi dan data yang tidak terbatas, hal ini terjadi karena dipengaruhi oleh perkembangan internet dan teknologi digital yang masif sebagai tulang punggung pergerakan dan konektivitas manusia dan mesin. Era ini juga akan mendisrupsi berbagai aktivitas manusia, termasuk di dalamnya bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta pendidikan tinggi (Risdianto, 2019).

Sistem pendidikan membutuhkan gerakan kebaruan untuk merespon era industri 4.0. Salah satu gerakan yang dicanangkan oleh pemerintah adalah gerakan literasi baru sebagai penguat agar dapat mengubah gerakan literasi lama. Dimana gerakan literasi baru, terfokus pada tiga literasi utama, yaitu: 1) literasi digital, 2) literasi teknologi, dan 3) literasi manusia. Tiga literasi ini merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan di era industri 4.0. Literasi digital diarahkan pada tujuan peningkatan kemampuan membaca, menganalisis dan menggunakan informasi di dunia digital (*Big Data*), literasi teknologi bertujuan untuk memberikan pemahaman pada cara kerja mesin dan aplikasi teknologi, dan literasi manusia diarahkan pada peningkatan kemampuan berkomunikasi dan penguasaan ilmu desain. Berdasarkan hal tersebut, dengan adanya pemberian literasi baru diharapkan dapat menciptakan lulusan yang kompetitif dengan menyempurnakan gerakan literasi lama yang hanya berfokus pada peningkatan kemampuan membaca, menulis, dan matematika. Adaptasi gerakan literasi baru dapat diintegrasikan dengan melakukan penyesuaian kurikulum dan sistem pembelajaran sebagai respon terhadap era industri 4.0 (Yudi et al., 2019).

Revolusi industri saat ini memasuki fase keempat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan manusia. Banyak kemudahan dan inovasi yang diperoleh dengan adanya dukungan teknologi digital. Layanan menjadi lebih cepat dan efisien serta memiliki jangkauan koneksi yang lebih luas dengan sistem *online*. Namun demikian, digitalisasi program juga membawa dampak negatif. Peran

manusia setahap demi setahap diambil alih oleh mesin otomatis. Akibatnya, jumlah pengangguran semakin meningkat. Hal ini tentu saja akan menambah beban masalah lokal maupun nasional. Oleh karena itu, untuk memanfaatkan peluang dan menjawab tantangan revolusi industri 4.0, para pemangku kepentingan (*stake holders*) wajib memiliki kemampuan literasi data, teknologi dan manusia. Literasi data dibutuhkan oleh pemangku kepentingan untuk meningkatkan skills dalam mengolah dan menganalisis big data untuk kepentingan peningkatan layanan public dan bisnis. Literasi teknologi menunjukkan kemampuan untuk memanfaatkan teknologi digital guna mengolah data dan informasi. Sedangkan literasi manusia wajib dikuasai karena menunjukkan elemen softskill atau pengembangan karakter individu untuk bisa berkolaborasi, adaptif dan menjadi arif di era “banjir” informasi (Risdianto, 2019)

E. PENUTUP

Dasar yang dapat dijadikan oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan dari yang tidak paham menjadi paham mengenai sesuatu hal adalah pendidikan. Selain itu, melalui pendidikan seseorang bisa mewujudkan masa depan yang lebih cerah karena orang tersebut memiliki pendidikan yang sangat dibutuhkan dalam setiap perkembangan. Pendidikan Indonesia saat ini sudah bertransformasi menjadi pendidikan abad 21. Dimana dalam pendidikan abad 21 ini peserta didik dituntut untuk memiliki beberapa keterampilan hidup (*life skill*). Dalam pembelajaran abad 21 ini hal yang perlu untuk dipersiapkan oleh generasi manusia Indonesia adalah dapat menyongsong kemajuan teknologi informasi

dan komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat. Karena tujuan dari pendidikan nasional abad 21 ini adalah mewujudkan cita-cita bangsa. Dimana yang menjadi cita-cita bangsa ini adalah sebagaimana yang tercantum di dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yaitu melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Selain itu, revolusi industri 4.0 ini memberikan dampak yang cukup besar kepada seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk pada sektor pendidikan. Perubahan dan perkembangan sistem informasi yang berbasis digital memberikan dampak perubahan yang mendasar, termasuk cara bertransaksi antar lembaga dan bahkan antar individu. Pada era pendidikan 4.0 di abad 21 ini perlu diterapkan sebuah persepsi yang dijadikan sebagai langkah awal dalam bidang pendidikan untuk menghadapi revolusi industri 4.0. Persiapan yang perlu dilakukan sejak dini di bidang pendidikan dapat dilakukan pada berbagai aspek, yaitu sebagai berikut: (i) sektor pendidikan, (ii) peningkatan kualitas, (iii) teknologi dan (iv) literasi yang berdaya saing pada tingkat global, agar dapat berkompetisi di era revolusi industri 4.0. Selain itu, setiap aspeknya memiliki kompetensi tertentu yang harus dijalankan, agar nantinya dapat menciptakan generasi yang unggul dan memiliki daya saing dalam menghadapi pendidikan 4.0 di abad 21. Dengan demikian, kita sebagai seorang guru maupun calon guru di era yang penuh dengan kecanggihan teknologi, harus dapat mewujudkan tujuan

pendidikan, memiliki keterampilan dan juga inovasi untuk melakukan perkembangan pendidikan. Sehingga kedepannya pendidikan di Indonesia dapat menjadi lebih baik dalam menjalani pendidikan 4.0 di abad 21.

F. RANGKUMAN

Industri 4.0 merupakan industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi cyber. Hal ini merupakan salah satu tren otomatisasi dan pertukaran data dalam teknologi manufaktur, termasuk didalamnya sistem cyber-fisik, internet untuk segala atau *Internet of Things* (IoT), komputasi awan dan komputasi kognitif. Industri 4.0 ini menghasilkan “pabrik cerdas”. Di dalam pabrik cerdas memiliki struktur modular, sistem siber-fisik yang mengawasi proses fisik, menciptakan salinan dunia fisik secara virtual, dan membuat keputusan yang tidak terpusat. Melalui internet untuk segala (IoT), sistem siber-fisik berkomunikasi dan bekerja sama antara satu dengan yang lainnya serta manusia secara bersamaan. Melalui komputasi awan (*cloud computing*), layanan internal dan lintas organisasi disediakan dan dimanfaatkan oleh berbagai pihak di dalam rantai nilai. Revolusi industri keempat (4.0) ini mampu mengubah ekonomi, pekerjaan, dan bahkan masyarakat itu sendiri. Industri 4.0 ini merupakan penggabungan teknologi fisik dan digital melalui analitik, kecerdasan buatan, teknologi kognitif, dan *Internet of Things* (IoT) untuk menciptakan perusahaan digital yang saling terkait dan mampu menghasilkan keputusan yang lebih tepat.

Abad ke-21 ditandai dengan era revolusi industri 4.0 sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, yang artinya kehidupan manusia pada abad ke-21 ini mengalami perubahan-perubahan yang fundamental yang sangat berbeda dengan tata kehidupan pada abad - abad sebelumnya. Abad ke-21 adalah abad yang meminta kualitas dalam segala usaha dan hasil kerja manusia. Dalam hal ini, abad ke-21 meminta sumber daya manusia yang berkualitas, yang dihasilkan oleh lembaga-lembaga yang dikelola secara profesional sehingga dapat membuahkan hasil yang berkualitas. Tuntutan-tuntutan yang serba baru tersebut meminta berbagai terobosan dalam berfikir, penyusunan konsep, dan tindakan-tindakan. Selain itu, diperlukan suatu paradigma baru dalam menghadapi tantangan-tantangan yang baru. Menurut filsuf Khun apabila tantangan-tantangan baru tersebut dihadapi dengan menggunakan paradigma lama, maka segala usaha akan menemui kegagalan. Tantangan yang baru menuntut proses terobosan pemikiran (*breakthrough thinking process*) apabila yang diinginkan adalah output yang bermutu yang dapat bersaing dengan hasil karya dalam dunia yang serba terbuka (Tilaar, 1998)

Pembelajaran abad 21 ini merupakan pembelajaran yang dapat menerapkan kreativitas, berpikir kritis, dapat bekerjasama, memiliki keterampilan berkomunikasi, memiliki keterampilan dalam bermasyarakat dan keterampilan karakter, serta memerlukan kemampuan teknik. Pemanfaatan berbagai aktivitas pembelajaran yang mendukung pembelajaran 4.0 dapat dilakukan dengan menggunakan model *resource sharing* yang bisa dilakukan dengan siapapun dan dimanapun, pembelajaran kelas dan

lab melalui augmented dengan bahan virtual, bersifat interaktif, menantang, serta pembelajaran yang mendapatkan banyak manfaat bukan hanya sekedar formalitas saja.

G. TUGAS

Memasuki era globalisasi pada abad ke-21, pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan yang cukup besar, yaitu tantangan dalam pemerataan, perluasan akses, peningkatan mutu, relevansi, daya saing, efisiensi manajemen pendidikan dan optimalisasi sumber daya serta dalam mewujudkan pencitraan publik. Indonesia sendiri sudah menyadari akan pentingnya keterampilan abad 21 sebagaimana yang dituangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan pada tahun 2010. Sehingga, dampak yang berkembang dari globalisasi dan masyarakat telah membuat banyak orang berpendapat bahwa keterampilan dalam abad 21 sangatlah penting. Dengan demikian, tantangan revolusi industri 4.0 ini harus ditanggapi secara bijak oleh para pemangku, yaitu dengan menguasai kemampuan literasi data, literasi teknologi, dan juga literasi manusia. Berdasarkan kondisi tersebut, hal-hal apa saja yang harus dipersiapkan dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 dan bagaimana cara menghadapi tantangan-tantangan pendidikan 4.0 di abad 21?

H. TES FORMATIF

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dari pertanyaan di bawah ini !

1. Perkembangan revolusi industri ditandai dengan diproduksinya mobil dengan sistem ban berjalan dan berdampak pada kondisi militer perang dunia II. Kondisi ini termasuk ke dalam revolusi industri.....
 - a. Revolusi industri 1.0
 - b. Revolusi industri 2.0
 - c. Revolusi industri 3.0
 - d. Revolusi industri 4.0
 - e. Revolusi industri 5.0

2. Di Abad 21 guru mengarahkan pembelajaran untuk lebih banyak berdiskusi, memecahkan masalah hingga melakukan proyek yang merangsang siswa untuk.....
 - a. Berfikir Kritis
 - b. Menyimak
 - c. Mengupdate
 - d. Bertindak manual
 - e. Berfikir logis

3. Penetrasi TIK dalam pembelajaran semakin mendorong lembaga sekolah untuk memanfaatkan teknologi canggih. Bukan hanya sumber daya TIK yang begitu besar memberikan kontribusi terhadap kualitas pembelajaran, tetapi juga merupakan bagian dari revolusi industri 4.0. Atas dasar argumen tersebut pernyataan mana yang anda anggap benar...

- a. Perangkat TIK perlu dikendalikan pemanfaatannya di sekolah supaya tidak menimbulkan pengaruh buruk.
 - b. Sebagai guru abad 21 harus menyesuaikan diri dengan cara kerja, logika teknologi dan media, sehingga bagaimanapun guru harus mengikuti kehendak.
 - c. Teknologi dan media tidak bisa menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran
 - d. Tidak ada satu kekuatan apapun yang bisa menghentikan pengaruh teknologi dan media dalam dunia pendidikan, oleh karena itu guru harus beradaptasi dengan perkembangan yang baru.
 - e. Kehadiran TIK ini tidak harus dihadapkan secara frontal pada peran guru, karena TIK bisa berjalan secara paralel dan saling mengisi antara peran guru dan peran teknologi serta media untuk memecahkan problem pembelajaran.
4. Dalam pembelajaran kolaborasi, peserta didik dapat bekerja sama dalam sebuah kelompok untuk memecahkan permasalahan yang mereka hadapi. Berikut ini merupakan kemampuan kolaborasi yang harus dimiliki siswa abad 21.
- 1) Menunjukkan kemampuan bekerja secara efektif dengan berbagai kelompok.
 - 2) Memiliki keluwesan dan kesediaan membantu dalam berkompromi untuk mencapai tujuan bersama.

3) Menunjukkan kemandirian dalam berpikir kritis dan penyelesaian masalah yang dihadapinya.

4) Setiap individu adalah milik kelompok dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya.

Berdasarkan hal diatas, pernyataan tentang kemampuan kolaborasi yang benar adalah pernyataan nomor.....

a. (1), (2), dan (3)

b. (1), (2), dan (4)

c. (1), (3), dan (4)

d. (2), (3), dan (4)

e. (3), (4), dan (1)

5. Berpikir kritis merupakan kemampuan untuk berpikir jernih dan rasional, yang meliputi kemampuan untuk berpikir reflektif dan independen. Berikut ini yang merupakan keterampilan inti dalam berpikir kritis, yaitu

a. Interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan pengaturan diri

b. Interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplorasi, dan pengaturan diri

c. Interpretasi, aplikasi, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan pengaturan diri

d. Interpretasi, analisis, evaluasi, deskripsi, eksplorasi, dan pengaturan diri

e. Interpretasi, inferensi, evaluasi, eksplanasi, dan pengaturan diri

6. Sejumlah lapangan kerja akan tetap bertahan dalam RI 4.0, yakni pekerjaan atau profesi yang memiliki ciri
 - a. Pengulangan
 - b. Mekanis
 - c. Kreatif
 - d. Praktis
 - e. Efektif

7. Dalam pendidikan 4.0 di abad 21 terdapat beberapa pola pembelajaran, *Kecuali.....*
 - a. Mengamati.
 - b. Memahami.
 - c. Mengaplikasikan.
 - d. Mendiskusikan
 - e. Mempersiapkan.

8. Pengaruh secara signifikan dari revolusi industri 4.0, tetapi guru tidak boleh terlena dengan kondisi yang ada, guru harus terus meningkatkan kualitas dirinya agar bisa menjadi guru yang mampu menghasilkan sumber daya manusia yang lebih berkualitas. Menurut Wahyuni dan Latip (2018), sikap atau skill yang perlu dimiliki oleh guru dalam menghadapi era Industri 4.0, contohnya menggunakan referensi dari internet yaitu?
 - a. Memiliki selera Humor yang Baik.
 - b. Mengajar secara utuh (*holistic*)
 - c. Bersahabat dengan Teknologi.
 - d. Kreatif dan Berani Mengambil Resiko
 - e. Kerjasama(kolaborasi)

9. Sejak tahun berapa era revolusi industri 4.0 diimplementasikan di Indonesia.....
- 2010
 - 2011
 - 2012
 - 2013
 - 2014
10. Terdapat pernyataan yang mengungkapkan bahwa buku bisa digantikan dengan teknologi, tetapi peran guru tidak bisa digantikan dengan apa pun, bahkan peran guru harus dapat diperkuat. Pada era sekarang yaitu abad 21, maka seorang guru harus mampu untuk memanfaatkan...
- Media *online*.
 - Telekomunikasi.
 - Teknologi inovatif.
 - Media inovatif.
 - Teknologi digital untuk mendesain pembelajaran yang kreatif.

KUNCI JAWABAN

1	A	6	C
2	A	7	E
3	E	8	C
4	B	9	B
5	A	10	E

DAFTAR PUSTAKA

- Carneiro, R., & Draxler, A. (2008). Education for the 21st century: lessons and challenges. *European Journal of Education*, 43(2), 149–160.
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4(2), 59–65.
- Harahap, M. (2018). Revolusi industri 4.0 dan pengaruhnya terhadap peran pendidik di abad 21 dalam dunia pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 2, 578–580.
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1), 26–50. <https://doi.org/10.31942/mgs.v10i1.2714>
- Hermann, M., Pentek, T., & Otto, B. (2016). Design principles for industrie 4.0 scenarios. *2016 49th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*, 3928–3937.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di era revolusi industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43.
- Mukhadis, A. (2013). SOSOK MANUSIA INDONESIA UNGGUL DAN BERKARAKTER DALAM BIDANG TEKNOLOGI SEBAGAI TUNTUTAN HIDUP DI ERA GLOBALISASI Amat. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(2), 115–136.
- Nurhayati, A. S. (2016). Peran Media Jejaring Sosial Dalam

Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 1-9(November), 632-641.

- P21. (2007). Framework for 21st century learning. *P21 Partnership for 21st Century Learning*, 2. http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_framework_0816_2pgs.pdf%0A<http://www.p21.org/our-work/p21-framework>
- Peters, L. (2011). Pendidikan Global: Menggunakan Teknologi untuk Memperkenalkan Dunia Global kepada Para Siswa. *Jakarta: Indeks*.
- Risdianto, E. (2019a). Analisis pendidikan indonesia di era revolusi industri 4.0. *April*, 0-16. *Diakses Pada*, 22.
- Risdianto, E. (2019b). Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Research Gate, April*(January), 1-16.
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1-13.
- Tilaar, H. A. R. (1998). *Beberapa agenda reformasi pendidikan nasional dalam perspektif abad 21*. IndonesiaTera.
- Uno, H. B. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. jakarta: Bumi Aksara. *Search In*.
- Widodo, H. (2016). Potret Pendidikan Di Indonesia Dan Kesiapannya Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asia (Mea). *Cendekia: Journal of Education and Society*, 13(2), 293. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v13i2.250>
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. *Jurnal Pendidikan*, 1, 263-278. <http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278>

Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global .pdf. diakses pada; hari/tgl; sabtu, 3 November 2018. jam; 00:26, wib.

- Yahya, M. (2018). Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia, Orasi Ilmiah Professor bidang Ilmu Pendidikan Kejuruan. *Sidang Terbuka Luar Biasa Senat Universitas Negeri Makassar T.*
- Yudi, P., Ziyadatur, R., Subaidah, S., & Ferawati, F. (2019). Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.*
- Yunita, S., & Tambunan, H. (2021). Reflector and Pragmatic Learning Styles in Learning Value Clarification Technique (VCT) and Direct Instruction (DI). *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(2), 2329–2342.

CYBER PEDAGOGY

A. PENDAHULUAN

Berdasarkan survei internet Indonesia tahun 2021-2022, pengguna internet di Indonesia mencapai 220 juta orang. Sebelum pandemi, jumlah pengguna internet di Indonesia adalah 175 juta orang. Penetrasi internet terhadap penduduk Indonesia juga tinggi, saat ini mencapai 77 persen berdasarkan survei terbaru APJII. Peningkatan jumlah pengguna dan pemakaian internet di Indonesia sangat dipengaruhi pandemi Covid-19 (Nidia Zuraya, 2022). Jika dikaitkan dengan data pokok pendidikan yang dirilis oleh Kemdikbud tahun 2022 menyebutkan jumlah keseluruhan data peserta didik jenjang pendidikan anak usia dini hingga menengah atas pada tahun ajaran ganjil 2021/2022 sebanyak 52.323.725 juta siswa (Kemdikbud, 2022), hal ini berarti bahwa sebagian besar peserta didik di Indonesia tidak asing lagi dengan internet dan penggunaannya.

Pendidikan dituntut dapat mengikuti perkembangan zaman dan beradaptasi dengan perubahan tersebut, maka pendidikan berperan sentral menjadi faktor penentu dalam keberhasilan kehidupan bermasyarakat. Dalam kondisi inilah yang memicu terhadap perubahan sosial sehingga menjadi

bahan kajian dalam mengupayakan persiapan peserta didik menghadapi tantangan abad ke-21. Dalam rangka menghadapi perubahan yang serba cepat yang dikenal dengan istilah disrupsi maka pendidikan mengalami perubahan seiring dengan adanya revolusi industri 4.0 yang merupakan era inovasi disruptif, di mana kreatifitas dapat berkembang. Namun jika tidak diimbangi dengan kemampuan SDM itu sendiri maka akan tersingkirkan oleh keadaan perubahan tersebut sehingga tidak mampu menciptakan sesuatu hal yang baru (inovasi).

Era keterbukaan informasi dan komunikasi dengan hadirnya perkembangan teknologi maka perubahan serba cepat bukanlah merupakan hal yang baru tetapi sudah ada sejak tahun 80-an, sehingga pada abad 21 ini disebut era digital, di era ini penggunaan teknologi sudah menjadi kebutuhan yang masiv dari anak usia dini hingga orang dewasa. Di abad 21, atau tepatnya pada zaman sekarang teknologi semakin penting bahkan menjadi kebutuhan bagi semua orang, bahkan dalam pembelajaran pun menggunakan teknologi ini sangat penting dan dibutuhkan, supaya menjadi penggerak motivasi peserta didik agar tertarik pada pembelajaran sehingga mereka memiliki keterampilan belajar dan berinovasi dari kegiatan pembelajaran tersebut.

Era pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 disebut Pendidikan 4.0. Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran atau dikenal dengan sistem siber (*cyber system*). Sistem ini mampu membuat proses pembelajaran dapat berlangsung secara

berkala tanpa batas ruang dan batas waktu. Indonesia dapat dikatakan lebih lambat dalam merespon revolusi industri 4.0 ketimbang negara tetangga seperti Malaysia dan Singapura. Sistem pendidikan 4.0 baru bergaung kencang dalam tahun ini. Oleh karena itu, pemerintah harus menyediakan fasilitas yang memadai dalam menyongsong era Pendidikan 4.0. (Supandi et al., 2020).

Struktur tuntutan pendidikan pada era cyber pedagogy atau pendidikan 4.0 adalah: kemampuan dalam (1) literasi dasar; (2) literasi digital; (3) literasi teknologi; (4) literasi manusia (5) literasi budaya ekonomi-sosial; (6) karir & kecakapan hidup; (7) kepemimpinan dan tanggung jawab. Guru harus memfasilitasi dan mulai mengembangkan kemampuan struktur tuntutan pendidikan pada era 4.0 tersebut dalam hal proses pembelajaran mulai dari tahap awal perencanaan, pelaksanaan, hingga akhir kegiatan yang dilakukannya termasuk proses penilaian (Astini, 2019).

Mengingat terbatasnya jumlah tenaga pendidik, dikarenakan ketidakmerataan penyebaran tenaga pengajar di seluruh wilayah Indonesia hingga ke pelosok, banyak guru yang dituntut untuk dapat menguasai mata pelajaran yang bukan merupakan bidang mereka. Kurangnya penguasaan guru terhadap bahan ajar atau pesan yang akan dikomunikasikan kepada peserta didik melalui bahan ajar tentu dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran peserta didik. Mengingat hal tersebut tentunya guru harus memanfaatkan segala sumber belajar yang ada secara maksimal, ataupun mempersiapkan dirinya untuk menghadapi tantangan bahwa di daerah-daerah terpencil, mungkin mereka akan sedikit kesulitan dalam mengakses

informasi yang mereka butuhkan untuk menyampaikan bahan ajar. Persiapan yang matang sebelum menghadapi masalah-masalah tersebut tentunya sangat diperlukan oleh seorang guru dalam kemampuan proses belajar mengajar, maka peran kehadiran teknologi dapat membantu tugas dan tanggung jawabnya dalam segala persiapan dan pelaksanaannya, hal ini disebut dengan era *cyber pedagogy*.

Cyber pedagogy adalah seni atau gaya pengajar di era digital yang dapat memberdayakan *platform* digital berbasis internet atau elektronik yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan dalam kegiatan belajar mengajar baik di kelas maupun di luar dinding kelas, luring (luar jaringan) maupun daring (dalam jaringan). Dengan melihat segala perkembangan akses informasi yang ada, masih banyak guru yang enggan untuk mengembangkan kemampuannya dalam memanfaatkan sumber informasi sebagai salah satu media pembelajaran dan bahan ajar. Guru terkesan *gaptek* (gagap teknologi) sehingga masih banyak guru-guru yang tidak memanfaatkan fasilitas pembelajaran yang tersedia, khususnya pada sekolah-sekolah yang ada di kota-kota besar seperti pemanfaatan komputer dan OHP (luring atau di kelas) kemudian *platform Learning Management System (LMS)* baik itu aplikasi *google class*, *moodle* dan lain-lain (daring/virtual) dalam kegiatan pembelajaran, walaupun pada faktanya penguasaan terhadap penggunaan alat tersebut dapat memudahkan mereka dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Untuk itulah, perlu ditingkatkan kesadaran terhadap para guru bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang bukannya mempersulit mereka, namun justru dapat memudahkan

tugas dan tanggung jawab guru sebagai tenaga pendidik, dan dapat meningkatkan performa kerja mereka di bidang pendidikan (Munthe, 2019).

Era pendidikan 4.0 merupakan jawaban atas terjadinya revolusi industri 4.0 sehingga Guru 4.0 sangat dibutuhkan dalam menghadapi persiapan dan tantangan di era tersebut. Bagaimana menjadi guru 4.0? Pertanyaan ini sangat penting dijawab agar guru mampu meningkatkan kompetensi menuju guru 4.0. Guru 4.0 memiliki tanggung jawab yang lebih besar dalam mendidik peserta didik dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0. Guru 4.0 merupakan guru yang mampu menguasai dan memanfaatkan teknologi digital (Supandi et al., 2020)

Mengembangkan *framework* pembelajaran di abad 21 yang menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dibidang teknologi, media dan informasi, keterampilan pembelajaran dan inovasi serta keterampilan hidup dan karir (Astini, 2019) lebih detail dijelaskan mengenai *framework* pembelajaran abad ke-21 adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*), mampu berfikir secara kritis, lateral, dan sistemik, terutama dalam konteks pemecahan masalah;
2. Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*), mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan berbagai pihak;
3. Kemampuan mencipta dan membaharui (*Creativity and Innovation Skills*), mampu mengembangkan

- keaktivitas yang dimilikinya untuk menghasilkan berbagai terobosan yang inovatif;
4. Literasi teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communications Technology Literacy*), mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kinerja dan aktivitas sehari-hari;
 5. Kemampuan belajar kontekstual (*Contextual Learning Skills*) , mampu menjalani aktivitas pembelajaran mandiri yang kontekstual sebagai bagian dari pengembangan pribadi, dan
 6. Kemampuan informasi dan literasi media, mampu memahami dan menggunakan berbagai media komunikasi untuk menyampaikan beragam gagasan dan melaksanakan aktivitas kolaborasi serta interaksi dengan beragam pihak

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari keseluruhan kajian materi *Cyber Pedagogy* dan pendidikan abad 21 akan memberikan pemahaman kepada peserta didik sebagai calon guru yang akan menjadi seorang pendidik dan pengajar dengan menguasai konsep pendidikan abad 21 dan teknologi *cyber pedagogy*, sehingga dengan mengetahui bentuk dan kegunaan atribut cyber pedagogy dapat dijadikan sebagai media pembelajaran serta dapat merealisasikan pengetahuan dan pemahaman ini dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas yang aktif dan inovatif.

C. SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN

Adapun tingkat penguasaan peserta didik diharapkan dapat memahami dan mengimplementasikan sub capaian sebagai berikut, yaitu :

1. Menguasai konsep pemahaman *cyber pedagogy* dengan kemampuan seni dan gaya mengajar di era digital
2. Menerapkan atribut digital dalam konsep ICT sehingga dapat dikembangkan sebagai pedagogy pengajaran.
3. Memahami dan mempersiapkan segala tantangan dalam belajar di era pendidikan 4.0 sehingga *Cyber Pedagogy* menjadikan guru 4.0 melatih peserta didik untuk memanfaatkan teknologi dalam belajar.
4. Pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media *e-learning* sebagai wadah berfikir, dan penguatan pemahaman dalam belajar di era pendidikan 4.0.

D. URAIAN MATERI

1. Konsep Cyber Pedagogy

Secara etimologis, istilah *cyber* menurut KBBI kamus besar bahasa Indonesia, diartikan sebagai dunia maya, diserap dari bahasa Inggris yaitu *cybernetics* yang diterjemahkan dengan sibernetika, yang berkaitan erat dengan teori informasi, teori pengendalian, dan teori sistem. Evolusinya pada paruh kedua abad ke-20, Sibernetika sama-sama berlaku untuk fisik dan sistem sosial yang berbasis bahasa. *Pedagogy* sendiri berasal dari kata Yunani "*paid*" artinya anak dan "*agogus*" artinya membimbing atau memimpin. Dengan demikian secara harfiah *pedagogy* berarti

seni atau pengetahuan membimbing/ memimpin atau mengajar anak. Dengan pengertian seperti itu, dapat dikatakan bahwa *cyber pedagogy* merupakan metode atau cara yang digunakan untuk membimbing atau mengajar anak dengan bantuan teknologi.

Cyber pedagogy adalah seni atau gaya dalam teknik mengajar dengan memanfaatkan teknologi digital atau dunia maya. *Cyber pedagogy* harus digunakan pada jaman sekarang karena generasi pada masa ini dididik oleh komunitas yang ada di empat lingkungan yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat serta lingkungan digital atau dunia maya.

Munculnya perkembangan teknologi pada hakikatnya merupakan proses adaptasi dalam mendorong dan mendukung keberhasilan dalam meningkatkan suatu nilai yang bermanfaat, sehingga hadirnya teknologi telah mempengaruhi dan mengubah manusia dalam aktifitas kehidupannya. Maka jika ada manusia yang berada pada era hari ini dianggap “gaptak” akan mengalami ketertinggalan akses informasi serta percepatan pengetahuan. Jadihal ini akan berjalan beriringan dengan terwujudnya era masyarakat informasi (*information society*) atau masyarakat ilmu pengetahuan (*knowledge society*).

Keberadaan user atau pengguna sebagai pioner pendidikan dituntut memiliki kemampuan memahami teknologi sesuai dengan kebutuhannya atau melek teknologi sehingga memiliki kecakapan dalam literasi teknologi dan literasi data karena akan berperan dalam kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Ruang lingkup kompetensi bagi seorang pengajar di era pembelajaran digital meliputi

perencanaan dan pengorganisasian pembelajaran, keterampilan penyajian baik verbal maupun non verbal, kerjasama tim, keterampilan strategi bertanya, keahlian dalam penguasaan materi pembelajaran, melibatkan pembelajar dalam pembelajaran dan koordinasi aktivitas belajarnya, pengetahuan tentang teori belajar, pengetahuan tentang pembelajaran digital, pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran, dan penguasaan media pembelajaran (Bruce, 1997)

Di era pendidikan 4.0, guru dituntut mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru dijelaskan bahwa guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Dalam Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru pasal tiga ayat empat menyatakan bahwa kompetensi pedagogik yang harus dikuasai guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik yang salah satunya adalah pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Tiga prinsip utama dalam pedagogy siber atau *cyber pedagogy* dalam rangka memberikan pembelajaran *online* yang efektif dan bermakna bagi peserta didik yakni: 1) Biarkan peserta didik mendominasi dalam melakukan tugas-tugas pembelajaran; 2) Dalam pembelajaran yang dilakukan secara sinkronus dan asinkronus, aspek interaktivitas merupakan poin utama; dan 3) proses pembelajaran harus menghadirkan aspek sosial dan kognitif (Kodrat, 2020).



Gambar 4.1. Komponen penting dalam cyber pedagogy

Sumber: (Prayetno et al., 2022)

Cyber pedagogy memiliki atribut dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu TIK teknologi informasi dan komunikasi yang menjadi padanan tidak terpisahkan dengan segala kegiatan yang terkait dengan proses atau keberlangsungan belajar, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki tiga fungsi utama yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Ilmiah, 2021), yaitu:

1. Teknologi berfungsi sebagai alat (*tools*), dalam hal ini TIK digunakan sebagai alat bantu bagi pengguna (*user*) atau siswa untuk membantu pembelajaran, misalnya dalam mengolah kata, mengolah angka, membuat unsur grafis, membuat database, membuat program administratif untuk siswa, guru dan staf, data kepegawaian, keuangan dan sebagainya.

2. Teknologi berfungsi sebagai ilmu pengetahuan (*science*). Dalam hal ini teknologi sebagai bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai oleh siswa. Misalnya teknologi komputer dipelajari oleh beberapa jurusan di perguruan tinggi seperti informatika, manajemen informasi, ilmu komputer. dalam pembelajaran di sekolah sesuai kurikulum 2006 terdapat mata pelajaran TIK sebagai ilmu pengetahuan yang harus dikuasi siswa semua kompetensinya.
3. Teknologi berfungsi sebagai bahan dan alat bantu untuk pembelajaran (*literacy*). Dalam hal ini teknologi dimaknai sebagai bahan pembelajaran sekaligus sebagai alat bantu untuk menguasai sebuah kompetensi berbantuan komputer. Dalam hal ini komputer telah diprogram sedemikian rupa sehingga siswa dibimbing secara bertahap dengan menggunakan prinsip pembelajaran tuntas untuk menguasai kompetensi. dalam hal ini posisi teknologi tidak ubahnya sebagai guru yang berfungsi sebagai; fasilitator, motifator, transmitter dan evaluator.

Konsep *cyber pedagogy* memberikan pemahaman kepada guru selaku pendidik dan pengajar meyakinkan kepada peserta didik untuk menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar yang memberi inovasi dan pembelajaran yang lebih efektif dan asik sehingga tidak ada lagi konsep belajar mengajar yang monoton dan searah terlebih di era saat ini, semua generasi muda lincah dalam menggunakan teknologi tetapi tidak

sedikit generasi muda yang memahami ataupun memanfaatkannya sebagai wadah belajar dan mencari informasi yang mudah dan valid.

Kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi berfungsi untuk mengembangkan diri dan sebagai penunjang proses pembelajaran. Pernyataan tersebut dikuatkan dengan Permendikbud No. 22 tahun 2016 dalam standar proses yaitu prinsip pembelajaran yang digunakan adalah guru harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

2. Atribut Cyber Pedagogy

Kecenderungan pendidikan di era 4.0 diperkaya dengan adanya penguatan digital di dalam proses belajar mengajar, pembelajaran digital memberikan bekal kepada pembelajar dengan berbagai karakter media (atribut digital) yang menjadi kekuatan dan kelemahannya. Bagaimana suatu media itu bekerja mengemas informasi, apa makna informasi yang dapat diinterpretasi dari program atau kemasan nilai atau pesan, sampai pada bagaimana orang yang mendapat pendidikan media itu berpeluang dapat memanfaatkan kelebihan media tersebut untuk mengemas pesan dan menyampaikan informasi (Munir, 2017).



Gambar 4.2. Ruang Lingkup Cyber Pedagogy

Sumber: <https://prezi.com/>

Pada salinan gambar 4.2 tentang ruang lingkup *cyber pedagogy* yang dititik beratkan pada dunia pendidikan yaitu

- a. Memasuki era perubahan serba cepat (disrupsi)
- b. Kecakapan literasi digital, literasi data dan literasi humaniora
- c. Penggunaan teknologi internet semakin masif (lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat)
- d. Pembelajaran di arena virtual menjadi kebiasaan baru bagi dunia pendidikan
- e. *Platform e-learning* (Google Class, Moodle, Edmodo, Ruang Guru, Guru Layang, dan lain-lain)
- f. Media interaksi dan komunikasi (WhatsApp, platform sosmed lainnya); Media pembelajaran berbasis ICT; Assesment berbasis platform (Google Form, Testmoz, Zoho, Quizizz, dan lain-lain)

Pada konteks pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran di era *cyber pedagogy*, mengkategorikan pemanfaatan komputer menjadi empat kategori (Jaedun, 2010), yakni:

- a. Penggunaan komputer sebagai objek, alat dan perangkat pembelajaran
- b. Komputer sebagai multi media dalam arti penggunaan berbagai format media secara simultan dan presentasi atau program belajar secara mandiri.
- c. Komputer untuk pendidikan/pembelajaran jarak jauh, yakni bentuk pembelajaran yang memiliki karakteristik antara pengajar dan yang diajar terpisah secara fisik sehingga program pembelajaran diorganisir dan disampaikan melalui media telekomunikasi
- d. Komputer untuk pembelajaran *online*, yakni pembelajaran yang materinya di kemas dengan menggunakan komputer dan disampaikan menggunakan media berbasis komputer.

Media pembelajaran berbasis digital adalah media pembelajaran yang dioperasikan melalui perangkat teknologi komputer ataupun gadget yang pemakainnya dapat melakukan kegiatan interaksi didalam penggunaannya. Tujuan dari penerapan media digital ini diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik di masa pandemi. Oleh sebab itu dengan adanya kemandirian belajar yang baik dari peserta didik dengan pemanfaatan media pembelajaran digital baik *online* maupun *offline* diharapkan dapat membantu serta memberikan kontribusi pembelajaran

yang baik bagi peserta didik dan membantu bagi guru dalam penyampaian pesan, ataupun untuk mengetahui tingkat pemahaman materi yang diperoleh peserta didik dimasa pembelajaran daring (Wijaya, 2021).

Beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Teknologi (Andriani, 2016) sebagai berikut;

- a. Internet; Internet adalah media sesungguhnya dalam pendidikan berbasis TI, karena perkembangan internet kemudian muncul model-model *e-learning*, *distance learning*, *web base learning*, dan istilah pendidikan berbasis TI lainnya. Internet merupakan jaringan komputer global yang mempermudah, mempercepat akses dan distribusi informasi dan pengetahuan (materi pembelajaran) sehingga materi dalam proses belajar mengajar selalu dapat diperbaharui. Sudah seharusnya dalam penerapan pendidikan berbasis TI tersedia akses internet. Saat ini wilayah Indonesia yang terjangkau jaringan internet semakin meluas hal ini sebagai dampak dari perkembangan yang pesat dari jaringan telekomunikasi.
- b. *Mobile Phone*; Pembelajaran berbasis TIK juga dapat dilakukan dengan menggunakan media telpon seluler, hal ini dapat dilakukan karena kemajuan teknologi telpon seluler yang pesat. Seseorang bisa mengakses materi pembelajaran, mengikuti pembelajaran melalui telpon seluler. Begitu canggihnya perkembangan teknologi ini sampai memunculkan istilah baru dalam

pembelajaran berbasis TI yang disebut *M-learning* (*mobile learning*).

- c. CD-ROM/Flash Disk; Media CD-ROM atau flash disk dapat menjadi pilihan apabila koneksi jaringan internet atau intranet tidak tersedia. Materi pembelajaran disimpan dalam media tersebut, kemudian dibuka pada suatu komputer. Pemanfaatan media CD-ROM/flash disk merupakan bentuk pembelajaran berbasis TI yang paling sederhana dan paling murah. Teknologi merujuk untuk semua teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dan pedagogi adalah seni dan ilmu mengajar. Dimensi teknologi adalah sebuah kontinum yang mewakili jumlah dari penggunaan TIK yang semakin meningkat dan beragam. Dimensi pedagogi juga sebuah kontinum dan mewakili perubahan praktek mengajar yang dihasilkan dari penerapan TIK. Dalam dua dimensi ini terdapat empat tahapan model integrasi TIK pada sistem pendidikan dan sekolah.

Ada banyak *platform* dan ragam teknologi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dan guru sesuai dengan kebutuhan belajar. Guru dapat memanfaatkan sumber-sumber belajar berbasis teknologi digital yang sudah ada atau tersedia maupun mengembangkannya sendiri secara khusus. Salah satu Platform yang digunakan yaitu "Guru Layang atau GL 4.0". GL 4.0 adalah aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran kegiatan di masa pandemic maupun post pandemi dengan pola pembelajaran secara daring dan luring *blended learning*.

Platform ini berbasis android dan web yang dapat digunakan bagi user agar peserta didik tidak lagi merasa repot untuk belajar dan mengumpulkan tugas ke sekolah (luring). Semuanya bisa dilakukan secara *online* (daring), dimana saja dan kapan saja. Melalui platform ini, mengumpulkan tugas tidak lagi harus ke sekolah dan menimbulkan keramaian. Sehingga siswa dan guru sebagai user dapat mencegah penyebaran virus Covid-19. Platform ini dapat diunduh secara gratis melalui *Playstore*, berbasis android dimana platform ini akan dilengkapi dengan fitur lengkap yang disesuaikan dengan kondisi anak sekolah dasar hingga sekolah menengah atas sehingga tidak menimbulkan kebosanan. Membangun mood peserta didik menjadi poin yang sangat penting, agar platform yang disediakan tidak membuat siswa bosan dan jenuh selama pembelajaran *online* maupun *offline* (Prayetno et al., 2022).

Berbagai media pembelajaran *online* yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- a. *Google Classroom*; *Google classroom* atau ruang kelas google adalah suatu tempat pembelajaran *online* yang dapat memudahkan guru dalam memberikan informasi, membagikan materi pembelajaran serta melakukan penilaian. Dengan google classroom pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal kepada seluruh siswa secara *online*. Menurut Hakim, 2016 mengungkapkan bahwa google classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh google sebagai *system elearning*. Service ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada siswa secara *online* atau paperless. Ini berarti,

butuh akses internet untuk dapat masuk ke *dalam google classroom*. Selain itu, *google classroom* juga mempunyai kemampuan untuk membuat salinan otomatis dari tugas yang sudah dibuat oleh siswa. Guru dapat mengecek tugas siswa dan memberikan penilaian secara langsung. Manfaat *google classroom* dalam pembelajaran adalah membuat kelas *online* dengan mudah, hemat waktu, mengorganisasi semua tugas dengan mudah, mengadakan komunikasi dan diskusi dengan cepat serta data akan aman. *Google classroom* didesain bagi siswa, guru, wali murid dan administrator. Wali siswa dapat memanfaatkan ringkasan email yang memuat tugas siswa dengan melihat informasi tugas yang telah dan belum dikerjakan oleh siswa. Wali hanya data menerima ringkasan emai melalui akun pribadinya.

- b. *Whatsapp*; *Whatsapp* merupakan salah satu media komunikasi yang sangat populer saat ini. *Whatsapp* dapat dijadikan alternative dalam pembelajaran. Aplikasi ini dapat melakukan percakapan secara *online* dengan jumlah patisipan yang tidak terlalu banyak, memasukkan teks, suara dan video. *Whats app* juga adalah aplikasi yang sederhana, aman dan mudah karena sebgayaan besar orang menggunakan aplikasi ini.
- c. *Zoom*; *Zoom* adalah sebuah aplikasi pertemuan gratis dengan video dan berbagi layar hingga 100 orang atau lebih. Aplikasi ini dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, laptop atau alat komunikasi lain yang mendukung. *Zoom* dapat mengadakan

pertemuan, dialog dan diskusi langsung dengan orang lain dan berbagi materi yang akan di jelaskan dengan *sharing screen*. Selain itu juga, guru dapat membuka ruang chat atau diskusi dengan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif.

Aplikasi *Learning Management System* (LMS) sebagai Media dan Teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran didalamnya terdapat pilihan fitur yang dapat dimanfaatkan oleh user/pengguna mulai dari akses sinkronus dan ansinkronus melalui video *conference*, *recording* video materi, audio visual materi, penugasan dan latihan-latihan soal. Pengertian *Learning Management System* (LMS) atau Sistem Manajemen Pembelajaran merupakan suatu sistem teknologi informasi yang dikembangkan untuk mengelola dan mendukung proses pembelajaran, mendistribusikan materi, dan kolaborasi antara pengajar dan pembelajar (Fitriani, 2020).

Aplikasi *Learning Management System*, seperti *Google Classroom*, *Edmodo*, *Moodle*, serta *SEVIMA Edlink* dan LMS yang dikembangkan oleh perguruan tinggi maupun yang disediakan oleh pemerintah sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran *online* selama pandemi. Berbagai macam ragam LMS yang digunakan dalam proses pembelajaran, banyak riset sebelumnya yang menganalisis maupun membuktikan dari aplikasi pembelajaran yang beragam dapat dimanfaatkan dan digunakan selama musim pandemic, dalam menentukan dan memilih aplikasi tersebut dengan standar ideal serta ketepatan dalam penggunaannya dilakukan oleh masing-masing sekolah (Arikarani & Amirudin, 2021).

Media pembelajaran selanjutnya adalah *Microsoft Office Power Point* yang digunakan untuk mentransfer pengetahuan dari guru ke peserta didik. Penggunaan media *power point* dalam pembelajaran dapat menghilangkan kebosanan peserta didik dalam belajar dan bisa mencerna materi dengan baik. Media pembelajaran *power point* juga mampu menunjang pembelajaran jarak jauh, agar pelaksanaan proses pembelajaran menjadi lebih mudah disampaikan. pembelajaran jarak jauh dilakukan pada masa pandemi COVID-19. Penggunaan media pembelajaran *power point* dianggap media yang paling memungkinkan untuk menunjang terlaksananya pembelajaran agar tujuan pembelajaran juga tetap tercapai. Oleh karena itu penggunaan media *power point* masih menjadi media yang relevan untuk dikembangkan khususnya di masa pandemic dan setelahnya. Kekuatan media *power point* terletak pada penulisan isi yang efektif, variasi penggunaan berbagai gambar dan animasi, sehingga dapat menjadi sesuatu yang menarik bagi peserta didik. Pengembangan lebih lanjut diharapkan media *power point* menjadi media yang lebih interaktif seperti dengan tambahan bagian latihan menjawab pertanyaan atau juga dengan penambahan pembahasan dapat berupa penambahan audio maupun video (*record*) yang lebih menyenangkan. *Microsoft Office Powerpoint* adalah sebuah program aplikasi *Microsoft Office* yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa slide yang dapat berupa teks, gambar, audio maupun video. Dengan perkembangan zaman *microsoft office powerpoint* telah dapat digunakan untuk merekam (*record*) dengan menampilkan wajah peraga (Paulus Sogen, 2021).

3. Implementasi Cyber Pedagogy

Peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran jelas berubah-ubah karena adanya pengaruh teknologi. Guru dan buku teks tidak lagi menjadi sumber belajar satu-satunya yang utama. Guru telah berubah peran menjadi seorang fasilitator pemerolehan informasi dan pengetahuan. Bahkan dengan beberapa tombol keyboard, para pelajar dapat menjelajahi berbagai informasi dunia, memperoleh akses dari perpustakaan dan sekumpulan informasi penting lainnya untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan barunya. Fenomena yang terjadi di kalangan masyarakat yang memandang bahwa tugas guru hanya seorang pengajar (pentransfer ilmu) di lingkungan pendidikan perlu untuk dirubah. Sejatinya seorang guru bukan hanya sebagai pengajar untuk mencerdaskan pola pemikiran anak didik yang dari tidak tahu menjadi tahu (Fahyuni, 2017).

Saat ini masyarakat termasuk para guru sudah memasuki era digital, yaitu suatu era yang sudah melampaui era teknologi komputer. Menurut data yang diketahui, bahwa jumlah penjualan komputer saat ini sudah cenderung menurun dan terkalahkan oleh jumlah penjualan teknologi digital handphone. Hal ini antara lain disebabkan oleh adanya sejumlah kelebihan teknologi digital dibandingkan komputer atau laptop. Dari segi isi atau programnya, teknologi digital handphone lebih lengkap dibandingkan komputer; dari segi pelacakan dan sistem kerjanya dalam mencari data nampak lebih cepat, dari segi harganya lebih terjangkau; dari segi bentuk dan besarnya lebih simpel dan bisa disimpan disaku baju, dari segi ongkos operasinya

lebih ringan dan dari segi mobilitasnya lebih fleksibel. Dengan berbagai kondisi objektif, sudah dapat dipastikan, bahwa jumlah masyarakat yang menggunakan teknologi digital akan jauh lebih banyak, hingga ke pelosok pedesaan dibandingkan dengan penggunaan teknologi komputer. Tidak hanya itu, ekspansi dan daya inovasi teknologi digital handhone jauh juga lebih cepat. Ia benar-benar mengikuti selera masyarakat, bahkan jauh melebihi selera dan imajinasi masyarakat.

Teknologi digital telah menawarkan beragam komunikasi, yakni selain dalam komunikasi dengan *voice* dan *sms*, juga bisa melalui *facebook*, *whatsapp*, *youtube*, *instagram*. Selain dapat mengirim data, teknologi digital juga dapat menyimpan data hampir tanpa batas, menyediakan data melalui *Google*; bisa mendengarkan musik, bacaan ayat-ayat al-Qur'an, doa, gruping tadarusan dan tahfidz al-Qur'an, kiriman pesan puisi, doa, taushiyah, mengecek tabungan di bank, transaksi, dan lain sebagainya. Masyarakat saat ini telah memasuki era digital (Nata, 2017).

Setelah melewati masa menghadapi merebaknya virus Covid-19 yang menyebar luas, sehingga salah satu masalah yang muncul adalah mengurangi kontak interaksi langsung di sekolah, dan pembelajaran dialihkan secara *online*. Dalam hal ini lahirlah adaptasi dan kebiasaan baru bagi guru dan peserta didik, guru harus mampu memposisikan diri dalam memanfaatkan pembelajaran dalam jaringannya atau *e-learning* sebagai solusi atas permasalahan proses berlangsungnya belajar mengajar. Pada masa pandemi seluruh sekolah hingga perguruan tinggi banyak menggunakan sejumlah aplikasi yang dapat memudahkan proses pembelajaran dan dapat

diakses oleh semua pelajar dan mahasiswa, sehingga dapat dimaknai bahwa kondisi pandemi telah melahirkan sebuah mekanisme baru dalam aktivitas belajar baik pada level sekolah ataupun perguruan tinggi.

Faktanya, banyak peserta didik baik itu pelajar atau mahasiswa yang belum dapat mengakses beberapa aplikasi yang diterapkan oleh sekolah dan perguruan tinggi dikarenakan keterbatasan pengetahuan akan penggunaan teknologi tersebut. Bahkan, beberapa guru dan dosen masih ada yang belum menguasai teknologi sehingga mengalami keterhambatan dalam memberikan pelajaran kepada pelajar atau mahasiswa. Namun seiring dengan perkembangan dan pengadaptasian pada masa pandemi yang berjalan selama 2 tahun lebih, seluruh tenaga pendidik dan pelajar atau mahasiswa dapat belajar melalui tutorial-tutorial yang ada di dalam youtube. Terdapat beberapa sekolah yang tidak memiliki teknologi dan internet sehingga proses pembelajaran secara daring atau cyber pedagogy yang dilakukan oleh guru tidak maksimal dilakukan, maka untuk mengantisipasi ketidakberhasilan para tenaga pendidik dalam memberikan ilmu kepada pelajar, tenaga pendidik diharuskan datang kerumah peserta didik untuk belajar secara privat maupun kelompok sehingga peserta didik tetap mendapatkan haknya untuk memperoleh pengetahuan.

Menyahuti dunia pendidikan di era 4.0 maka guru PPKn mengalami masa transisi dari pemaknaan guru sebagai sumber belajar bergeser menjadi guru penuntun sumber belajar. Perubahan ini mengarah pada peran dan tanggungjawab guru sebagai guideline agar belajar secara mandiri dan kolaborasi dapat terarah dan terkontrol

terhadap tanggung jawab pedagogisnya. Guru 4.0 menjadi guideline yang keberadaannya ada dalam ruang-ruang virtual. Bagaimana kemapanan guru 4.0 melalui aktivitas proses belajar mengajar dengan tujuan menganalisis kemampuan *cyber pedagogy*, memiliki kecakapan dalam menangkap isu-isu konten secara mutakhir dengan memanfaatkan *smart education* sebagai alat pendeteksi literatur baik teori maupun penelitian-penelitian yang relevan dan sumber informasi lainnya yang berkaitan dengan kebutuhan belajarnya. Kemapanan cyber pedagogy dilihat dari peran peserta didik dan guru dalam penelusuran sumber belajar melalui mesin pencari, keterkaitan isu yang dilacak dengan media sosial, penggunaan referensi manajer dalam mensitasi dan pengetahuan tentang similarity atau check plagiarism. Menurut Jamaludin maka profil calon guru PPKn di era 4.0 secara kemapanan telah mengenal atribut-atribut cyber pedagogy sebagai wahana *smart education* untuk menuju guru di masa depan, maka perlu pembiasaan sebagai penguatan bekal diri calon guru agar dapat diimplementasikan dalam dunia pengabdian (Lubis et al., 2021).

E. PENUTUP

Membahas materi cyber pedagogy merupakan hal yang sangat penting kepada calon guru PPKn yang mendidik dan mengajar, sehingga harus memiliki kompetensi penguasaan teknologi dalam memanfaatkan ICT sebagai atribut di era cyber pedagogy. Dengan memadukan pembelajaran yang inovatif, kreatif menjadi daya tarik peserta didik untuk belajar dan memahami pembelajaran

tersebut, serta dengan penguasaan teknologi peserta didik mendayagunakan pemanfaatan teknologi sebagai wadah belajar mengajar. Sehingga tidak menjerumuskan peserta didik terhadap hal-hal yang tidak baik atau kesalahgunaan dalam memanfaatkan teknologi sebagai hiburan di media sosial. Tujuan pembelajaran yang di berikan ini menghasilkan peserta didik dengan kualitas sumber daya manusia yang dapat bersaing secara global di pasar dunia dengan segala tuntutan perkembangan zaman yang akan mempengaruhi kepada kelanjutan kehidupan peserta didik setelah tamat sekolah dan meneruskan jenjang ke perguruan tinggi maupun dunia industri sehingga tidak menjadi keterkejutan sebagaimana banyaknya peserta didik yang tidak dapat menggunakan platfrom digital.

F. RANGKUMAN

Era pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 disebut Pendidikan 4.0. Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran atau dikenal dengan sistem siber (*cyber system*). *Cyber pedagogy* adalah seni dan teknik mengajar dengan memanfaatkan teknologi digital. Cyber Pedagogy harus digunakan pada jaman sekarang karena generasi pada masa ini dididik oleh komunitas yang ada di empat lingkungan yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat serta lingkungan digital atau dunia maya.

Teknologi pada hakikatnya adalah proses untuk mendapatkan nilai tambah dari produk yang dihasilkannya agar bermanfaat. Teknologi telah mempengaruhi dan

mengubah manusia dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga jika sekarang ini “gaptek” maka akan terlambat dalam menguasai informasi, dan akan tertinggal pula untuk memperoleh berbagai kesempatan maju. Informasi memiliki peran penting dan nyata, pada era masyarakat informasi (*information society*) atau masyarakat ilmu pengetahuan (*knowledge society*).

Produk media pembelajaran ini adalah media pembelajaran berbentuk digital yang dioperasikan melalui perangkat teknologi komputer ataupun gadget yang pemakainnya dapat melakukan kegiatan interaksi didalam penggunaannya. Tujuan dari penerapan media digital ini diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. Adapun atribut cyber pedagogy, yaitu *Learning Management System* (seperti Moodle, Edmodo, Google Classroom, dll), media live streaming (seperti Zoom, CloudX atau Google Meet), aplikasi chat group (seperti WhatsAKpp atau Telegram), dan media *online* lainnya (seperti YouTube, Kahoot dan Quizizz). Begitupun guru PPKn yang terlebih di latih dalam penggunaan dan penguasaannya sehingga dapat menjadi round model anak didiknya sehingga adanya realisasi cyber pedagogy di ruang kelas dalam proses belajar mengajar yang aktif, kreatif, inovatif dan mendaya tarik semangat belajar peserta didik.

Meskipun, banyak peserta didik baik itu pelajar atau mahasiswa yang belum dapat mengakses beberapa aplikasi yang diterapkan oleh sekolah dan perguruan tinggi dikarenakan keterbatasan pengetahuan akan penggunaan teknologi tersebut. Bahkan, beberapa guru dan dosen masih ada yang belum menguasai teknologi sehingga mengalami

keterhambatan dalam memberikan pelajaran pada kajian PPKn kepada pelajar atau mahasiswa. Namun seiring dengan perkembangan dan pengadaptasian pada masa pandemi yang berjalan selama 2 tahun lebih, seluruh tenaga pendidik dan pelajar atau mahasiswa dapat belajar melalui tutorial-tutorial yang ada di dalam Youtube ataupun platform-platform lainnya berbasis internet yang memberikan akses informasi pengetahuan. Maka menjadi tamu di era pendidikan 4,0 yang notabene adalah calon guru PPKn maka menjadi user adalah sebuah keniscayaan yang harus melekat pada kompetensinya baik itu pribadi, sosial, pedagogy dan profesional.

G. TUGAS

Untuk memperdalam pengetahuan mahasiswa dalam materi ini, cobalah diskusikan kembali bersama teman-teman anda!

1. Pada masa pandemi ini, pembelajaran secara *online* menggunakan teknologi sudah tidak asing lagi bagi peserta didik, namun ada beberapa keuntungan dan hambatan dalam melakukan pembelajaran secara *online*. Analisislah keuntungan dan hambatan yang dihadapi oleh peserta didik dalam penggunaan teknologi di masa pandemi saat ini serta berikan solusi dalam hambatan yang anda rasakan dalam penggunaan teknologi.
2. Dalam beberapa media yang digunakan pada pembelajaran daring, manakah menurut anda dapat diakses lebih mudah jika dibandingkan dengan media lainnya yang anda rasakan dapat menjadi evaluasi

- perbaiki implementasi *cyber pedagogy* serta berikan alasannya.
3. Tidak terlepas dari penggunaan dan penguasaan atribut *cyber pedagogy* menjadi urgensi peranan guru PPKn dan pemerintah untuk mendukung pelatihan dan sosialisasi implementasi *cyber pedagogy*, bagaimana strategi yang akan anda lakukan sebagai seorang mahasiswa calon guru untuk mewujudkannya
 4. Pembelajaran yang inovatif memberikan rasa nyaman akan tetapi melihat kurangnya sarana prasarana menjadikan kekurangan menyukkseskan program Kemendikbud . Bagaiman anda menindak lanjutinya?
 5. Carilah satu materi kajian mata pelajaran PPKn kemudian masukan kedalam metode pembelajaran dengan media *e-learning* yang mendaya tarik minat dan pemahaman peserta didik.

H. TES FORMATIF

1. Secara etimologis, istilah konsep berasal dari kata *conceptum* yang berarti
 - a. Sempurna
 - b. Sesuatu yang dipahami
 - c. Sesuatu yang dirasakan
 - d. Menggambarkan
 - e. Memberikan penjelasan.
2. Pedagogy sendiri berasal dari kata Yunani "*paid*" artinya anak dan "*agogus*" artinya membimbing atau memimpin. Dengan demikian secara harfiah pedagogy berarti

- a. Membekali anak
 - b. Mengajar anak
 - c. Membimbing anak
 - d. Memberi anak makan
 - e. Semuanya salah
3. Menurut kodrat ada tiga prinsip utama dalam pedagogy siber dalam rangka memberikan pembelajaran *online* yang efektif dan bermakna bagi peserta didik yakni, kecuali
- a. Biarkan siswa mendominasi dalam melakukan tugas-tugas pembelajaran
 - b. Dalam pembelajaran yang dilakukan secara asinkron, aspek interaktivitas merupakan poin utama
 - c. proses pembelajaran harus menghadirkan aspek sosial dan kognitif.
 - d. Terpusat pada guru
 - e. a, b, c benar.
4. “Prinsip pembelajaran yang digunakan adalah guru harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran” pernyataan tersebut terdapat pada...
- a. Undang-undang 1945
 - b. Peraturan Daerah
 - c. Permendikbud no 22 tahun 2016
 - d. Permendikbud no 27 tahun 2016
 - e. Peraturan Pemerintah

5. Media sesungguhnya dalam pendidikan berbasis TI, karena perkembangan internet kemudian muncul model-model *e-learning*, *distance learning*, *web base learning*, dan istilah pendidikan berbasis TI lainnya. Jaringan komputer global yang mempermudah, mempercepat akses dan distribusi informasi dan pengetahuan (materi pembelajaran) sehingga materi dalam proses belajar mengajar selalu dapat diperbaharui disebut
 - a. Internet
 - b. Intranet
 - c. Teknologi
 - d. Aplikasi
 - e. Jaringan
6. Suatu tempat pembelajaran *online* yang dapat memudahkan guru dalam memberikan informasi, membagikan materi pembelajaran serta melakukan penilaian disebut
 - a. Google meet
 - b. Zoom
 - c. Khoot
 - d. Google Clasroom
 - e. Gmail
7. Suatu sistem teknologi informasi yang dikembangkan untuk mengelola dan mendukung proses pembelajaran, mendistribusikan materi, dan kolaborasi antara pengajar dan pembelajar disebut
 - a. Youtube
 - b. Perangkat Lunak

- c. Perangkat Keras
 - d. Learning Management System
 - e. Kerja sistem
8. Media presentasi dengan menggunakan beberapa slide yang dapat berupa teks, gambar, audio maupun video yaitu
- a. Youtube
 - b. Facebook
 - c. Power Point
 - d. Microsoft word
 - e. Semuanya benar
9. Teknologi digital handphone memiliki kelebihan yang cukup daripada komputer. Berikut beberapa kelebihan handphone yaitu, kecuali
- a. Lebih lengkap dibandingkan komputer;
 - b. Dari segi pelacakan dan sistem kerjanya dalam mencari data nampak lebih cepat,
 - c. Dari segi harganya lebih mahal
 - d. Dari segi bentuk dan besarnya lebih simpel dan bisa disimpan disaku baju,
 - e. segi ongkos operasinya lebih ringan dan dari segi mobilitasnya lebih fleksibel.
10. Menghadapi merebaknya virus Covid-19 yang menyebar luas dan meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menghindari Covid- 19, sehingga salah satu masalah yang muncul adalah mengurangi kontak interaksi langsung di sekolah, dan pembelajaran dialihkan secara *online*. Dalam hal ini, guru harus mampu memosisikan diri dalam memanfaatkan

- a. Buku
- b. E-learning
- c. Laptop
- d. Jaringan
- e. Membuka kursus

KUNCI JAWABAN

1	B	6	D
2	C	7	D
3	D	8	C
4	C	9	C
5	A	10	B

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. (2016). Sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Sosial Budaya*, 12(1), 117-126.
- Arikarani, Y., & Amirudin, M. F. (2021). Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 93-116.
- Astini, N. K. S. (2019). Pentingnya Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Guru Sekolah Dasar Untuk Menyiapkan Generasi Milenial. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya*, 1(2018), 113-120.
- Bruce, C. (1997). The seven faces of information literacy. *Adelaide: Auslib Press*.
- Fahyuni, E. F. (2017). *Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (Prinsip dan Aplikasi dalam Studi Pemikiran Islam)*. Umsida press.
- Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v4i2.312>
- Ilmiah, F. (2021). Fungsi dan Peran TIK dalam Pembelajaran MI. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Jaedun, A. (2010). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sumber belajar alternatif. *Diklat Pemanfaatan Sumber Belajar Yang Kreatif*, 1-14.
- Kemdikbud. (2022). *Data Peserta Didik Nasional - Dapodikdasmen*. <https://dapo.kemdikbud.go.id/pd>
- Kodrat, D. (2020). Mindset Shift in Cyber Pedagogy: A

Teacher's Strategy upon Learning from Home. *Islamic Research*, 3(2), 27-32.

Lubis, H. Z., Eriska, P., Bismala, L., Arifin, M., Hidayat, F. P., IKom, M., Rudianto, S., Jamaludin, Harfiani, R., Nasution, D. K., & Panggabean, S. (2021). *Inovasi Pembelajaran di Masa Merdeka Belajar Kampus Merdeka (New Normal); Antara Peluang dan Tantangan* (Vol. 1). umsu press.

Munir. (2017). Pembelajaran Digital. In *Bandung; Alfabeta*.

Munthe, E. (2019). Pentingnya Penguasaan Iptek Bagi Guru Di Era Revolusi 4.0. *Seminar Nasional Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 443-448.

Nata, A. (2017). *Guru Profesional di Era Digital*. <http://abuddin.lec.uinjkt.ac.id/articles/guru-profesional-di-era-digital>

Nidia Zuraya. (2022). *No Title*. [Www.Republika.Co.Id](http://www.Republika.Co.Id). <https://www.republika.co.id/berita/rd7lbq383/apjii-pengguna-internet-di-indonesia-naik-dari-175-juta-menjadi-220-juta#:~:text=REPUBLIKA.CO.ID%2C> JAKARTA, pemakai menjadi 220 juta pengguna.

Paulus Sogen, R. (2021). PROSIDING SEMINAR NASIONAL "Penggunaan Media Pembelajaran Digital yang Inovatif pada Pembelajaran Fisika di SMAK Kesuma Mataram dalam Masa Pandemi Covid-19" Yogyakarta, 28 Agustus 2021 Penggunaan Media Pembelajaran Digital yang Inovatif pada Pembelajaran . *Prosiding Seminar Nasional*, 2(1), 112-121.

Prayetno, P., Iqbal, M., Jamaludin, J., & Pinem, W. (2022). Layang Teacher Platform in the Cyber Pedagogy Room. *Eduvest - Journal Of Universal Studies*, 2(3), 580-587.

<https://doi.org/10.36418/edv.v2i3.390>

Supandi, A., Sahrazad, S., Wibowo, A. N., & Widiyanto, S. (2020). Analisis Kompetensi Guru: Pembelajaran Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia (Prosiding SAMASTA)*, 1-6.

Wijaya, A. M. (2021). Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Sandhyakala*, 2(2), 1-10.

<https://prezi.com/p/21z2xrgaohvz/cyberpedagogy/?frame=df0343886808fd7b29b8beebfc9f45c35d22331>

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN PKN

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting keberadaannya, melalui pendidikan kita dapat memajukan suatu peradaban, bangsa, dan negara. Semakin bagus tingkat pendidikan di suatu wilayah, maka semakin maju pula tingkat peradaban yang dihasilkan. Maka dari itu, pemerintah Indonesia melakukan pemerataan pendidikan di seluruh wilayah Indonesia agar tercapai tujuan dari bangsa Indonesia yang salah satunya adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peranan dari guru yang ada di sekolah sangat dibutuhkan. Pendidikan formal yang dilakukan di sekolah diselenggarakan dengan mengikuti perkembangan dari kurikulum. Para guru dituntut untuk bisa merancang dan membuat pembelajaran agar terstruktur, sistematis, berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang dikemas dalam bentuk kurikulum.

Namun, pada kenyataannya saat ini banyak sekali kita jumpai bahwa pengajaran atau pembelajaran yang diberikan oleh para guru terkesan membosankan. Sehingga, output dari pembelajaran yang diberikan tidak dapat tercapai secara maksimal. Cara mengajar yang terkesan monoton, kaku, dan pasif karena dari awal hingga akhir tidak ada variasi dalam pembelajaran menjadikan suasana pembelajaran tampak suram, tidak mengasyikkan, serta membosankan. Sebagaimana yang kita ketahui, pada umumnya guru-guru banyak menggunakan pembelajaran yang berbasis pada ceramah saja. Pembelajaran dengan menggunakan teknik ceramah ini kurang efektif dilakukan karena tidak memberikan efek respon balik yang dapat dilakukan oleh peserta didik. Selain itu juga, dengan pembelajaran yang hanya berdasarkan pada ceramah saja juga menjadikan pembelajaran yang dirasakan oleh peserta didik cenderung tidak partisipatif dan responsif, pembelajaran hanya bernuansa mendengarkan, menyimak, diam, dan duduk saja. Mereka akan menganggap pembelajaran tidak ada makna dan artinya dikarenakan teknik dalam pengajaran yang dilakukan guru menjadi hambatan untuk mentransfer dan transformasi pengetahuan.

Pembelajaran yang baik selalu terjadi atas adanya interaksi timbal-balik yang dilakukan guru dengan peserta didik. Interaksi yang dilakukan menjadikan pembelajaran lebih aktif dan keterlibatan diantaranya. Maka dari itu, dalam memulai suatu pembelajaran dibutuhkan penyusunan rancangan pembelajaran yang nantinya akan digunakan dan diterapkan dalam proses belajar mengajar. Guru berperan dalam merancang, merekayasa, dan mempersiapkan skenario

dan pengalaman belajar peserta didik, serta memfasilitasi pelaksanaan proses pembelajaran tersebut, sementara peserta didik terlibat secara aktif dan partisipatif dalam aktivitas yang sudah dipersiapkan tersebut.

Menerapkan model pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan inovatif. Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Ada beberapa alasan pentingnya pengembangan model pembelajaran, yaitu: a) model pembelajaran yang efektif sangat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai, b) model pembelajaran dapat memberikan informasi yang berguna bagi peserta didik dalam proses pembelajarannya, c) variasi model pembelajaran dapat memberikan gairah belajar peserta didik, menghindari rasa bosan, dan akan berimplikasi pada minat serta motifasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, d) mengembangkan ragam model pembelajaran sangat urgen karena adanya perbedaan karakteristik, kepribadian, kebiasaan-kebiasaan cara belajar para peserta didik, e) kemampuan dosen/guru dalam menggunakan model pembelajaran pun beragam, dan mereka tidak terpaku hanya pada model tertentu, dan f) tuntutan bagi dosen/guru profesional memiliki motifasi dan semangat pembaharuan dalam menjalankan tugas/profesinya (Asyafah, 2019).

Melaksanakan proses belajar mengajar pada kajian pendidikan pancasila dan kewarganegaran pada peserta didik baik itu pelajar dan mahasiswa merupakan bagian utama dalam proses mengembangkan kemampuan peserta didik agar dapat berpartisipasi dalam membangun

peradaban kehidupan manusia secara global yang lebih baik sebagaimana pengamalan nilai-nilai Pancasila dapat dimaknai dan diterapkan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan kewarganegaraan menetapkan tujuan kurikulum didasarkan pada konsep kewarganegaraan yang dinamis, lancar dan berkesinambungan (Sutrisno et al., 2021).

Tujuan kurikulum dalam menyelenggarakan pembelajarn PPKn berfokus pada mendidik warga yang dipersiapkan untuk berpartisipasi aktif dalam tingkat kehidupan lokal, nasional, dan global. Kurikulum sebagai proses dinamis harus terus merevisi tujuannya yang mencakup tiga tujuan dasar yang berupa dimensi kebudayaan, kemanusiaan, dan keterampilan warga negara (Zahabioun et al., 2013).

Perubahan kurikulum yang dinamis dalam capaian pembelajaran PPKn yang komprehensif mengalami perubahan dan perbaikan sesuai dengan arah pendidikan nasional yang progresif, hal ini secara restorasi dijelaskan oleh Banks yaitu perlu dilakukan dalam pendidikan kewarganegaraan di abad ke-21, agar para generasi muda dapat dididik secara efektif untuk menjadi warga negara yang mampu menyelesaikan setiap permasalahan global secara profesional. Rekonstruksi model pendidikan kewarganegaraan global perlu diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada tingkat sekolah menengah (Banks, 2008).

Model pembelajaran dalam pembelajaran PPKn di era global membutuhkan cakupan pendekatan, metode dan strategi sebagaimana telah dijelaskan, diharapkan dapat menambah wawasan dan cakrawala calon guru dan para

guru dalam pelaksanaan tugas dan profesinya. Maka dari itu, dalam tulisan ini akan membahas mengenai beberapa model-model pembelajaran yang dapat diterapkan atau dilaksanakan di dalam kelas.

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari keseluruhan materi pada Kegiatan Belajar 5 ini, mahasiswa diharapkan dapat mengetahui serta bisa menerapkan model-model pembelajaran PPKn yang ada sesuai dengan konsep dan prinsip pembelajaran dengan tepat sehingga dapat berorientasi pada konten PPKn dengan literatur studi kasus yang solutif dengan pendekatan nilai-nilai kehidupan berbangsa dan bernegara.

C. SUB CAPAIAN MATERI

Setelah mempelajari materi dalam Kegiatan Belajar 5 dalam materi ajar ini, secara lebih rinci diharapkan dapat diarahkan untuk mencapai tiga domain yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan yakni dengan kemampuan menjelaskan, menganalisis, mengaplikasikan, dan mengevaluasi model-model pembelajaran PPKn dengan cakupan pendekatan masalah, strategi dan metode yang tepat dengan pilihan model pembelajaran *case method*, *collaborative learning*, *problem based learning*, *project based learning* dan *integrated learning* dalam pembelajaran PPKn.

D. URAIAN MATERI

1. Case Method

Model pembelajaran yang dianjurkan dan digunakan pada kurikulum merdeka belajar adalah model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student centered*), salah satunya adalah model pembelajaran *case method*. Secara umum dapat dikatakan bahwa *case method* dibentuk dalam pembelajaran berbasis masalah ataupun kasus. Penerapan *case method* sangatlah relevan dalam mendukung *Student Centered Learning* (SCL) dengan merancang dan mendesain kasus sebelumnya secara aktual dan faktual. Ditengarai model pembelajaran *case method* sangat berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan berbasis pemecahan masalah (Sobri et al., 2021). Ditegaskan juga oleh Shapiro mengungkapkan akar utama dalam pembelajaran berbasis penyelesaian kasus yang berguna untuk memfasilitasi belajar peserta didik, terutama dalam rangka pengembangan keterampilan dan filosofi manajemen dalam dunia nyata (*real*). (Sari, 2022).

Metode studi kasus ini mendorong penetapan masalah, investigasi dan persuasif yang harus dilakukan oleh peserta didik. Oleh karena itu, satu dari elemen terpenting *case method* adalah termasuk didalamnya diskusi secara kolaboratif isu yang ada pada kasus. Dengan cara itu, peserta didik dapat mengidentifikasi apa yang mereka ketahui dan apa yang perlu mereka ketahui dengan tujuan untuk memahami kasus dan menetapkan masalah untuk diinvestigasi. Dengan adanya diskusi kolaboratif tersebut, peserta didik tentu berinteraksi dengan sesamanya (teman sekelompok) dalam melakukan langkah-langkah

pembelajaran studi kasus. Terlebih lagi saat peserta didik melakukan kegiatan memecahkan masalah dan mengambil keputusan, interaksi antar peserta didik sangatlah dibutuhkan (Anggraeni, 2020).

Menurut Takagi bahwa case methode dipraktekkan dalam urutan berikut: studi mandiri kasus sebelum kelas, diskusi kelompok kecil sebelum atau selama kelas, dan diskusi besar di dalam kelas diskusi kelompok dengan seluruh kelas. Dan ia menjelaskan bahwa peserta didik diperlukan untuk meninjau kasus untuk mengidentifikasi masalah dan untuk meneliti pengetahuan tambahan pekerjaan persiapan dilakukan secara mandiri dan dalam kelompok belajar siswa dan itu menyediakan dasar untuk diskusi menyeluruh tentang isu-isu kunci yang relevan dengan masalah yang diajukan dalam kasus ini (Mahdi et al., 2020).

Mengupayakan proses belajar mengajar dengan pendekatan model case methode merupakan seni atau gaya dalam mengajar dengan orientasi pada adaptasi masalah yang melibatkan pengembangan keterampilan analitis secara kritis. Menyiapkan materi dalam bentuk draf pertanyaan dan identifikasi yang mendorong diskusi kelompok dan pemecahan masalah-masalah kompleks, studi kasus memfasilitasi pengembangan tingkat yang lebih tinggi dari taksonomi kognitif Bloom dalam belajar; bergerak melampaui ingatan pengetahuan ke analisis, evaluasi, dan penerapan (Nkhoma et al., 2017)

Case methode merupakan sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat mengakomodir capaian pembelajaran PPKn dan dapat mengatasi fenomena

demotifasi belajar terkhusus pada kajian PPKn dengan menuntut metode interaktif, kolaboratif dan komunikatif. Maka penggunaan model *case Method* dengan mengedepankan prinsip *student center learning* SCL dengan berupaya menyajikan konten Dengan menyajikan konten dalam format narasi disertai dengan pertanyaan dan kegiatan yang mendorong diskusi kelompok dan pemecahan masalah masalah kompleks, studi kasus memfasilitasi pengembangan tingkat yang lebih tinggi dari taksonomi kognitif Bloom Bloom belajar; bergerak melampaui ingatan pengetahuan ke analisis, evaluasi, dan aplikasi (Mahdi et al., 2020).

Pembelajaran pemecahan kasus mengikuti sintak-sintak; menetapkan kasus nyata yang dialami peserta didik dalam kehidupan kesehariannya; menganalisis kasus-kasus yang ditawarkan guru untuk mencari kasus-kasus yang ada disekitar lingkungan belajar peserta didik; mencari dan menemukan informasi-informasi dari berbagai sumber untuk membuat langkah-langkah penyelesaian atau pemecahan kasus secara berkelompok; membuat alternatif pemecahan atau solusi kasus yang ditawarkan guru dalam bentuk deskripsi kesimpulan dengan argumentasi yang lengkap; dan melakukan presentasi dalam kelompok klasikal sebagai bentuk informasi dari penyelesaian kasus (Harahap & Yusra, 2022).

Tabel 5.1.
Alur Kegiatan Pembelajaran Case Method

TAHAPAN	ORIENTASI
Ide Awal dan Penentuan Tema	Analisis konten terhadap fenomena masalah secara aktual dan faktual
Perencanaan	Menyiapkan lembar kerja, menentukan studi kasus, dan instrumen penilaian
Impelemtasi	Melaksanakan langkah-langkah perencanaan dengan memberikan deskripsi materi, memaparkan identifikasi masalah, dialog interaktif, pembagian kelompok, dan tunjuk kerja
Observasi dan Evaluasi	Mencermati setiap alur kegiatan peserta didik baik secara individu maupun kelompok; memantau proses berjalannya pembelajaran secara komunikatif;
Analisis dan Refleksi	Motif-motif yang mendorong peserta didik dalam memaparkan pikiran, perasaan dan kemauannya; Tingkat pengetahuan dan pandangan mengenai masalah yang disampaikan berdasarkan pengalaman belajarnya; memahami sikap dan keterampilan yang ditunjukkan; menciptakan suasana diskusi secara kritis dan argumentatif

Sumber; (Harahap & Yusra, 2022), (Syarafina et al., 2017) (Nkhoma et al., 2017)

Menurut Syarafina adapun kelebihan dari *case method* adalah sebagai berikut :

- a. Kasus yang muncul pada pembelajaran *case method* memuat masalah yang berkaitan dengan lingkungan, kondisi, situasi, ataupun gambaran masa depan siswa. Kasus adalah cerita dengan sebuah pesan dimana peserta didik dapat menganalisis dan mempertimbangkan solusi untuk cerita tersebut.
- b. Melibatkan peserta didik untuk belajar dengan menggunakan narasi yang realistis, narasi ini memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengintegrasikan banyak sumber informasi dalam konteks yang otentik.
- c. Memberikan peserta didik sebuah skenario masalah yang realistis, sebuah kasus, yang dapat dipelajari secara retrospektif dengan menguji bagaimana kasus tersebut diselesaikan atau secara interaktif mencoba menyelesaikan kasus.
- d. Peserta didik dapat mengaplikasikan teori ke dalam konteks nyata, berpikir kritis tentang situasi kompleks dan dapat memilih tindakan yang harus dilakukan, mengembangkan pengetahuan diri, membandingkan dan mengevaluasi perspektif diri dengan perspektif orang lain.
- e. Membantu '*transfer knowledge*' peserta didik dari materi yang dipelajari peserta didik.
- f. Menjembatani perbedaan antara teori dan praktek. Sehingga peserta didik tidak hanya tahu teorinya saja tanpa bisa menerapkan ilmunya pada suatu kondisi tertentu, ataupun peserta didik tidak hanya bisa

melaksanakan praktik saja tanpa mengerti ilmu yang mendasarinya (Syarafina et al., 2017).

Di balik kelebihanannya, pembelajaran case method juga memiliki kelemahan yang hampir sama seperti pembelajaran berbasis masalah yakni pembelajaran case method tidak dapat diterapkan untuk setiap materi ajar PPKn, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi dan peserta didik lebih dominan dalam aktifitas pembelajarannya karena menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah terutama yang bersentuhan langsung dalam masalah kehidupan peserta didik terkait isu-isu kewarganegaraan, sehingga peserta didik diharapkan memiliki kemauan dan dorongan yang kuat agar model pembelajaran case method dapat terealisasi dengan baik, peserta didik memiliki kepercayaan diri dengan kemampuan yang dimilikinya dalam memecahkan masalah secara ilmiah.

PROCESS IN CASE METHOD



Gambar 5.1. Proses Pembelajaran Case Method

Sumber; <https://es.slideshare.net>

Kendatipun demikian case methode membutuhkan pendekatan yang komprehensif dengan menganalisis kecakapan pengetahuan yang matang, akurasi kompetensi yang diharapkan, dan kaidah penilaian capaian pembelajaran. Sehingga waktu yang dipersiapkan tidak instan dalam merumuskan, membutuhkan kematangan waktu yang relatif cukup memadai dalam pelaksanaan proses belajarnya, karena case methode dilakukan melalui pendekatan ilmiah dengan prinsip rasional, argumentatif, sistmatis dan prosedural dalam mengkaji masalah terkait isu dan konten materi PPKn dan juga upaya win win solution yang dapat ditawarkan melalui hasil berfikir ilmiah.

2. Collaborative Learning

Collaborative learning atau pembelajaran kolaboratif adalah situasi dimana terdapat dua atau lebih orang belajar atau berusaha untuk belajar sesuatu secara bersama-sama. *Collaborative learning* didasarkan pada model di mana pengetahuan dapat dibuat dalam suatu populasi di mana anggotanya secara aktif berinteraksi dengan berbagi pengalaman dan mengambil peran asimetri (berbeda) (Haqqi, 2017).

Menurut Hill & Hill ada beberapa keunggulan pembelajaran kolaborasi, antara lain berkenaan dengan; prestasi belajar lebih tinggi; pemahaman lebih mendalam; mengembangkan keterampilan kepemimpinan; meningkatkan sikap positif; meningkatkan harga diri; belajar secara inklusif; merasa saling memiliki, dan mengembangkan keterampilan masa depan. Penerapan *collaborative learning* pada kelompok yang beragam memberikan hasil yang positif

dan pembelajaran kolaboratif melalui diskusi, klarifikasi gagasan, dan evaluasi dari orang lain dapat menguatkan pemikiran kritis dan efektif dalam mendapatkan pengetahuan faktual (Apriono, 2013).

Dengan demikian, pembelajaran kolaboratif dapat didefinisikan sebagai filsafat pembelajaran yang memudahkan para mahasiswa bekerja sama, saling membina, belajar dan berubah bersama, serta maju bersama pula. Inilah filsafat yang dibutuhkan dunia global saat ini. Bila orang-orang yang berbeda dapat belajar untuk bekerjasama di dalam kelas, di kemudian hari mereka lebih dapat diharapkan untuk menjadi warganegara yang lebih baik bagi bangsa dan negaranya, bahkan bagi seluruh dunia. Akan lebih mudah bagi mereka untuk berinteraksi secara positif dengan orang-orang yang berbeda pola pikirnya, bukan hanya dalam skala lokal, melainkan juga dalam skala nasional. Pembelajaran kolaboratif tidak hanya sekumpulan mahasiswa yang bekerja dalam satu kelompok saja, sehingga tidak semua kerja kelompok bisa dianggap pembelajaran kolaboratif. Menurut Hari Srinivas, terdapat lima unsur yang harus dipenuhi dalam pembelajaran kolaboratif, diantaranya: a) saling ketergantungan; b) tanggung jawab individu; c) interaksi melalui tatap muka; d) penerapan keterampilan berkolaborasi; e) proses kelompok (Pattipeilohy, 2020).

Collaborative learning sejatinya merupakan metode pembelajaran yang lebih menekankan pada tugas spesifik dan berbagi tugas dalam kerja kelompok, membandingkan kesimpulan dan prosedur kerja kelompok, dan memberikan keleluasaan yang lebih besar pada peserta didik dalam kerja kelompok.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kolaboratif adalah sebagai berikut:

- a. Para peserta didik dalam kelompok menetapkan tujuan belajar dan membagi tugas sendiri-sendiri.
- b. Semua peserta didik dalam kelompok membaca, berdiskusi, dan menulis.
- c. Kelompok kolaboratif bekerja secara bersinergi mengidentifikasi, mendemonstrasikan, meneliti, menganalisis, dan memformulasikan jawaban-jawaban tugas atau masalah dalam lembar kerja atau masalah yang ditemukan sendiri.
- d. Setelah kelompok kolaboratif menyepakati hasil pemecahan masalah, masing-masing peserta didik menulis laporan sendiri-sendiri secara lengkap.
- e. Guru menunjuk salah satu kelompok secara acak (selanjutnya diupayakan agar semua kelompok dapat giliran ke depan) untuk melakukan presentasi hasil diskusi kelompok kolaboratifnya di depan kelas, peserta didik pada kelompok lain mengamati, mencermati, membandingkan hasil presentasi tersebut, dan menanggapi. Kegiatan ini dilakukan selama lebih kurang 20-30 menit.
- f. Masing-masing peserta didik dalam kelompok kolaboratif melakukan elaborasi, inferensi, dan revisi (bila diperlukan) terhadap laporan yang akan dikumpulkan.
- g. Laporan masing-masing siswa terhadap tugas-tugas yang telah dikumpulkan, disusun perkelompok kolaboratif.

- h. Laporan peserta didik dikoreksi, dikomentari, dinilai, dikembalikan pada pertemuan berikutnya, dan didiskusikan (Husain, 2020).

Kegiatan pembelajaran kolaborasi diarahkan untuk menanamkan kebiasaan agar dapat memahami apa yang dipelajari secara pengetahuan, sikap dalam bertindak mengupayakan sesuatu, dan perilaku keterampilan dalam melakukan sesuatu perbuatan. Kemudian agar dalam suatu kelompok terjadi pembelajaran kolaboratif, Johnson berpandangan bahwa paling tidak terdapat lima unsur dasar, yaitu: (1) saling ketergantungan positif, (2) interaksi langsung antar siswa, (3) pertanggungjawaban individu, (4) keterampilan berkolaborasi, (5) keefektifan proses kelompok. Ada banyak teknik atau cara yang digunakan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran kolaboratif. Dari sekian banyak teknik pembelajaran yang telah diimplementasikan dalam pembelajaran, secara ringkas, teknik pembelajaran kolaboratif digolongkan menjadi 5 macam kategori, yaitu: (1) diskusi, (2) pengajaran resiprokal oleh teman, (3) penyelesaian masalah, (4) mengelola informasi grafis, dan (5) menulis (Barkley et al., 2012).

Selanjutnya Johnsons menjelaskan lebih detail terkait unsur dasar dalam suatu kelompok terjadi pembelajaran kooperatif/kolaboratif, yaitu:

- a. Saling ketergantungan positif; dalam pembelajaran ini setiap peserta didik harus merasa bahwa ia bergantung secara positif dan terikat dengan antar sesama anggota kelompoknya dengan tanggung jawab menguasai bahan pelajaran dan memastikan

bahwa semua anggota kelompoknya pun menguasainya. Mereka merasa tidak akan sukses bila siswa lain juga tidak sukses.

- b. Interaksi langsung antar peserta didik. Hasil belajar yang terbaik dapat diperoleh dengan adanya komunikasi verbal antar peserta didik yang didukung oleh saling ketergantungan positif. Peserta didik harus saling berhadapan dan saling membantu dalam pencapaian tujuan belajar.
- c. Pertanggungjawaban individu. Agar dalam suatu kelompok peserta didik dapat menyumbang, mendukung dan membantu satu sama lain, setiap peserta didik dituntut harus menguasai materi yang dijadikan pokok bahasan. Dengan demikian setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari pokok bahasan dan bertanggung jawab pula terhadap hasil belajar kelompok.
- d. Keterampilan berkolaborasi. Keterampilan sosial peserta didik sangat penting dalam pembelajaran. Peserta didik dituntut mempunyai keterampilan berkolaborasi, sehingga dalam kelompok tercipta interaksi yang dinamis untuk saling belajar dan membelajarkan sebagai bagian dari proses belajar kolaboratif.
- e. Keefektifan proses kelompok. Peserta didik memproses keefektifan kelompok belajarnya dengan cara menjelaskan tindakan mana yang dapat menyumbang belajar dan mana yang tidak serta membuat keputusan-keputusan tindakan yang dapat dilanjutkan atau yang perlu diubah. (Husain, 2020).

Sedangkan, menurut Warsono, terdapat beberapa teknik pembelajaran kolaboratif yang pernah dikembangkan oleh para ahli maupun praktisi pendidikan, di antaranya adalah: teknik pembelajaran sebaya (*peer learning*), teknik debat, teknik sel belajar (*learning cell*), teknik reaksi terhadap video (*a reaction to video*), teknik pengajaran berbalasan (*reciprocal teaching*), *thinking aloud pair problem solving*, teknik POE (*predict-observe-explain*), teknik PDEODE (*predict-discuss-explain-observe-discuss-explain*), teknik POGIL (*process-oriented-guided-inquiry-learning*), teknik 5 E (*5Es technique*), teknik KWLH (*know-want-learned-how*), teknik pembelajaran pemandu grafis, teknik pembelajaran peta konsep, dan CSCL (*computer-supported-collaborative learning*) (Sulistiyawati & Zuchdi, 2016).

Model pembelajaran kelompok yang menuntuk kerjasama dan kontribusi dari anggota kelompok tersebut merupakan cara yang ideal dalam meningkatkan kemampuan berfikir dalam menganalisis secara argumentatif dan kritis pada kajian materi atau konten PPKn terkait isu dan fenomena kewarganegaran. Pembelajaran kolaborasi dalam konteks pendidikan diapresiasi disetiap mata pelajaran pada semua bidang studi karena mampu mengembangkan keterampilan berfikir melalui aktifitas praktik yang mampu mengembangkan dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Nordentoft & Wistoft, 2012).

Menurut Barkley & Major upaya memadukan atas keterlibatan seluruh peserta didik ditiap kelompoknya maka model pembelajaran kolaboratif menciptakan suasana bekerja bersama-sama dan berbagi beban kerja secara setara sembari secara perlahan mewujudkan hasil pembelajaran

yang diinginkan. Model pembelajaran kolaboratif dengan teknik penyelesaian masalah (*Problem Solving*) dapat mendorong peserta didik berpikir analisis, serta terampil memecahkan masalah dan isu dunia nyata seperti teknik investigasi kelompok (Nisa et al., 2018)

Dalam setting pembelajaran kolaboratif peserta didik memiliki kesempatan untuk berkomunikasi dengan teman sejawat, mempresentasikan dan membela gagasan, bertukar pemikiran yang beragam, mempertanyakan kerangka konseptual lainnya, dan terlibat secara aktif. Menurut Hamdani dan Hermana menyatakan bahwa *Collaborative Learning* adalah proses belajar kelompok yang setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan ketrampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama saling meningkatkan pemahaman dan pengetahuan seluruh anggota kelompok. Pembelajaran *Collaborative Learning* itu meliputi kemampuan sosial dan kemampuan pembelajaran. Ini menggabungkan 3 konsep, yaitu tanggung jawab individu, keuntungan kelompok, dan pencapaian kesuksesan yang sama (Hamdani & Hermana, 2008)

Pembelajaran kolaboratif sangat penting dan sangat mendukung terciptanya perilaku sosial yang baik. Perilaku sosial yang dapat diterapkan yaitu tanggung jawab, menghargai pendapat teman dan saling menghormati. Karena sekolah merupakan agen sosialisasi sehingga sekolah harus mengajarkan pada siswa sikap sosial yang baik. Sekolah juga merupakan tempat dimana siswa belajar banyak hal sehingga pengajaran yang diberikan haruslah hal-hal yang baik (Wahyuni, 2019).



Gambar 5.2. Keterpaduan Capaian Dalam Pembelajaran Kolaboratif
Sumber: (Lotfi et al., 2010)

Dalam aktifitas belajar mengajar PPKn, guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar kooperatif melalui desain pembelajaran kolaborasi ini dengan tujuan dapat menanamkan nilai-nilai gotong royong pada masing-masing peserta didik agar kepedulian, keterlibatan dan etos kebersamaan dapat dimaknai dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, semangat bekerjasama menjadi embrio dari kepekaan sosial peserta didik secara efektif karena melibatkan belajar secara langsung bersama-sama baik itu dalam mengeksplorasi diri maupun elaborasi melalui interaksi sosial dengan teman sejawat atau peer group dan gurunya.

Untuk itu pembelajaran berbasis *collaborative learning* mengacu pada aktifitas belajar secara langsung dengan skema rancangan yang terukur dan terstruktur, terdiri dari tim/kelompok baik dalam group skala kecil maupun besar.

Pembelajaran kolaboratif digunakan untuk mendukung pengajaran, peserta didik cenderung lebih terlibat, mempertahankan informasi dengan lebih baik, dan memiliki hasil belajar yang lebih baik daripada peserta didik secara individual (McLaren, 2014).

Kelebihan model pembelajaran *collaborative learning* yang diungkapkan oleh Gokhale sebagai berikut:

- a. *Helped understanding*, membantu peserta didik dalam menemukan suatu pemahaman dalam pembelajaran;
- b. *Pooled knowledge and experience*, pembelajaran kolaboratif memberikan pengetahuan dan pengalaman belajar bersama-sama bagi peserta didik;
- c. *Got helpful feedback*, membantu peserta didik menemukan umpan balik atau stimulus dalam belajar;
- d. *Stimulated thinking*, pembelajaran kolaboratif dapat merangsang pemikiran peserta didik agar dapat berpikir kritis;
- e. *Got new perspectives*, peserta didik mendapatkan perspektif baru dalam pembelajaran;
- f. *More relaxed atmosphere, makes problem solving easy*, suasana yang nyaman dalam pembelajaran akan membuat pemecahan masalah menjadi lebih mudah;
- g. *Fun learning*, memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik;
- h. *Greater responsibility for myself and the group*, peserta didik akan memiliki rasa tanggung jawab yang besar terhadap diri sendiri maupun kelompok;
- i. *Make new friends*, peserta didik mendapatkan teman yang baru, karena pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok (Susanti et al., 2017).

Adapun kelemahan dari *collaborative learning* yaitu melibatkan peran guru dalam pengawasan yang optimal dengan skenario waktu cenderung lebih banyak sehingga perhatian guru harus berpusat pada dua hal yaitu capaian belajar tim secara kolektif (*group*) dan individu peserta didik. Peserta didik dapat membonceng hasil kerja dari rekan setimnya karena kemungkinan proses belajar secara bersama dapat didominasi oleh salah satu atau sebagian temannya, sehingga peserta didik yang monoton akan dapat terwakilkan atas nama kelompok. Kecenderungan peserta didik sulit melakukan kerjasama karena hubungan emosional antar peserta didik didalam tim dapat berpotensi miskomunikasi sehingga ketidak cocokan hubungan peserta didik dapat mengarah pada ketidak tercapainya target pembelajaran.

3. *Problem Based Learning*

Seiring perkembangan zaman menuju era globalisasi, semua permasalahan di muka bumi ini menjadi semakin kompleks, inovatif dan transparan. Orang yang tidak kreatif, dan inovatif mutlak akan tertinggal oleh derasnya arus perkembangan tersebut. Hal yang sama juga terjadi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran, dimana banyak bermunculan model-model pembelajaran yang bertujuan untuk kemajuan dan keberhasilan pembelajaran. Salah satu model tersebut adalah Problem Based Learning atau sering disebut dengan PBL (*Problem Based Learning*) yang secara inovatif digambarkan dengan konsep yang efektif dalam meningkatkan prestasi belajar

peserta didik dan juga meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik (Zadugisti, 2013)

Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), selanjutnya disingkat PBL, merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik. PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Karakteristik dalam pembelajaran PBL menurut I Wayan Dasna dan Sutrisno (Dasna, 2005) sebagai berikut:

- a. Belajar dimulai dengan suatu masalah
- b. Memastikan bahwa masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata Peserta didik
- c. Mengorganisasikan pelajaran diseputar masalah, bukan diseputar disiplin ilmu
- d. Memberikan tanggung jawab yang besar kepada pembelajar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri
- e. Menggunakan kelompok kecil
- f. Menuntut pembelajar untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu produk atau kinerja.

Menerapkan desain pembelajaran dengan pendekatan model PBL dipengaruhi dengan adanya fenomena secara real agar guru dan peserta didik dapat mengkaji konteks masalah

tersebut, tentunya yang bersentuhan langsung dengan aktivitas kehidupannya sehingga peserta didik dan guru dapat melanjutkannya di dalam dinding kelas pada dimensi keilmuan secara ilmiah. Hal tersebut berupaya menjajaki solusi dari setiap masalah yang ditemui tentang penguatan pemahaman atas pengetahuan yang mereka ketahui dan menerapkannya, sehingga peserta didik memiliki kebebasan dalam memilih dan memilah masalah tersebut dengan alasan dapat mendorong peran serta atau keterlibatan peserta didik secara aktif dan partisipatif.

Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) atau dikenal dengan model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang menggunakan permasalahan nyata yang ditemui di lingkungan sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan dan konsep melalui kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Menurut Sudarman landasan PBL adalah proses kolaboratif. Pembelajar akan menyusun pengetahuan dengan cara membangun penalaran dari semua pengetahuan yang dimilikinya dan dari semua yang diperoleh sebagai hasil kegiatan berinteraksi dengan sesama individu. Dengan PBL diharapkan mahasiswa dapat memecahkan masalah dengan berbagai alternatif solusi, serta dapat mengidentifikasi penyebab permasalahan yang ada (Sudarman, 2005).

Tabel 5.2.Alur Kegiatan Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

TAHAPAN	ORIENTASI
Membangun Konsep Dasar	Menyiapkan sumber belajar melalui literatur atau <i>link</i> , serta skill yang disiapkan agar fokus pada akurasi arah dan tujuan pembelajaran
Artikulasi Konten/ Pendefenisian Masalah	Menyampaikan skenario atau permasalahan dan tugas kelompok; <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="459 539 1019 1008">1. Kegiatan <i>brainstroming</i>; semua anggota kelompok mengungkapkan pendapat, ide, dan tanggapan terhadap skenario secara bebas sehingga dimungkinkan muncul berbagai macam alternatif pendapat. Setiap anggota kelompok memiliki hak yang sama dalam memberikan dan menyampaikan ide dalam diskusi serta mendokumentasikan secara tertulis pendapat masing-masing dalam kertas kerja<li data-bbox="459 1008 1019 1086">2. Melakukan seleksi alternatif untuk memilih pendapat yang lebih focus<li data-bbox="459 1086 1019 1522">3. Menentukan permasalahan dan melakukan pembagian tugas dalam kelompok untuk mencari referensi penyelesaian dari isu permasalahan yang didapat. Fasilitator memvalidasi pilihan-pilihan yang diambil peserta didik. Jika tujuan yang diinginkan oleh fasilitator belum disinggung oleh peserta didik, fasilitator mengusulkannya dengan memberikan alasannya.

	<p>4. Peserta didik diharapkan memiliki gambaran yang jelas tentang apa saja yang mereka ketahui, apa saja yang mereka tidak ketahui, dan pengetahuan apa saja yang diperlukan untuk menjembatannya. Untuk memastikan setiap peserta didik mengikuti langkah ini maka pendefinisian masalah dilakukan dengan mengikuti petunjuk</p>
<p>Pembelajaran Mandiri</p>	<p>Investigasi, dengan tujuan yaitu</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) Agar peserta didik mencari informasi dan mengembangkan pemahaman yang relevan dengan permasalahan yang telah didiskusikan di kelas, dan (2) Informasi dikumpulkan dengan satu tujuan yaitu dipresentasikan di kelas dan informasi tersebut haruslah relevan dan dapat dipahami <p>Penguatan; Peserta didik harus mengorganisasikan informasi yang didiskusikan sehingga anggota kelompok lain dapat memahami relevansi terhadap permasalahan yang dihadapi.</p>
<p>Pertukaran Pengetahuan</p>	<ol style="list-style-type: none"> (1) Peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengklarifikasi capaiannya dan merumuskan solusi dari permasalahan kelompok (2) Tiap kelompok menentukan ketua diskusi dan tiap peserta didik

	<p>menyampaikan hasil pembelajaran mandiri dengan cara mengintegrasikan hasil pembelajaran mandiri untuk mendapatkan kesimpulan kelompok.</p> <p>(3) Presentasi hasil dalam pleno (kelas besar) dengan mengakomodasi masukan dari pleno, menentukan kesimpulan akhir, dan dokumentasi akhir.</p> <p>(4) Untuk memastikan setiap peserta didik mengikuti langkah ini maka dilakukan dengan mengikuti petunjuk</p>
<p>Penilaian</p>	<p>Penilaian dilakukan dengan memadukan tiga aspek pengetahuan (<i>knowledge</i>), kecakapan (<i>skill</i>), dan sikap (<i>attitude</i>).</p> <p>(1) Penilaian terhadap penguasaan pengetahuan yang mencakup seluruh kegiatan perkuliahan yang dilakukan dengan kuis, lembar tugas mandiri dan kelompok, dokumen, dan laporan</p> <p>(2) Penilaian terhadap kecakapan dapat diukur dari penguasaan alat bantu pembelajaran baik <i>software</i>, <i>hardware</i>, maupun kemampuan perancangan dan pengujian</p> <p>(3) penguasaan <i>soft skill</i> yaitu keaktifan dan partisipasi dalam diskusi, kemampuan bekerjasama dalam tim, dan kehadiran perkuliahan.</p>

Sumber; (Sudarman, 2005)

Penerapan model PBL dapat membantu menciptakan kondisi belajar yang semula hanya transfer informasi dari dosen kepada mahasiswa ke proses pembelajaran yang menekankan untuk mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan pemahaman dan pengalaman yang diperoleh baik secara individual maupun kelompok. Permasalahan yang diajukan dalam PBL merupakan masalah nyata yang ada di lapangan. Menurut Hmelo-Silver & Barrows menyatakan bahwa masalah yang dimunculkan dalam pembelajaran PBL tidak memiliki jawaban yang tunggal, artinya para mahasiswa harus terlibat dalam eksplorasi dengan beberapa jalur solusi. Keterlibatan mahasiswa dalam PBL ini dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, karena pada pembelajaran PBL mahasiswa terlibat penuh dalam proses pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah. Pada kegiatan memecahkan masalah inilah mahasiswa dituntut untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis sebagai langkah memecahkan permasalahan yang dibahas serta dapat mengambil kesimpulan berdasarkan pemahaman mereka (Hmelo-Silver & Barrows, 2006).

Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dapat juga disebut sebagai pembelajaran kolaboratif, memadukan potensi antara guru dan peserta didik. Sehingga

PBL dipandang sebagai model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis dipengaruhi oleh dorongan intrinsik dan ekstrinsik. Latar belakang kepribadian dan kebudayaan seseorang dapat mempengaruhi usaha seseorang untuk dapat berpikir kritis terhadap suatu masalah dalam kehidupan (Hassoubah, 2007).

Menurut Arendr penerapan model pembelajaran PBL merupakan suatu model pembelajaran dengan peran serta atau keterlibatan peserta didik dalam mengerjakan suatu masalah untuk dapat menemukan solusi atas permasalahan tersebut secara otentik sehingga pengalaman yang dibangun lewat dirinya sendiri dapat mengembangkan kemampuan inkuiri dan kecakapan berfikir kritis dalam mengembangkan kemandirian dan rasa percaya diri (Fakhriyah, 2014).

Namun demikian pembelajaran tetap menjadi perhatian untuk tetap menjadi subjek sehingga terlibat dalam proses hingga pelaksanaan pembelajaran, ini artinya pembelajaran berpusat kepada peserta didik, terbiasa mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan belajar mandiri yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan dan karier, dalam lingkungan yang bertambah kompleks sekarang ini. Agar memberi efek yang maksimal, maka sebaiknya guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan teman setara, bukan saja dalam memunculkan masalah, akan tetapi juga dalam menyelesaikan problem yang menjadi materi pembelajaran.

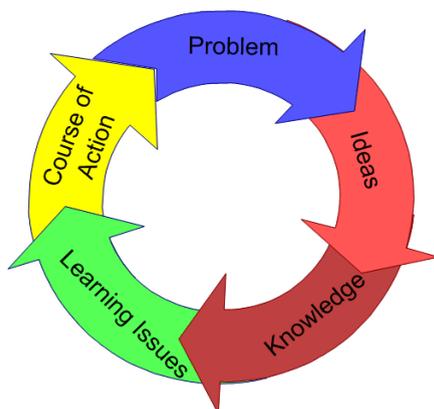
Berdasar pada uraian di atas dapat disebut bahwa pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*),

merupakan salah satu model pembelajaran inovatif khususnya pada kajian PPKn yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik. PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) pada kajian PPKn sangat diharapkan pendidik untuk siap, baik dalam hal materi maupun dalam strategi pembelajaran. Guru harus benar-benar mengetahui dan memahami permasalahan peserta didik, materi yang akan disajikan terutama permasalahan yang aktual, riil di masyarakat dan di lingkungan peserta didik, dan tentu saja keseriusan dalam memenuhi tanggung jawab. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis situasi, menerapkan pengetahuan, mengenal antara fakta dan opini, serta mengembangkan kemampuan dalam membuat tugas secara objektif, metodik dan universal (Syamsidah & Hamidah, 2018).

Proses pembelajaran *problem based learning* dimulai dengan pendefinisian masalah, lalu peserta didik melakukan diskusi untuk menyamakan persepsi tentang masalah yang dibahas lalu merancang tujuan dan target yang harus dicapai. Kegiatan selanjutnya adalah mencari bahan-bahan dari berbagai sumber seperti buku di perpustakaan, internet, observasi. Penilaian yang dilakukan guru tidak hanya pada hasil belajar peserta didik namun juga pada proses yang

dijalani selama pembelajaran. Peran guru disini adalah memantau perkembangan belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru juga bertugas untuk mengarahkan peserta didik dalam memecahkan masalah yang diberikan sehingga tetap berada pada posisi yang benar (Husnidar & Hayati, 2021).



Gambar 5.3. Komponen Model Pembelajaran Problem Based Learning

Sumber: <https://www.kajianpustaka.com>

Ciri-ciri pembelajaran PBL antara lain: (a) pengajuan pertanyaan/masalah dalam kajian isu-isu kewarganegaraan, (b) berfokus pada keterkaitan antar disiplin dalam bidang keilmuan PPKn, (c) penyelidikan autentik oleh peserta didik, (d) menghasilkan produk dan memamerkannya, dan (e) kolaborasi. Dalam PBL mahasiswa dibebaskan untuk memperoleh isu-isu dalam kajian kearganegaraan terkait kunci dari masalah yang mereka hadapi, mendefinisikan kesenjangan pengetahuan mereka dan mengejar pengetahuan yang. Dengan alasan inilah PBL dipandang sebagai model pembelajaran yang mampu meningkatkan

kemampuan berpikir tingkat tinggi atau kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis dipengaruhi oleh dorongan intrinsik dan ekstrinsik. Latar belakang kepribadian dan kebudayaan seseorang dapat mempengaruhi usaha seseorang untuk dapat berpikir kritis terhadap suatu masalah dalam kehidupan (Fakhriyah, 2014).

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* menurut Sugiyanto sebagai berikut:

- a. Mengorientasikan masalah dengan membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 peserta didik.
- b. Mengorganisasikan peserta didik dengan membimbing melaksanakan analisis kasus.
- c. Mengumpulkan sumber sebagai bahan untuk menyelesaikan kasus.
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi dalam bentuk diskusi ataupun presentasi.
- e. Analisis dan evaluasi proses dan hasil dari pemecahan kasus (Pratiwi & Setyaningtyas, 2020).

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan terlebih pada kajian PPKn maka kelebihan model PBL menurut Shoimin antara lain:

- a. Peserta didik dilatih untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam keadaan nyata,
- b. Mempunyai kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar,
- c. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh peserta didik. Hal ini mengurangi beban peserta didik dengan menghafal atau menyimpan informasi,

- d. Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok,
- e. Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi,
- f. Peserta didik memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri,
- g. Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka, dan
- h. Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk peer teaching (Shoimin, 2021).

Sedangkan, kekurangan dijelaskan oleh Shoimin model PBL antara lain:

- a. Pembelajaran berbasis masalah (PBM) tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBM lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah, dan
- b. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas (Shoimin, 2021).

4. *Project Based Learning*

Pembelajaran *project based learning* sering disebut juga dengan pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Menurut Depdiknas,

pembelajaran berbasis proyek/tugas terstruktur (*project based learning*) merupakan pendekatan pembelajaran yang membutuhkan suatu pembelajaran yang komprehensif dimana lingkungan belajar siswa (kelas) didesain agar siswa dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah autentik termasuk pendalaman materi suatu materi pembelajaran, dan melaksanakan tugas bermakna lainnya. Kemudian menurut Warsono & Hariyanto, model pembelajaran *project based learning* (PjBL) adalah suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan suatu proyek sekolah dalam pembelajaran ini siswa mampu mengelola dan memecahkan masalah yang ada dan mampu mengembangkan kreativitas berfikir dalam bentuk produk (Warsono & Hariyanto, 2012)

Model pembelajaran PjBL merupakan model pembelajaran yang lebih mengedepankan pengalaman siswa dengan memberikan waktu dan kesempatan kepada peserta didik baik secara individu maupun kelompok untuk dapat memecahkan/menyelesaikan masalah yang diberikan terkait dengan materi dan sesuai dengan keadaan lingkungan untuk dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, membantu peserta didik menemukan ide-ide baru, membuat dan menciptakan suatu karya/produk berdasarkan konsep-konsep, teori atau informasi yang diperoleh (Natty et al., 2019).

Adapun prinsip-prinsip *project based learning* menurut Thomas antarlain: (1) keputusan (*centrality*); (2) berfokus pada pertanyaan atau masalah; (3) investigasi konstruktif atau desain; (4) otonomi; (5) realisme (Hosnan,

2014). Penerapan model pembelajaran *project based learning* terdiri dari beberapa tahap dimulai dari tahap persiapan, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap penilaian dan tindak lanjut (Mar'i Naufal Rafsanjani, Arwin Surbakti, 2020).

Tabel 5.3.

Tahapan Dalam Model Pembelajaran Project Based Learning

TAHAPAN	ORIENTASI
Persiapan	Peserta didik bersama guru menetapkan poin-poin yang akan dibahas
Perencanaan	Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai langkah-langkah membuat laporan dan pengumpulan bahan sebagai penunjang dalam penyusunan suatu proyek.
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan dapat diawali dengan pembentukan kelompok secara acak, dan masing-masing kelompok, misalnya terdiri dari 5 orang kemudian dilanjutkan dengan merancang suatu proyek yang akan dibuat yaitu sebuah laporan identifikasi. 2. Peserta didik merumuskan berbagai informasi yang telah diperoleh pada tahap persiapan. 3. Peserta didik mengidentifikasi dan mengintegrasikan poin-poin yang terkait sesuai dengan topik yang telah ditentukan. 4. Peserta didik mengolah informasi yang telah diperoleh dari berbagai sumber dan menuangkannya dalam poin-poin kemudian menyempurnakan hasil karyanya menjadi sebuah produk nyata

	yang berbentuk laporan identifikasi.
Penilaian	Guru mengetahui seberapa jauh tujuan pembelajaran dapat tercapai maka guru harus melakukan penilaian dengan mengobservasi kegiatan dan mengisi form/rubrik penilaian yang telah dibuat
Tindak lanjut	Peserta didik menyajikan produk yang dihasilkannya dalam bentuk laporan kemudian dipresentasikan di depan kelas

Sumber; (Mar'i Naufal Rafsanjani, Arwin Surbakti, 2020).

Dalam penerapan model PjBL maka proyek yang dikerjakan oleh peserta didik dapat berupa proyek perseorangan atau kelompok. Proyek tersebut dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif, inovatif, unik, dan berfokus pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek merupakan bagian dari metode instruksional yang berpusat pada peserta didik. Model ini dapat digunakan sebagai pengganti dari model pembelajaran yang masih bersifat *teacher centered* yang cenderung membuat peserta didik lebih pasif. Hal inilah yang menyebabkan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah sehingga kinerja ilmiah mereka menurun.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *project-based learning* menurut Hosnan sebagai berikut: (1) menentukan proyek yang akan diselesaikan, guru membimbing peserta didik agar mampu menganalisis proyek. (2) merancang kegiatan penyelesaian, peserta didik dibimbing oleh guru untuk menyusun rancangan penyelesaian proyek. (3) penyusunan jadwal penyelesaian proyek setelah dibuat rancangan penyelesaiannya. (4)

penyelesaian proyek yang dibimbing oleh guru. (5) penyusunan hasil penyelesaian proyek yang akan dipresentasikan. (6) mengevaluasi hasil proyek yang sudah dikerjakan (Hosnan, 2014)

Menurut Widiaworo pembelajaran dengan menggunakan moden berbasis proyek memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut.

- a. Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
- b. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik.
- c. Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.
- d. Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan.
- e. Proses evaluasi dijalankan secara kontinu.
- f. Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan.
- g. Produk parkir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif.
- h. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan (Widiaworo, 2018).

Adapun keunggulan penerapan model *project based learning* menurut Kurniasih yaitu:

- a. Meningkatkan motifasi belajar peserta didik untuk belajar mendorong kemampuan mereka untuk

- melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu dihargai;
- b. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah;
 - c. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks;
 - d. Meningkatkan kolaborasi;
 - e. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi;
 - f. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber;
 - g. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas;
 - h. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang berkembang sesuai dunia nyata;
 - i. Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata;
 - j. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran (Kurniasih & Sani, 2014).

Disamping keunggulan *project based learning*, ada pula beberapa kelemahan *project based learning* menurut Sani adalah:

- a. Membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk;
- b. Membutuhkan biaya yang cukup;
- c. Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar;
- d. Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai;
- e. Tidak sesuai untuk siswa yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan;
- f. Kesulitan melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok (Sani, 2014).

Setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda, untuk mengembangkan kemampuan tersebut diharapkan mempunyai kreativitas yang tinggi, melalui peran kreativitas dapat membantu peserta didik dalam menemukan ide, gagasan, dan cara yang baik untuk dapat mengembangkan potensi dalam diri, belajar untuk memecahkan suatu masalah, dan dapat menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru berdasarkan teori, konsep dan informasi yang diterima kemudian di terapkan dalam kehidupan sehari-hari (Natty et al., 2019).

Menurut Kosasih project based learning dalam kajian PPKn adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai tujuannya. Pembelajaran difokuskan dalam pemecahan masalah yang menjadi tujuan utama dari proses belajar sehingga dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna karena dalam belajar tidak hanya mengerti apa yang dipelajari tetapi membuat peserta didik menjadi tahu apa manfaat dari pembelajaran

tersebut untuk lingkungan sekitarnya terutama dalam kajian-kajian PPKn yang bersentuhan langsung dalam kehidupannya, peserta didik dalam menyerap makna dan menerapkan nilai yang ditemukan melalui pendekatan model pembelajaran PjBL (Kosasih, 2014).

E. PENUTUP

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Menerapkan model pembelajaran PPKn menjadi salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dalam kajian PPKn secara aktual dan faktual. Sesuai dengan penjelasan di atas, model-model pembelajaran yang dibahas yaitu:

1. Model pembelajaran *case method* yaitu model yang dibentuk dalam pembelajaran berbasis masalah ataupun kasus. Yang penerapannya sangatlah relevan dalam mendukung *Student Centered Learning* (SCL) dengan merancang dan mendesain kasus sebelumnya. Ditengarai model pembelajaran *case method* sangat berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan berbasis pemecahan masalah.
2. Model pembelajaran *collaborative learning* yaitu model yang menggunakan situasi dimana terdapat dua atau lebih orang belajar atau berusaha untuk belajar sesuatu secara bersama-sama. *Collaborative learning* didasarkan pada model di mana pengetahuan dapat dibuat dalam suatu populasi di mana anggotanya secara aktif berinteraksi dengan berbagi pengalaman dan mengambil peran asimetri (berbeda).

3. Model pembelajaran *problem based learning* yaitu suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.
4. Model pembelajaran *project based learning* yaitu model pembelajaran yang lebih mengedepankan pengalaman siswa dengan memberikan waktu dan kesempatan kepada siswa baik secara individu maupun kelompok untuk dapat memecahkan/menyelesaikan masalah yang diberikan terkait dengan materi dan sesuai dengan keadaan lingkungan untuk dapat meningkatkan kreativitas siswa, membantu siswa menemukan ide-ide baru, membuat dan menciptakan suatu karya/produk berdasarkan konsep-konsep, teori atau informasi yang diperoleh.

F. RANGKUMAN

Model *case method* mendorong penetapan masalah, investigasi dan persuasi yang harus dilakukan oleh mahasiswa. Oleh karena itu, satu dari elemen terpenting metode studi kasus adalah termasuk didalamnya diskusi secara kolaboratif isu kewarganegaraan yang ada pada kasus kehidupan berbangsa dan bernegara. Kemudian *collaborative learning* sejatinya merupakan metode pembelajaran yang lebih menekankan pada tugas spesifik dan berbagi tugas dalam kerja kelompok, membandingkan kesimpulan dan prosedur kerja kelompok, dan memberikan keleluasaan yang

lebih besar pada peserta didik dalam kerja kelompok. Teknik pembelajaran kolaboratif digolongkan menjadi 5 macam kategori, yaitu: (1) diskusi, (2) pengajaran resiprokal oleh teman, (3) penyelesaian masalah, (4) mengelola informasi grafis, dan (5) menulis.

PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* menurut Sugiyanto sebagai berikut: (1) mengorientasikan masalah dengan membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 peserta didik. (2) mengorganisasikan peserta didik dengan membimbing melaksanakan analisis kasus. (3) mengumpulkan sumber sebagai bahan untuk menyelesaikan kasus. (4) mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi dalam bentuk diskusi ataupun presentasi. (5) analisis dan evaluasi proses dan hasil dari pemecahan kasus. Pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Dalam penerapannya, model *project based learning* terdiri dari beberapa tahap dimulai dari tahap persiapan, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap penilaian, dan terakhir tahap tindak lanjut dan berorientasi pada kemandirian peserta didik dalam menelusuri makna dan menyerap nilai yang ditarik dari kegiatan belajar melalui model PjBL.

G. TUGAS

Dalam proyek kemanusiaan terkait era perubahan yang begitu cepat dan masif (era disrupsi) maka pesatnya perkembangan teknologi tidak terelakkan. Baik muda

maupun tua sudah dipengaruhi oleh perkembangan akibat perubahan zaman tersebut. Posisi norma dan moral serta nilai-nilai kehidupan juga dalam rawan ketergerusan. Banyak peserta didik yang melakukan tindakan kurang baik yang mereka dapatkan melalui *gadget*. Melakukan kecurangan dalam proses pembelajaran juga kian banyak ditemui saat diberlangsungkannya ujian. Kecurangan yang mereka lakukan ini disebabkan karena alasan utama yakni tidak menguasai materi pembelajaran. Menurut pandangan saudara, apa yang harus dilakukan jika kita sebagai guru menemukan permasalahan seperti ini? Apakah kejadian seperti ini berkaitan dengan rancangan pembelajaran atau model pembelajaran yang diterapkan oleh guru tidak tepat? Jika iya, berikan alasan dan model pembelajaran seperti apa yang cocok untuk diterapkan.

H. TES FORMATIF

1. Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam suatu pembelajaran. Adapun alasan diterapkannya model pembelajaran adalah sebagai berikut, *kecuali....*
 - a. Membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif
 - b. Sebagai tuntutan bagi dosen/guru profesional memiliki motivasi dan semangat pembaharuan dalam menjalankan tugas/profesinya.
 - c. Memberikan gairah peserta didik dalam pembelajaran
 - d. Pembelajaran yang menciptakan suasana pasif antara guru dan siswa

- e. Adanya perbedaan karakteristik, kepribadian, kebiasaan-kebiasaan cara belajar para peserta didik
2. Menurut Shapiro, akar utama dalam pembelajaran berbasis penyelesaian kasus yang berguna untuk memfasilitasi belajar siswa, terutama dalam rangka pengembangan....
 - a. Pengetahuan pada setiap peserta didik
 - b. Keterampilan dan filosofi manajemen dalam dunia nyata
 - c. Psikomotorik serta kekuatan diri peserta didik
 - d. Kognitif, afektif, psikomotorik dalam mewujudkan pembelajaran yang baik
 - e. Kerja sama atau kolaborasi dari guru dan peserta didik
3. Melalui diskusi, klarifikasi gagasan, dan evaluasi dari orang lain dapat menguatkan pemikiran kritis dan efektif dalam mendapatkan pengetahuan faktual merupakan pengertian dari model pembelajaran...
 - a. *Case method*
 - b. *Collaborative learning*
 - c. *Problem based learning*
 - d. *Project based learning*
 - e. *Integrated learning*
4. Dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari sehingga diharapkan mereka dapat menerapkannya dalam kondisi nyata pada

kehidupan sehari-hari merupakan tujuan dari model pembelajaran...

- a. *Case method*
- b. *Collaborative learning*
- c. *Problem based learning*
- d. *Integrated learning*
- e. *Project based learning*

5. Takagi mencatat bahwa metode kasus dipraktekkan dalam urutan berikut...

- a. Diskusi besar di dalam kelas, studi mandiri kasus, dan diskusi kelompok kecil
- b. Diskusi kelompok kecil, diskusi mandiri kasus, dan diskusi besar di dalam kelas
- c. Studi mandiri kasus, diskusi kelompok kecil, dan diskusi besar di dalam kelas
- d. Studi mandiri kasus, diskusi besar di dalam kelas, dan diskusi kelompok kecil
- e. Diskusi besar di dalam kelas, diskusi kelompok kecil, dan diskusi mandiri kasus

6. Model pembelajaran yang lebih mengedepankan pengalaman untuk memecahkan/menyelesaikan masalah terkait dengan materi dan sesuai dengan keadaan lingkungan. Model pembelajaran tersebut ialah model pembelajaran....

- a. *Case method*
- b. *Collaborative learning*
- c. *Problem based learning*
- d. *Project based learning*
- e. *Integrated learning*

7. Berikut ini merupakan tahap-tahap penerapan model *project based learning*:

- 1) Tahap perencanaan
- 2) Tahap persiapan
- 3) Tahap pelaksanaan
- 4) Tahap tindak lanjut
- 5) Tahap penilaian

3) Tahap pelaksanaan

Urutan yang benar adalah...

- a. 1-2-3-4-5
 - b. 1-2-3-5-4
 - c. 2-1-3-5-4
 - d. 2-1-3-4-5
 - e. 2-3-1-5-4
8. Pak Jamal melakukan pemilihan dan pengembangan topik atau tema sebagai langkah awal dalam melaksanakan pembelajaran agar anak didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pembuatan keputusan. Pembelajaran yang dilaksanakan oleh Pak Jamal tersebut merupakan model pembelajaran....
- a. *Case method*
 - b. *Collaborative learning*
 - c. *Problem based learning*
 - d. *Project based learning*
 - e. *Integrated learning*
9. Pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa karakteristik yaitu, *kecuali*....
- a. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik
 - b. Secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan masalah
 - c. Evaluasi dijalankan secara kontinu
 - d. Menyajikan konsep dari berbagai bidang studi
 - e. Secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan

10. Menurut Trianto prinsip-prinsip dalam *integrated learning* yaitu meliputi:

- 1) Prinsip penggalian tema
- 2) Prinsip reaksi
- 3) Prinsip pelaksanaan *integrated learning*
- 4) Prinsip evaluasi

Urutan yang benar adalah...

- a. 1-2-3-4
- b. 1-2-4-3
- c. 1-3-4-2
- d. 1-3-2-4
- e. 2-1-3-4

KUNCI JAWABAN

1	D	6	D
2	C	7	B
3	E	8	B
4	D	9	C
5	C	10	C

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, L. (2020). Penerapan metode studi kasus dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada mata kuliah hubungan internasional. *Media Komunikasi FPIPS*, 10(2).
- Apriono, D. (2013). Pembelajaran kolaboratif: Suatu landasan untuk membangun kebersamaan dan keterampilan. *Diklus*, 17(1).
- Asyafah, A. (2019). CONSIDERING THE LEARNING MODEL (Critical-Theoretical Study of Learning Models in Islamic Education). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6, 19–32.
- Banks, J. (2008). Diversity and citizenship education in global times. *Education for Citizenship and Democracy*, 57–70.
- Barkley, E. E., Cross, K. P., & Major, C. H. (2012). Collaborative learning techniques: Teknik-teknik pembelajaran kolaboratif. *Penerjemah: Narulita Yusron. Bandung: Penerbit Nusa Media.*
- Dasna, I. W. (2005). Penggunaan Model Pembelajaran Problem-based Learning dan Kooperatif learning untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar kuliah metodologi penelitian. *Malang: Lembaga Penelitian UM.*
- Fakhriyah, F. (2014). Penerapan problem based learning dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(1), 95–101. <https://doi.org/10.15294/jpii.v3i1.2906>
- Hamdani, N. A., & Hermana, D. (2008). Classroom Action Research. *Jakarta: Rahayasa.*
- Haqqi, A. (2017). COLLABORATIVE LEARNING.

Baitul'Ulum: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi.

- Harahap, E. P., & Yusra, H. (2022). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN CASE METHOD MELALUI OBSERVASI-INVESTIGASI SEBAGAI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIALOGIKA DI FORUM KELAS. 4(1), 26-34.
- Hassoubah, Z. I. (2007). Mengasah pikiran kreatif dan kritis. *Bandung: Nuansa.*
- Hmelo-Silver, C. E., & Barrows, H. S. (2006). Goals and Strategies of a Problem-based Learning Facilitator. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 5-22. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1004>
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: Kunci sukses implementasi kurikulum 2013.*
- Husain, R. (2020). Penerapan Model Kolaboratif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo.*, 12-21. <https://doi.org/10.30653/001.202042.138>
- Husnidar, H., & Hayati, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2(2), 67-72. <https://doi.org/10.51179/asimetris.v2i2.811>
- Kosasih, E. (2014). Strategi belajar dan pembelajaran implementasi kurikulum 2013. *Bandung: Yrama Widya*, 170.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2014). Sukses mengimplementasikan kurikulum 2013. *Jakarta: Kata Pena.*
- Lotfi, Z., Gazerani, N., & Nasaruddin, F. H. M. D. (2010).

Collaborative Learning for Secondary School: Lotfi VCL Design. *E-Learn: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education*, 2631–2640.

- Mahdi, O. R., Nassar, I. A., & Almuslamani, H. A. I. (2020). The Role of Using Case Studies Method in Improving Students' Critical Thinking Skills in Higher Education. *International Journal of Higher Education*, 9(2), 297–308.
- Mar'i Naufal Rafsanjani, Arwin Surbakti, D. S. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pedagogi*, 8(1), 36–45.
- McLaren, B. (2014). Collaborative Learning Whitepaper. *Pennsylvania: Carnegie Mellon University*.
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Nisa, H., Disman, D., & Dahlan, D. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif Teknik Group Investigation Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Peserta Didik. *Manajerial: Jurnal Manajemen Dan Sistem Informasi*, 17(2), 157–166.
- Nkhoma, M., Sriratanaviriyakul, N., & Quang, H. Le. (2017). Using case method to enrich students' learning outcomes. *Active Learning in Higher Education*, 18(1), 37–50.
- Nordentoft, H. M., & Wistoft, K. (2012). Collaborative learning and competence development in school health nursing. *Health Education*.

- Pattipeilohy, V. dan F. W. (2020). *IMPLEMENTASI MODEL COLLABORATIVE LEARNING: SEBAGAI LANDASAN UNTUK MEMBANGUN KETERAMPILAN SOSIAL DAN KEAKTIFAN MAHASISWA*. 9(1), 283–289.
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 379–388. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.362>
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013*. Bumi Aksara.
- Sari, N. (2022). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Pemecahan Kasus (Case Method) untuk Menumbuhkan Generasi Sadar Pajak pada Mata Kuliah Perpajakan Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jambi Pembelajaran perpajakan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi yang d. 4, 665–673.*
- Shoimin, A. (2021). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Ar Ruzz Media.
- Sobri, M., Muid, A., Daud, S. M., Keguruan, F., Ilmu, D., & Universitas, P. (2021). *Penggunaan model Pembelajaran case method dalam mengatasi demotifasi belajar during mata kuliah muhadatsah Lil Muhtadiin Prodi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Jambi*. 2(2).
- Sudarman. (2005). *Problem Based Learning: Suatu Model Pembelajaran untuk Mengembangkan dan Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah*. 68–73. <http://physicsmaster.orgfree.com/Artikel> & *Jurnal/Wawasan Pendidikan/PBL Model.pdf*
- Sulistiyawati, N., & Zuchdi, D. (2016). Implementasi Teknik

Pembelajaran Kolaboratif Dengan Variasi Media Untuk Peningkatan Hasil Belajar Di Smpn 2 Kalijambe. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(1), 50-61. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v3i1.9694>

Susanti, S., Prasetyo, T., & Nasution, S. A. (2017). Model Pembelajaran Kolaboratif Sebagai Alternatif Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 19-30. <https://doi.org/10.30997/dt.v4i1.822>

Sutrisno, S., Sapriya, S., Komalasari, K., & Rahmad, R. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Proyek Warga Global dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(1), 155-164.

Syamsidah, S., & Hamidah, H. (2018). Buku Model Problem Based Learning. In *Deepublish*. DEEPUBLISH. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=ybgYAugAAAAJ&pagesize=100&citation_for_view=ybgYAugAAAAJ:hFOr9nPyWt4C

Syarafina, D. N., Dewi, E. R., & Amiyani, R. (2017). Penerapan Case Based Learning (CBL) sebagai Pembelajaran Matematika yang Inovatif. *Seminar Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY*, 243-250.

Wahyuni. (2019). PENTINGNYA COLLABORATIVE LEARNING DALAM MENGEMBANGKAN ASPEK SOSIALISASI PESERTA DIDIK. 9-25. <http://wahyuni.blogs.uny.ac.id/wp-content/uploads/sites/15399/2017/10/PENTINGNYA-PEMBELAJARAN-COLLABORATIVE-LEARNING-DALAM-MENGEMBANGKAN-ASPEK-SOSIALISASI->

PESERTA-DIDIK-Autosaved.pdf

Warsono, H., & Hariyanto, M. S. (2012). Pembelajaran aktif teori dan asesmen. In *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.

Widiasworo, E. (2018). *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*.

Zaduqisti, E. (2013). PROBLEM-BASED LEARNING. *Jurnal Pendidikan Islam STAIN Pekalongan*, 8(2), 181-191.

<https://e->

[journal.iainpekalongan.ac.id/index.php/forumtarbiyah/issue/view/24](https://e-journal.iainpekalongan.ac.id/index.php/forumtarbiyah/issue/view/24)

Zahabioun, S., Yousefy, A., Yarmohammadian, M. H., & Keshtiaray, N. (2013). Global citizenship education and its implications for curriculum goals at the age of globalization. *International Education Studies*, 6(1), 195-206.

<https://www.slideshare.net/maheswarijaikumar/case-method-92749511>

<https://www.kajianpustaka.com/2017/08/model-pembelajaran-problem-based-learning.html>

INOVASI PEMBELAJARAN PKN BERBASIS ICT

A. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan mengalami perubahan dan perkembangan dalam mendesain perencanaan pembelajaran, hal ini dipengaruhi dengan adanya *Information and Communication Technology* (ICT) atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) baik itu perangkat di dalam komputer maupun handphone berbasis internet. Hal ini dapat dilihat dari karakteristik dan fitur aplikasi yang ditawarkan agar dapat digunakan dan dimanfaatkan bagi penggunaanya (*user*) dalam menjalani aktivitas kehidupannya khususnya kegiatan belajar mengajar.

Keberadaan internet dalam arena pendidikan menjadi suatu perangkat utama yang lazim dilakukan karena menjadi kebutuhan yang mendasar sehingga dapat membantu dalam menyelenggarakan sistem pendidikan yang teintegrasi dan holistik. Mulai dari sistem administrasi sampai kepada pelaksanaan proses dan hasil belajar mengajar. Dengan

memanfaatkan internet yang dapat diakses melalui perangkat komputer dan handphone maka penyelenggara pendidikan dapat mengembangkan situasi belajar mengajar yang lebih kondusif dan interaktif, internet membuka sumber informasi dan pengetahuan yang mudah diakses, sehingga penggunaannya memperluas akses terhadap sumber-sumber belajar yang relevan.

Internet yang dimanfaatkan dengan menggunakan perangkat ICT memiliki manfaat yang signifikan sehingga dapat mengubah cara pendidikan konvensional menuju arah pendidikan yang lebih modern. Kegunaan internet menuntut keaktifan guru dan siswa, sebagai user dalam kecakapan memahami sesuatu hal terkait kebutuhan belajarnya sehingga kehadiran internet memudahkan user dalam mengakses berbagai sumber atau materi ajar yang tersedia baik itu informasi, pengetahuan maupun dalam interaksi dan komunikasi. Misalnya mengakses berbagai referensi berupa ebook, jurnal, hasil penelitian, dan artikel hasil kajian berbagai bidang. Dengan menggunakan internet semakin banyak mendapatkan informasi dan mendapatkan pengetahuan maka, korelasinya adalah meningkatnya capaian pembelajaran menjadi meningkat.

Upaya guru dalam menyikapi perubahan tersebut maka harus memiliki kemahiran dalam mendesain pembelajaran dengan menjalankan fungsi dan kegunaan teknologi tersebut. Melalui kreatifitas dan berinovasi maka guru harus mampu menciptakan perubahan yang baik dan meninggalkan paradigma lama menuju paradigma baru dalam konsep pembelajaran namun tetap berpijak pada landasan teori belajar.

Dalam beberapa tahun terakhir di era pandemi dan pasca pandemi, pemanfaatan ICT dalam dunia pendidikan mulai masiv digunakan bagi guru, siswa dan seluruh penyelenggara pendidikan, dari jenjang pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan atas, sampai pada level perguruan tinggi. Kendatipun terdapat beberapa perbedaan dan variasi dalam penggunaannya namun aspek yang paling kuat adalah berangkat dari kebutuhan penggunaannya.

Dalam penggunaan ICT terdapat ragam macam variasi dan tetap tertuju pada fokus pemanfaatan ICT tersebut, dengan syarat telah terpenuhinya pondasi ICT yang membutuhkan sarana infrastruktur, sehingga ICT sudah menjadi suatu keniscayaan bagi penyelenggara pendidikan dan menjadi keharusan bagi para pelakunya, meskipun juga variasi dan cakupan pemanfaatannya berbeda-beda satu dengan lainnya bagi penggunanya.

Kehadiran dan kemajuan ICT di era internet memberikan peluang dan perluasan interaksi dan komunikasi, sumber-sumber belajar dapat diakses kapan pun dan dimanapun, tanpa dibatasi oleh ruang, jarak dan waktu. Selain itu, dengan bantuan ICT proses penyampaian dan penyajian materi pembelajaran maupun gagasan dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Di sisi lain, kehadiran ICT sebagai teknologi baru memberikan tantangan kepada guru untuk mampu menguasainya sehingga dapat memilih dan memanfaatkan ICT secara efektif dan efisien di dalam proses belajar mengajar yang dikelolanya.

Sehingga kecakapan guru dalam memanfaatkan ICT untuk mengakses sumber belajar, materi ajar, media plattform

belajar berbasis internet, agar siswa dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilannya dengan fasilitas dan sarana internet yang ada, melalui pemanfaatan ICT dapat mengakses dan menjajaki informasi atau pengetahuan berdasarkan kebutuhan belajar siswa, baik itu secara mandiri dan kolaborasi dengan dasar keseriusan dan kematangan menjadi user, sehingga siswa memiliki bekal diri dalam kreativitas, inovatif dan kompeten yang memiliki daya guna, daya hasil dan daya saing.

Tantangan di era keterbukaan akses yaitu merubah kebiasaan lama mulai dari pola pikir, sifat dan tindakan guru dan siswa. Karena rutinitas konvensional mampu membendung mental kreatif dan inovatif dalam menelusuri sesuatu hal yang baru dan mutakhir. Upaya sekolah adalah mengasah dan mengembangkan keterampilan dan potensi guru dan siswa. Sekolah dihadapkan tentang bagaimana mengubah pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman. Pembelajaran yang didesain guru bermuara pada kreatifitas dan inovasi bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan dalam proses perubahan sikap dan tingkah laku ke arah yang lebih baik

Di era disrupsi menjadi sebuah masa yang harus kita lewati dan lalui dengan berbagai tantangan yang ada. Era disrupsi ini sering kita sebut era digital atau era revolusi industri. Menurut Kasali berpendapat bahwa disrupsi dapat dimaknai sebagai inovasi, secara umum disrupsi dapat diartikan sebagai perubahan inovasi yang mendasar atau fundamental. Di era disrupsi ini terjadi perubahan yang mendasar karena terjadi perubahan yang masif pada masyarakat dibidang teknologi di setiap aspek kehidupan

masyarakat. Tantangan yang semakin berat membuat manusia untuk selalu berusaha berinovasi agar tetap eksis dalam pengembangan bidangnya masing-masing (Risdianto, 2019).

Menyahuti pendidikan abad 21 menuntut guru dan siswa dapat memiliki kecakapan pembelajaran dalam meningkatkan *collaboration, communication, critical thinking*, dan *creative*. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada level pendidikan di sekolah-sekolah, baik di tingkat pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah pertama/ sederajat, sekolah menengah atas/ sederajat dan level perguruan tinggi. PKn menjadi mata pelajaran atau mata kuliah yang wajib dengan tujuan membentuk warga negara yang cerdas, warga negara yang baik. Smart and good citizenship. PKn mengajarkan dan memahami kepada warganegara muda tentang bekal diri dalam menghadapi tantangan hidup baik sebagai warga negara maupun warga global dengan dibekali pengetahuan, sikap dan keterampilan.

PKn menjadi mata pelajaran yang krusial bagi persiapan regenerasi yang mapan maka perlu adanya inovasi-inovasi dan kemutakhiran terkait konten, materi dan capaian belajar berdasarkan pendekatan perkembangan literasi dan teknologi. Melalui penerapan model pembelajaran berbasis ICT dalam meningkatkan minat belajar, daya belajar siswa dan hasil capaian belajar siswa, maka bagaimana proses perencanaan kegiatan belajar mengajar, penerapan alur tujuan pembelajaran serta capaian profil yang diharapkan didukung oleh kebijakan penunjang yang dilakukan secara berkesinambungan dan komprehensif.

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari keseluruhan materi pada Kegiatan Belajar 6 ini, mahasiswa diharapkan dapat mengetahui serta bisa menerapkan model pembelajaran PPKn berbasis ICT sesuai dengan konsep dan prinsip pembelajaran dengan tepat sehingga dapat berorientasi pada konten PPKn dengan literatur studi kasus yang solutif dengan pendekatan nilai-nilai kehidupan berbangsa dan bernegara

C. SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi dalam Kegiatan Belajar 6 dalam materi ajar ini, secara lebih rinci diharapkan dapat diarahkan untuk mencapai tiga domain yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan yakni dengan kemampuan menjelaskan, menganalisis, mengaplikasikan, dan mengevaluasi model pembelajaran PPKn berbasis ICT dengan cakupan menggunakan keterampilan berpikir kritis, dan belajar analitis, menguasai ICT, memiliki sifat inovatif dan kreatif, materi dan assessment evaluasi; Melakukan inovasi pembelajaran dengan mengembangkan media yang berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT).

D. URAIAN MATERI

1. Pengertian dan Ruang Lingkup ICT

ICT menjadi salah satu faktor utama dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di era sekarang ini. Keberadaan internet dinilai sangat penting dalam mendukung terjadinya proses pembelajaran yang ideal, baik bagi guru maupun siswa. Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran menggunakan pendekatan teori belajar karena

cenderung melakukan *drill and practice* kemudian menemukan dan merumuskan pengetahuannya melalui interaksi dan eksplorasi sumber-sumber belajar berbasis ICT. Siswa dapat mengeksplorasi pengetahuan dan menelusuri lewat pengalaman belajar secara bersama-sama dengan teman sejawatnya, guru dan sumber lain dengan berinteraksi interaksi dengan narasumber langsung melalui media komunikasi berbasis ICT.

Information and Communication Technologies (ICT) merupakan suatu kegiatan yang akan dilakukan, bantuan, pengelolaan, dan transfer/ pemindahan informasi. Teknologi informasi dan komunikasi mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. ICT sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di era sekarang ini. Dengan prinsip penggunaan ICT yang efektif dan efisien, optimal, menarik, dan mengaktifkan daya inovasi, ICT menjadi salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan di berbagai bidang pendidikan karena meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran (Rahim, 2011)

Teknologi informasi mencakup segala sesuatu yang berhubungan dengan mengolah, menggunakan sebagai alat, memanipulasi dan mengelola informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah penggunaan alat bantu untuk memproses dan mengirimkan data dari satu perangkat keperangkat lainnya. istilah ICT lebih merujuk pada teknologi komputer. Hal ini tidaklah mengherankan karena komputer pada saat ini selain berfungsi sebagai alat pengolah data juga dapat berfungsi untuk komunikasi melalui jaringan komputer (Internet) serta alat multimedia (hiburan). Hampir semua komponen ICT sekarang ini dapat dipakai secara

bersama-sama dengan komputer. Jadi, untuk saat ini istilah ICT dan komputer hampir dapat disama artikan jika ditinjau dari fungsinya. Berbagai upaya telah dilakukan oleh dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan ICT. Selain fungsinya sebagai alat bantu pemecahan masalah manusia, ICT juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang dipercaya dapat (Krisnadi, 2009):



Gambar. 6.1 Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi
Sumber; (Krisnadi, 2009)

Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT seperti perangkat komputer, handphone telah digunakan dalam proses pembelajaran PPKn. Guru PPKn perlu memiliki keterampilan pengembangan akademik dan pedagogik dalam menggunakan IT, khususnya komputer berbasis internet. Media berbasis ICT terdapat beberapa macam yaitu komputer, multimedia, jaringan dan telekomunikasi. Dari pemanfaatan media berbasis ICT tentunya memiliki fungsi, ICT dalam media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu

dalam media pembelajaran, sarana/tempat belajar, sebagai sumber belajar, dan sarana peningkatan profesionalisme (Rulviana, 2019).

Pemanfaat ICT mencakup tentang bagaimana aktivitas akses dalam proses belajar siswa mulai dari penggunaan media, alat, sumber belajar, materi ajar dan capaian belajar siswa. Akurasi ketercapaian belajar siswa tergantung bagaimana guru mendesain rencana belajar siswa sehingga memanfaatkan ICT menjadi perangkat pendukung yang dapat di gunakan dalam meraih capaian belajar aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.

2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis ICT

Ada beragam media dan multi media dalam perangkat media pembelajaran PPKn melalui pendekatan teknologi informasi dan komunikasi misalnya media proyeksi dan non proyeksi, media audio dan visual, media gambar gerak, berbasis komputer, dan multimedia dan jaringan komputer. Semua ragam media ini mempunyai kekhasan atau karakteristik tersendiri untuk digunakan dalam menyampaikan pesan belajar dan menuangkan nilai-nilai pembelajaran kepada siswa. Adanya variasi keberagaman media didukung juga dengan metode atau model pembelajaran yang turut serta dalam menentukan capaian belajar siswa. Sehingga Media pembelajaran PPKn yang inovatif didesain dengan mengintegrasikan metode/model pembelajaran yang relevan. Ini menjadi satu kesatuan yang utuh tidak dapat dipisahkan sehingga dapat menyampaikan pesan atau nilai dalam substansi pembelajaran PPKn, merangsang daya berfikir siswa, menciptakan

emosional belajar siswa, kemampuan mendorong terselenggaranya proses belajar pada diri siswa.

Menurut (Munir, 2012) prinsip-prinsip pembuatan multimedia pembelajaran harus direncanakan dan memperhatikan beberapa prinsip berikut ini:

- a. Mudah mendapatkan bahan bakunya, diutamakan yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal siswa atau sekitar sekolah.
- b. Murah bahan bakunya sehingga terjangkau oleh siswa, guru, atau sekolah untuk menyediakannya dan membuatnya. Bahan-bahan tersebut bisa memanfaatkan benda-benda bekas/sisa, lalu didaur ulang. Sekaligus menanamkan rasa mencintai kebersihan lingkungan pada siswa. Bahan “un use” adalah barang-barang bekas atau tidak terpakai, namun masih bisa dimanfaatkan, misalnya untuk membuat multimedia pembelajaran. Barang-barang itu seperti kaleng, koran, buku, majalah, besi, kawat, paku, potongan kayu, dan sebagainya
- c. Multiguna atau manfaatnya banyak. Multimedia pembelajaran sebaiknya bisa digunakan tidak hanya untuk menjelaskan satu materi pembelajaran, melainkan banyak materi pembelajaran. Selain itu, juga bisa digunakan sebagai alat bermain untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik.
- d. Menimbulkan kreativitas siswa. Multimedia pembelajaran hendaknya membuat siswa menjadi senang dalam belajar dan mengembangkan daya

khayal atau imajinasinya sehingga mereka dapat bereksperimen dan bereksplorasi.

- e. Menarik perhatian, sehingga siswa berminat untuk menggunakannya dan mendapatkan pemahaman dari materi pembelajaran yang disampaikan melalui multimedia pembelajaran tersebut
- f. Menggunakan bahan yang tidak membahayakan bagi siswa atau guru. Misalnya, bahan yang mengandung zat kimia. Misalnya, pada multimedia pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) yang terbuat dari kayu, bahan cat yang digunakannya harus antitoksik, sehingga jika kayu itu tergigit oleh peserta didik tidak akan membahayakan, karena tidak mengandung racun
- g. Menggunakan multimedia pembelajaran tersebut bisa secara individual, kelompok, atau klasikal.
- h. Menyesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, baik fisik, mental, atau pikirannya.

Misalnya pada konten pembelajaran PPKn yang membahas tentang hak asasi manusia melalui pembelajaran berbasis ICT, guru dapat menjelaskan materi yang menggunakan tampilan *power point* tentang hakikat HAM, nilai dasar hak asasi manusia, pentingnya kesadaran dan batasan akan HAM dalam kehidupan bermasyarakat dan bentuk atau contoh pelanggaran HAM. Dengan didukung tampilan *Power Point* yang penuh dengan gambar bergerak, audio visual, video pengayaan dan variasi warna dan teks mengundang daya tarik siswa pada materi pembahasan tersebut. Pada konteks pemanfaatan teknologi digital melalui

pendekatan multimedia untuk pembelajaran PPKn, (Jaedun, 2010) mengategorikan pemanfaatan komputer menjadi empat kategori, yakni:

- a. Penggunaan komputer sebagai objek, alat dan perangkat pembelajaran
- b. Komputer sebagai multi media dalam arti penggunaan berbagai format media secara simultan dan presentasi atau program belajar secara mandiri.
- c. Komputer untuk pendidikan/pembelajaran jarak jauh, yakni bentuk pembelajaran yang memiliki karakteristik antara pengajar dan yang diajar terpisah secara fisik sehingga program pembelajaran diorganisir dan disampaikan melalui media telekomunikasi
- d. Komputer untuk pembelajaran online, yakni pembelajaran yang materinya di kemas dengan menggunakan komputer dan disampaikan menggunakan media berbasis komputer.

3. Mengembangkan Aplikasi Berbasis ICT

Proses belajar mengajar (PBM) seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, penyebabnya materi tersebut menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami peserta didik. Berbagai materi yang berkaitan dengan sejarah masa lalu akan lebih konkrit dan mudah dipahami apabila disampaikan oleh guru dengan gambar-gambar foto, film dokumenter, atau animasi. Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak menjadi media pembelajaran berbasis IT. Media

pembelajaran berbasis ICT yaitu media pembelajaran yang terdiri dari perangkat keras dan lunak serta segala kegiatan yang berhubungan dengan pengolahan data baik manipulasi, pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi/data dengan menggunakan komputer dan telekomunikasi. Macam-macam media pembelajaran berbasis ICT tersebut diantaranya: teknologi komputer, multimedia, telekomunikasi dan teknologi jaringan komputer. Fungsi ICT dalam media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam media pembelajaran, sarana/tempat belajar, sebagai sumber belajar, dan sebagai sarana peningkatan profesionalisme. Terdapat banyak model Pengembangan media berbasis ICT yang dapat dipilih. Diperlukan niat dan kesungguhan agar dapat mengembangkan media pembelajaran ini dengan maksimal (Suryani, 2018)

Ada beberapa cara yang dapat dikembangkan aplikasi berbasis TIK untuk meningkatkan inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran, pemanfaatan kemajuan zaman yang disinyalir adanya peningkatan teknologi informasi dan komunikasi sehingga dapat dijadikan media interaksi guru dan siswa. Baik itu melalui perangkat komputer, smartpone dan layanan data yang terkoneksi internet.

Sebagai pelaku akademisi maka merespon masalah baru dalam menjawab tantangan perubahan zaman perlu dilakukan dengan pendekatan dan cara yang baru pula, untuk itu membutuhkan keterampilan dasar dalam dunia digital yang dapat menguatkan karakteristik tamu digital tersebut, yaitu; kecakapan komunikasi dalam menyampaikan

pesan maupaun menerima pesan, meskipun keterampilan tersebut telah ada sebagai kemampuan tutur alamiah seperti berbicara, menulis dan membaca, namun dalam ruang digital membutuhkan keterampilan komunikasi baru misalnya kemampuan membuat video dari penyiapan teks, sound, gerak dan gambar, contohnya media pembelajaran berbasis ICT. Kecakapan komunikasi untuk menjangkau aundensi yang lebih luas dan pesan didalamnya dapat diterima dengan baik untuk semua kalangan. Kemudian kecakapan komunikasi untuk berbagi informasi dengan tepat dan kredibel. Dan juga kecakapan komunikasi untuk mengidentifikasi ide atau gagasan dan isu-isu publik melalui media internet.(Mastuti et al., 2020)

Upaya mempersiapkan dan membangun karakter bangsa berdasarkan pemanfaatan media berbasis ICT melalui literasi digital dapat memiliki keterampilan yang dapat meningkatkan kemampuan seseorang berhadapan dengan media digital baik mengakses, memahami konten, menyebarkan, membuat bahkan memperbaiki media digital untuk pengambilan keputusan dalam hidupnya. Jika seseorang memiliki keterampilan ini maka ia dapat memanfaatkan media digital untuk aktivitas dari belajar merdeka menuju merdeka belajar produktif, kesenangan dan pengembangan diri bukan untuk tindakan konsumtif bahkan destruktif. Dunia pendidikan dalam upaya mendayagunakan aktivitas pmendidik dan mengajar, penelitian dan pengabdian dapat dilakukan dengan menggunakan media jaringan digital dengan mendesain pola baru antara komunikasi dan kolaborasi dalam jaringan. Literasi digital sangat berperan penting dalam karakter atau watak warga

digital yang berdaya saing tangguh dan mental kreatif (Herlina, 2015)

Kegiatan belajar mengajar didesain didalam kurikulum, yang merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai capaian pembelajaran lulusan, materi/konten, kegiatan/proses, dan asesmen/evaluasi. Maka kurikulum adalah tolak ukur utama dalam menjawab persoalan zaman dan menyiapkan kebutuhan dari keadaan yang terjadi dan dipertimbangkan secara futuristik, integralistik dn holistik. Melihat era revolusi Industri 4.0. maka pendidikan harus merespon dan menanggapi dengan keseriusan dengan mendesain persiapan apa yang akan dilakukan dalam membekali dan mencetak siswa untuk merespon era tersebut. Dengan kecakapan berpikir kritis, kreatif, inovatif, kolaborasi, dan keseriusan dalam komitmen.

Di era pendidikan abad 21 disinyalir dengan perubahan yang serca cepat dan tak terbandung alih-alih mendayagunakan percepatan penggunaan atau pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Maka peran mutlak yang harus dilakukan adalah penguasaan terhadap layanan berbasis internet Memasuki Era tersebut kemampuan yang harus dimiliki oleh guru PPKn yaitu kecakapan dalam hal:

- a. Berpikir kritis dan argumentatif dalam solusi,
- b. Interaktif dan komunikatif,
- c. Kreatif dan inovatif,
- d. Literasi teknologi, data dan manusia,
- e. Belajar dan pembelajaran berbasis *student centered learning*.

Kecakapan berpikir kritis dan argumentatif adalah kecakapan membaca pola atas runtutan masalah dengan kajian secara bertahap dianalisis secara detail dalam keadaan masalah yang rumit dan menelusuri jawaban dengan membaca literatur informasi dan penajakan pengetahuan sehingga mendapatkan berbagai temuan jawaban dan memilih jawaban yang ideal serta relevan. Bagi guru yang memiliki *style* pendidikan 4.0 menuntut kemampuan bernalar, memahami dan membuat pilihan yang sesuai atas pilihan-pilihan jawaban yang ada, memahami hubungan atau pola (*Computation Logic*) konektivitas antara sistem, menyusun, mengungkapkan, menganalisis, dan solusi.

Kecakapan kreatif dan inovatif merupakan upaya membekali pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa dalam kualitas daya guna, daya hasil dan daya saing siswa kelak di masa depannya. Karena kreatif dan inovatif guru menawarkan sesuatu hal yang baru dengan ragam variasi yang ditawarkan dalam pelaksanaan belajar siswa, sehingga siswa mendapatkan sesuatu hal yang baru pula tentang pengetahuan dan pengalaman belajarnya. Sehingga kecakapan kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan bagi guru di era pendidikan 4.0 karena ruang kreatifitas dan inovatif guru serta siswa dapat terfasilitasi di era tersebut sehingga penggunaan media pembelajaran ICT dapat bersinergi dengan rencana capaian pembelajaran yang diharapkan.

Kecakapan literasi teknologi, data dan manusia menjadi sebuah keniscayaan bagi guru di era sekarang karena guru wajib melek teknologi sehingga dapat memanfaatkannya dalam kegiatan belajar mengajar, guru harus mengupdate data tentang isu-isu yang berkembang, penajakan informasi

dan pengetahuan yang akurat dengan sumber yang relevan atau akuntabel, pemanfaatan teknologi dan data tersebut berorientasi pada nilai-nilai kehidupan manusia sehingga dapat diterapkan dan diimplementasikan oleh siswa secara langsung.

Kecakapan belajar dan pembelajaran yang berpusat pada siswa (SCL) merupakan upaya dalam mendesain agar siswa lebih aktif dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan baik itu secara mandiri atau kelompok, menciptakan kesadaran pada diri siswa tentang motivasi dan gairah belajar dalam mengungkapkan pemahaman pengetahuan dan pengalaman belajarnya, SCL mendesain secara khusus agar siswa memiliki kecakapan interaksi dan komunikasi maupun dengan teman sejawatnya dan gurunya.

Kemajuan ICT diupayakan dapat bersinergi dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah, sebagai guru PPKn memanfaatkan berbagai jenis/macam media secara bersamaan dalam bentuk multimedia pembelajaran menjadi sesuatu yang mutlak dilakukan di era pendidikan 4.0. Penggunaan multimedia interaktif yang memuat komponen audio-visual (suara dan tampilan) untuk penyampaian materi pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Multimedia interaktif juga dapat memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mendemonstarikan sesuatu yang dipahami baik itu melalui pemahaman pengetahuannya ataupun pengalaman belajarnya

Sebagai contoh pemanfaatan media inovasi dalam pembelajaran PPKn berbasis ICT dengan menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan berbagai komponen-

komponen teknologi misalnya media audio-visual sebagai sumber pembelajaran PPKn yang memiliki fungsi dan kegunaan yang sangat penting untuk membantu kelancaran proses pembelajaran dan efektivitas pencapaian hasil belajar. Menurut Levie dan Lentz, media visual, memiliki fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris (Arsyad, 2002).

Fungsi atensi menciptakan ketertarikan yang mengarahkan perhatian siswa dalam fokus belajar untuk berkonsentrasi terhadap materi yang ditampilkan. Hal yang kerap terjadi pada awal pelajaran PPKn minat belajar siswa kurang tertarik dengan materi disebabkan karena materi yang disampaikan secara monoton dan tidak bervariasi sehingga kurang disenangi dan diminati oleh siswa maka kurang perhatian dan konsentrasi belajar pada siswa, situasi dan kondisi ini media audio-visualisasi menjadi salah satu alternatif pilihan guru agar siswa bisa termotivasi dalam belajar dan dapat meraih pembelajaran dengan optimal, melalui suara, gambar atau bentuk bahan ajar lain yang bisa ditampilkan secara audio-visual bersama teks misalnya slide power point teks dengan cara memproyeksikannya melalui proyektor/*infocus* dapat menerangkan dan mengarahkan perhatian siswa kepada pelajaran .

Fungsi afektif tingkat kenikmatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada saat membaca teks yang bergambar dan bersuara dalam bentuk diam dan bergerak atau video. Simbol, lambang, suara (audio-visual) dapat menggugah emosi dan perhatian sikap siswa, misalnya informasi yang berkaitan dengan materi PPKn tentang keberagaman budaya seperti seni budaya, rumah adat, lagu kedaerahan, pakaian adat, akan berdampak pada proses

menikmati pembelajaran pada diri siswa dan menggugah kesadarannya terhadap keberagaman setelah melihat sendiri bentuk keberagaman melalui media audio-visual yang ditayangkan oleh guru.

Fungsi kognitif memiliki orientasi pada tujuan pemahaman pada aspek pengetahuan siswa dengan memahami informasi dan mengingat pesan materi, atau makna yang terkandung dalam gambar dan suara tersebut. Misalnya terkait keberagaman sebagai salah satu materi ajar PPKn, peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep keberagaman dan implementasinya melalui audio-visualisasi contoh-contoh keragaman di dalam kelas.

Fungsi kompensatoris media berguna untuk membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk memahami pesan materi dan mengorganisasikan informasi tersebut serta mengingatkannya kembali. Dengan kata lain fungsi kompensatoris berfungsi untuk mengakomodasikan informasi dalam audio-visual dan mengingatkannya kembali. Pada contoh terkait keberagaman budaya pada materi PPKn, siswa akan lebih mudah untuk mengorganisasikan informasi-informasi terkait keberagaman dan mengingatkannya kembali jika konten atau sumber belajar yang diberikan didukung oleh audio-visual.

Melalui media audio-visual dalam pembelajaran PPKn berupaya memfasilitasi siswa yang memiliki kecakapan yang lemah dalam memahami materi secara verbal atau teks. Sehingga media *audio-visual* berupaya mengeksplorasi materi ajar dengan melibatkan peran siswa secara langsung sehingga dapat menciptakan minat dan

motivasi belajar siswa secara efektif yang berkontribusi pada pengalaman dan memenuhi kebutuhan belajarnya. Keterhubungan emosional siswa dalam mengeksplorasi materi PPKn dijabarkan menurut (Sadiman, 2006) yaitu: Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual; Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra seperti: Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio atau model. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indra dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar. Kejadian langka yang terjadi masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan dalam rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film, gambar, slide, atau stimulasi komputer. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat distimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.

Selanjutnya (Sadiman, 2006) mengutarakan korelasi media audio-visual dengan minat belajar siswa yaitu melalui penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan serta memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran. Media pembelajaran

dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadi interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Materi dan konten pembelajaran PPKn mencakup beberapa aspek tentang bagaimana pendalaman knowledge, attitude dan skill. Capaian aspek tersebut termaktub dalam media pembelajaran dalam kegiatan belajar. Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa “media dapat dipahami secara garis besar meliputi manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”. Keterlibatan guru, siswa, sarana dan prasarana sekolah menjadi instrumen penting dalam mendesain media (Arsyad, 2002).

Segala sesuatu yang termuat di dalam media pembelajaran PPKn digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran PPKn guna meningkatkan pengetahuan, memupuk sikap, dan mengasah keterampilan dalam membangun karakter dan menanamkan mental kreatif. Model pembelajaran yang unik dan kreatif dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan emosional siswa dalam kegiatan belajarnya. Secara integralistik media pembelajaran adalah satu kesatuan yang utuh maka media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran.

Schramm menggolongkan media berdasarkan kompleksnya suara yaitu media kompleks (film, TV, video/VCD) dan media sederhana (slide, audio, transparansi, teks) (Asyhar, 2012). Dikuatkan juga oleh Seels

& Glasgow membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu: media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir (Sutirman, 2013).

- a. Media dengan teknologi konvensional meliputi:
 - 1) Visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, film strips;
 - 2) Visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info;
 - 3) Audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset;
 - 4) Penyajian multimedia dibedakan menjadi *slide* plus suara dan *multi image*;
 - 5) Visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, video;
 - 6) Media cetak seperti buku teks, modul teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, dan hand out;
 - 7) Permainan diantaranya teka-teki, simulasi, permainan papan ;
 - 8) Realita dapat berupa model, *specimen* (contoh), *manipulative* (peta, *miniature*, boneka).
- b. Media teknologi mutakhir:
 - 1) Media berbasis telekomunikasi; *teleconference*, pembelajaran jarak jauh (PJJ) (zoom, google meet, dll)
 - 2) Media berbasis mikroprosesor; *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor

intelejen, interaktif, hypermedia, dan *compact disc* (video).

Selanjutnya (Asyhar, 2012) mengemukakan media visual, media audio dan media audio-visual dapat merangsang indera pada peserta didik sehingga dapat diklasifikasikan menjadi 10 bagian

- a. Media audio; media yang menghasilkan bunyi (*cassette tape recorder*, radio, telepon, dan audio disk).
- b. Media visual: media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi.
- c. Media audio-visual: media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam suatu unit media.
- d. Media audio motion visual: penggunaan segala kemampuan audio dan visual ke dalam kelas (televise, video tape / *cassette recorder* dan *sound-film*).
- e. Media audio still visual: media lengkap kecuali penampilan motion/ geraknya tidak ada, seperti *soundfilmstrip*, *sound-slides*, dan rekaman still pada televise.
- f. Media *audio semi-motion*: media yang berkemampuan menampilkan titik-titik tetapi tidak dapat menstransmit secara utuh suatu motion yang nyata. Contohnya *telewriting* dan *recorder telewriting*.
- g. Media *motion visual: silent film* (film bisu) dan (*loop film*)
- h. Media still visual: gambar, slides, filmstrips, OHP dan transparansi.
- i. Media cetak: media yang hanya menampilkan informasi yang berupa simbol-simbol tertentu saja

dan berupa *alphanumeric*, seperti buku-buku, modul, majalah, dan lain-lain.

Materi atau konten dalam pembelajaran PPKn dapat juga di kembangkan melalui teknologi informasi dan komunikasi atau media ICT berbasis *online* dan *offline*; Media pembelajaran *online* yaitu mengupayakan pembelajaran terkoneksi dengan layanan internet secara terbuka dan tersebar dengan perangkat learning manajemen system (LMS) dan perangkat media lainnya yang mendukung dalam tatap layar misalnya pertemuan secara sinkronus dan ansinkronus berbasis jaringan untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar berdasarkan prinsip-prinsip pedagogik dalam meraih capaian belajar yang diharapkan melalui interaksi dan komunikasi yang terstruktur dan berencana. Sementara dalam pembelajaran secara offline merencanakan materi pembelajaran yang utuh dengan ketentuan waktu yang lebih fleksibel, peran guru mengontrol secara terstruktur dan komprehensif, desain pembelajaran searah dengan menyajikan sumber informasi yang telah ditentukan, sumber informasi dengan literatur bahan ajar yang relevan dan media belajar dikenali dan masiv digunakan oleh guru dan siswa.

Guru PPKn dalam menentukan metode pembelajaran harus relevan dengan media berbasis ICT yang digunakan agar materi atau konten belajar siswa lebih mudah diraih dalam aspek capaian belajar siswa secara efektif dan efesien. Metode dan media pembelajaran menjadi satu kesatuan utuh yang terpadu dan terintegralistik dalam rencana tujuan pembelajaran agar dapat terfasilitasi materi ajar, motivasi

belajar dan evaluasi belajarnya. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yakni guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Santyasa, 2007)

Media pembelajaran PPKn berbasis ICT merupakan komponen terpadu yang mengupayakan proses belajar yang hendak dicapai, komponen tersebut terdiri dari psikologis siswa, fasilitas/media, fenomena publik atau sosial kultural yang bermuara pada nilai-nilai kehidupan secara nyata dan faktual, cakupan komponen tersebut melibatkan pertimbangan model pembelajaran yang sesuai dengan pendidikan di era industri 4.0. Pada dasarnya pembelajaran PPKn merupakan proses fasilitasi-dialogis antara pendidik dengan peserta didik dan pendidik dalam rangka mewujudkan isi dan metodologi kurikulum, dalam upaya mengembangkan karakter yang bersifat holistik upaya guru dalam mewujudkannya harus memperhatikan wilayah sosio-kultur, fasilitas-dialog, dan berorientasi pada peningkatan tahap perkembangan nilai moral individu (Budimansyah, 2010)

ICT yang termuat di dalam fasilitas komponen yang terpadu dan menyeluruh antara sosio-kultur, fasilitas-dialog, dan berorientasi pada peningkatan tahap perkembangan nilai moral individu maka teknologi memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yang dengan tujuan menyimpan,

menampilkan, dan menyampaikan materi dalam kegiatan belajar. Dunia pendidikan di era abad 21 menyuguhkan fasilitas yang mempermudah dalam mengupayakan peningkatan kualitas capaian pembelajaran dan keberlangsungan penyelenggaraan pendidikan yang efektif dan efisien. Manfaat media berbasis ICT menurut (Nana & Rivai, 2002) yaitu:

- a. Pelaksanaan pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Penyajian bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Dalam pelaksanaan belajar melalui metode mengajar yang dilakukan akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Hal yang sama diutarakan menurut Kemp & Dayton tentang manfaat media dalam pembelajaran, yaitu; Penyampaian perkuliahan menjadi lebih baku; Pembelajaran cenderung menjadi lebih menarik; Pembelajaran menjadi

lebih interaktif; Lama waktu pembelajaran dapat dikurangi; Kualitas hasil belajar siswa lebih meningkat; Pembelajaran dapat berlangsung di mana dan kapan saja; Sikap positif siswa terhadap materi belajar dan proses belajar dapat ditingkatkan; Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif (Sutirman, 2013).

Pembelajaran PPKn berupaya meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa maka pemanfaatan media ICT mengharuskan guru dan siswa agar melek terhadap teknologi dengan penguasaan literasi teknologi dan data agar tidak terjebak pada kesia-siaan dan tidak tercapainya aspek yang diharapkan. Menurut (Asyhar, 2012) perlu mempertimbangkan pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Jelas dan rapi dalam tampilannya. Mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar. Ini penting dalam proses penarikan sikap siswa dalam proses belajar sehingga manfaat media itu sendiri maksimal dalam perbaikan pembelajaran.
- b. Bersih dan menarik. Mencakup pada teks, gambar, suara dan video.
- c. Keserasian dengan capaian. media pembelajaran yang diperuntukkan untuk kelompok besar belum tentu cocok digunakan dengan kelompok kecil atau perorangan.
- d. Relevan dengan konten pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi. Agar dapat membantu

proses pembelajaran menjadi efektif dan sesuai dengan kebutuhan dari siswa itu sendiri.

- e. Akurasi tujuan. media pembelajaran yang dibuat harus sesuai atau mengarah ke tujuan pembelajaran. Tujuan intruksional dalam pembelajaran media ditetapkan yang secara umum mengacu pada salah satu dari tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- f. Praktis, luwes, dan tahan. Media pembelajaran harus bersifat fleksibel. Artinya media dapat digunakan oleh siapapun dan dimengerti oleh siapa saja
- g. Berkualitas baik. Kriteria media pembelajaran harus berkualitas baik. Kualitas ini mencakup pada semua aspek pengembangan baik visual baik gambar fotografi. Misalnya visual pada slide harus jelas tidak terganggu oleh elemen lain, misalnya layout.
- h. Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan situasi atau kondisi dari lingkungan atau tempat media akan digunakan. Misalnya di kelas yang sempit tidak cocok untuk media yang berukuran besar karena akan membuat pembelajaran tidak kondusif.

Manfaatnya ICT digunakan dalam inovasi pembelajaran PPKn adalah kegiatan belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien, suasana belajar kelas bervariasi dengan adanya media belajar sehingga dapat membangkitkan antusias belajar siswa menjadi lebih meningkat. Dan perangkat instrumen media belajar lebih beragam daripada media konvensional yang berpusat pada guru. Kendatipun demikian kelemahan ICT berbasis internet

adalah sulitnya akses layanan teknologi dan internet bagi guru ketika di daerah yang sarana dan prasarana internet masih belum optimal, selain dibatasi oleh jaringan yang sulit diakses, siswa juga merasa bosan jika seharian duduk di depan layar laptop atau komputer karena lemahnya jaringan layanan tersebut. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam penggunaan bahan ajar lain atau metode pengajaran lain oleh guru. Kemudian perlu adanya sosialisasi kepada guru yang belum paham betul tentang model pembelajaran berbasis ICT baik itu berbasis internet secara online maupun offline.

E. PENUTUP

Pentingnya ketelitian dalam memilih bahan ajar dengan memilih konten, materi ajar dan materi pengayaan yang sesuai dengan mempertimbangkan kebutuhan dan pembelajaran siswa (SCL). Penggunaan media berbasis ICT atau teknologi informasi dan komunikasi merupakan hal yang tepat untuk digunakan guru PPKn dalam pembelajaran pada dinding kelas maupun virtual (tatap layar), karena dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi serta motivasi siswa dalam pembelajaran PPKn. Apalagi aplikasi berbasis TIK ini sangat mudah diakses dan menjadi platform modern yang meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi dan inovasi siswa dalam pembelajaran melalui pembelajaran yang menarik, inovatif dan kreatif dengan menggunakan materi pembelajaran interaktif dan multimedia pada mata pelajaran PPKn yang dapat merubah pelaksanaan belajar siswa yang tadinya dirasakan belajar membosankan dan membuat siswa kurang bergairah dalam belajar melalui pilihan media berbasis ICT

dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan minat belajarnya. Menerapkan kegiatan belajar mengajar berbasis TIK akan sangat membantu pencapaian tujuan pembelajaran kewarganegaraan yang utuh secara kognitif, emosional, dan psikologis. Menggunakan aplikasi berbasis TIK ini dapat mempermudah proses belajar karena tampilannya yang menarik dengan banyak efek visual dan audio serta jenis pertanyaan yang membuat siswa merasa belajar PPKn menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Sehingga penyelenggaraan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat menciptakan emosional siswa dan motivasi belajar siswa secara signifikan.

F. RANGKUMAN

ICT meliputi segala hal yang berkaitan dengan pemanfaatan komputer untuk mengolah informasi dan sebagai alat bantu pembelajaran serta sebagai sumber informasi bagi guru dan siswa. Adapun perangkat ICT yang dapat digolongkan sebagai media pembelajaran ialah teknologi komputer atau dikenal dengan media pembelajaran berbasis komputer (*computer assisted instructional*); teknologi multimedia yang merupakan gabungan dari berbagai media audio, visual, grafis dll; dan teknologi jaringan komputer yang memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak.

Ruang lingkup ICT mencakup dua hal. Yang pertama adalah teknologi informasi mencakup segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Yang kedua adalah teknologi komunikasi. Terkait ICT sebagai teknologi

komunikasi disini, berarti segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke perangkat yang lainnya.

Prinsip-prinsip penerapan ICT adalah efektif dan efisien, optimal, menarik, dan merangsang daya kreativitas pelajar. Terdapat juga kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbasis ICT diantaranya ialah meningkatkan kadar interaksi pelajar, independent learning dan beberapa kelebihan lainnya. Selain itu, kekurangannya ialah membutuhkan usaha lebih dalam menyiapkan materi pembelajaran, harus memperhatikan sisi pedagogidari suatu materi dan lainnya.

Dalam menyikapi perkembangan dan kemajuan ICT tersebut, para para guru dituntut untuk menguasai teknologi (ICT) agar dapat mengembangkan materi-materi pembelajaran berbasis ICT dan memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memberikan kemudahan dan kesempatan yang lebih luas kepada pebelajar dalam belajar.

Peran guru PPKn dan konten pembelajaran PPKn menjadi peran sentral dalam membina generasi muda Indonesia karena Indonesia harus terus eksis dan mencatatkan namanya dalam pergaulan internasional dan peta dunia. Maka guru PPKn selain menjadi teladan namun harus dapat menyuguhkan tentang fenomena isu-isu kewarganegaraan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT. Kecakapan literasi digital, literasi data dan humaniora menjadi hal pokok bagi guru agar bisa

menggunakan dan memanfaatkannya dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

G. TUGAS

Pesatnya kemajuan teknologi di era globalisasi ini sudah mendunia, baik dalam bidang teknologi hingga ilmu kesehatan dan pendidikan. Kemajuan teknologi ini digunakan oleh sebagian orang untuk menciptakan atau menghasilkan karya. Dengan berbagai cara dan media yang mereka gunakan akhirnya di zaman modern ini sudah banyak berkembang pembuatan konten film dan pengunggahan video melalui media sosial atau sering kita sebut YouTube. Masyarakat tentu sudah mengetahui berbagai film serta media sosial yang digunakan untuk melihat atau mengunggah video. Manfaatnya dengan melihat tayangan tersebut melalui platform digital tersebut mereka bisa mempermudah belajar bahasa asing, menambah wawasan, menambah motivasi dan hal positif lainnya. Namun tantangan lain terapat tayangan yang mengandung unsur kurang mendidik atau tayangan konten yang negatif bagi generasi muda misalnya penyebaran berita hoaks, ujaran kebencian dan paham-paham radikal terlarang. Hal tersebut bisa menjerumuskan dan mencetak kepribadian bagi generasi muda, ancamanya adalah karakter generasi muda Indonesia dapat tergerus dan mudah terpapar dengan adanya pengaruh dari tayangan tersebut. Bagaimana peran guru PPKn dalam menyikapi hal tersebut agar siswa dapat terhindar dari suguhan dan tayangan konten negatif tersebut.

H. TES FORMATIF

Setelah selesai mempelajari berbagai materi yang telah disajikan pada bab ini, jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut sebagai evaluasi kemampuan Anda terhadap penguasaan materi tersebut. Berilah tanda silang (x) pada salah satu alternatif jawaban yang paling tepat dari pernyataan berikut ini.

1. Pendidikan berbasis ICT telah lama dimulai sejak tahun 1960an dengan Pendidikan berbasis komputer. Seiring dengan perkembangan teori belajar, semula pemanfaatan komputer dalam pembelajaran menggunakan pendekatan...
 - a. Teori Konstruksivisme
 - b. Teori Humanistik
 - c. Teori Behaviorisme
 - d. Teori Kognitif
 - e. Teori *socioculture*
2. Inovasi pembelajaran dengan mengembangkan media yang berbasis teknologi disebut...
 - a. IT
 - b. ICT
 - c. Wiki
 - d. CIT
 - e. E-Learning
3. Dibawah ini merupakan beberapa keuntungan penggunaan media berbasis ICT, kecuali...
 - a. Memvisualisasikan konsep-konsep abstrak
 - b. Mempermudah memahami materi-materi yang sulit

- c. Mensimulasikan proses yang sulit dilakukan secara manual
 - d. Meningkatkan kualitas pembelajaran
 - e. Memudahkan penyebaran data dan plagiarisme
4. Istilah ICT dan komputer hampir dapat disamakan jika ditinjau dari...
- a. Fungsinya
 - b. Kualitasnya
 - c. Jenisnya
 - d. Prinsipnya
 - e. Tujuannya
5. Menurut pendapat Miarso bahwa indikator keberhasilan dan keberhasilan pembelajaran tergantung pada proses...
- a. Penyampaian materi pembelajaran
 - b. Penilaian guru terhadap hasil belajar siswa
 - c. Perencanaan guru dalam proses pembelajaran
 - d. Pembentukan karakter siswa dalam belajar
 - e. Penerapan kurikulum
6. Dibawah ini merupakan prinsip-prinsip umum penggunaan ICT dalam pembelajaran, kecuali...
- a. Efektif dan efisien
 - b. Pembelajaran menjadi "bernilai" lebih daripada tidak menggunakannya
 - c. Pembelajaran lebih menarik
 - d. Membantu membentuk karakter siswa
 - e. Merangsang daya kreativitas berpikir siswa

7. Berikut merupakan ragam media dan teknologi dapat digunakan untuk memperoleh informasi dan pengetahuan, kecuali...
 - a. pembelajaran berbasis komputer
 - b. media gambar gerak
 - c. media visual
 - d. media audio
 - e. media yang tidak diproyeksikan

8. Memasuki Era Revolusi Industri 4.0, kemampuan yang harus dimiliki guru PPKn yang inovatif adalah kemampuan...
 - a. Menyampaikan materi dengan baik
 - b. Berpikir kritis dan pemecahan masalah
 - c. Membentuk karakter siswa
 - d. Media pembelajaran yang beragam
 - e. Dalam mempelajari karakter siswa

9. Penggunaan media berbasis TIK merupakan hal yang tepat untuk digunakan guru dalam pembelajaran di kelas, karena...
 - a. Dapat meningkatkan inovasi dan motivasi pembelajaran kewarganegaraan di kelas
 - b. Dapat berkolaborasi dengan teman sejawat
 - c. Dapat memberikan umpan balik yang baik dalam pembelajaran kewarganegaraan
 - d. Dapat mengasah kemampuan siswa dalam membaca
 - e. Dapat meningkatkan daya berpikir siswa

10. Menerapkan kegiatan belajar mengajar berbasis TIK akan sangat membantu pencapaian tujuan pembelajaran kewarganegaraan yang utuh secara...
- Psikomotorik
 - Afektif
 - Humanistik
 - Behavioristik
 - Kognitif

KUNCI JAWABAN

1	C	6	D
2	B	7	C
3	E	8	B
4	A	9	A
5	C	10	E

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran Jakarta: Raja Grafindo Persada.*
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran (Vol. 2).* Jakarta: Gaung Persada Press.
- Budimansyah, D. (2010). *Penguatan pendidikan kewarganegaraan untuk membangun karakter bangsa.* Widya Aksara Press.
- Herlina, D. (2015). Membangun karakter bangsa melalui literasi digital. *Prosiding Seminar Nasional Konstitusi Ilmu-Ilmu Sosial Dalam Persepatan Pembangunan Indonesia Bermartabat.*
- Jaedun, A. (2010). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sumber belajar alternatif. *Diklat Pemanfaatan Sumber Belajar Yang Kreatif, 1-14.*
- Krisnadi, E. (2009). Rancangan Materi Pembelajaran Berbasis ICT. *Materi Pembelajaran Berbasis ICT Di FMIPA UNY.*
- Mastuti, R., Maulana, S., Iqbal, M., Faried, A. I., Arpan, A., Hasibuan, A. F. H., Wirapraja, A., Saputra, D. H., Sugianto, S., & Jamaludin, J. (2020). *Teaching from home: Dari belajar merdeka menuju merdeka belajar.* Yayasan Kita Menulis.
- Munir. (2012). *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan 2012* , Penerbit Alfabeta , Munir Bandung Penulis Tahun Penerbit ISBN : Munir.
- Nana, S., & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran Bandung: Sinar Baru Algensindo.*
- Rahim, M. Y. (2011). Pemanfaatan ICT sebagai media pembelajaran dan informasi pada UIN Alauddin

- Makassar. *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, 6(2), 127-135.
- Risdianto, E. (2019). Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Research Gate, April*(January), 1-16.
- Rulviana, V. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional PBSI UPY 2019*, 161-164.
<http://prosiding.pbsi.upy.ac.id/index.php/2019/article/view/23>
- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*.
- Santyasa, I. wayan. (2007). Landasan Konseptual Media Pembelajaran. *Prosiding Workshop Media Pembelajaran. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Suryani, N. (2018). Pengembangan ICT dalam Pembelajaran. *Pascaserjana Program Studi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1-12.
- Sutirman, M. P. (2013). Media dan model-model Pembelajaran Inovatif. *Yogyakarta: Graha Ilmu*, 3(2).

GLOSARIUM

Abad 21	Priode tahun 2000-2100. Abad 21 merupakan abad pengetahuan. Pengetahuan yang bermuara pada keterbukaan informasi.
Afektif	Perasaan dan emosi yang meliputi empat karakteristik; minat, sikap, konsep diri dan nilai
Case Method	Model yang dibentuk dalam pembelajaran berbasis masalah ataupun kasus.
Chronosystem	Pemulaan peristiwa-peristiwa lingkungan dan transisi sepanjang rangkaian kehidupan dan keadaan sosiohistoris
Civic Attitude	Sifat karakter pribadi warga negara yang mana meliputi tanggungjawab moral, disiplin diri dan hormat terhadap martabat setiap manusia, kemudian sifat karakter publik meliputi kepedulian sebagai warga negara, kesopanan, hormat terhadap aturan (<i>rule of the law</i>), berpikir kritis, dan kemauan untuk mendengar, bernegosiasi dan berkompromi
Civic Knowledge	Pengetahuan tentang sistem politik, pemerintahan, konstitusi, undang-undang, hak dan kewajiban warga negara, dan sebagainya.
Civic Skill	Keterampilan intelektual, sosial dan

	psikomotorik
Collaborative Learning	Model yang menggunakan situasi dimana terdapat dua atau lebih orang belajar atau berusaha untuk belajar sesuatu secara bersama-sama.
Cyber Pedagogy	Seni atau gaya pengajar di era digital yang dapat memberdayakan <i>platform</i> digital berbasis internet atau elektronik yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan dalam kegiatan belajar mengajar baik dikelas maupun di luar dinding kelas, luring (luar jaringan) maupun daring (dalam jaringan) Dengan melihat segala perkembangan akses informasi yang ada, masih banyak guru yang enggan untuk mengembangkan kemampuannya dalam memanfaatkan sumber informasi sebagai salah satu media pembelajaran dan bahan ajar
Daring	Dalam jaringan yang mana terhubung melalui jaringan komputer, internet dan jaringan yang lain.
Framework	Kerangka kerja yang digunakan untuk mengembangkan website
Inovasi	Proses dan/atau hasil pengembangan pemanfaatan/ mobilisasi pengetahuan, keterampilan dan pengalaman untuk menciptakan atau memperbaiki produk, proses, dan/atau sistem yang baru, yang memberikan nilai yang berarti atau

	signifikan.
Luring	Luar jaringan atau terputus dari jaringan komputer atau internet Kognitif semua aktivitas mental yang membuat individu mampu menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa, sehingga mendapatkan pengetahuan setelahnya
Pendidikan 4.0	Perkembangan pendidikan di masa revolusi industri 4.0
Problem Based Learning	Model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah
Project Based Learning	Metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Model pembelajaran yang lebih mengedepankan pengalaman siswa dengan memberikan waktu dan kesempatan kepada siswa baik secara individu maupun kelompok untuk dapat memecahkan/menyelesaikan masalah
Psikomotorik	Domain yang meliputi perilaku gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan keterampilan fisik seseorang.

AKRONIM

APJII	Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia
CSCL	Computer-Supported-Collaborative Learning
DEPDIKNAS	Departemen Pendidikan Nasional
GTK	Guru atau Tenaga Pendidik
ICT	Information and Communication Technology
IPTEK	Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
KBBI	Kamus Besar Bahasa Indonesia
KEMENDIKBUD	Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
KWLH	Know-Want-Learned-How
LMS	Learning Management System
MBKM	Merdeka Belajar – Kampus Merdeka
OHP	Over Head Projektor
PBL	Problem Based Learning
PBM	Proses Belajar Mengajar
PDEODE	Predict-Discuss-Explain-Observe-Discuss-Explain
PjBL	Project Based Learning
PKn	Pendidikan Kewarganegaraan
POE	Predict-Observe-Explain
POGIL	Process-Oriented-Guided-Inquiry-Learning
PPKn	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
RPP	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

TIK	Teknologi Informasi dan Komunikasi
TV	Televisi
TVRI	Televisi Republik Indonesia
SCL	Student Centered Learning
SDM	Sumber Daya Manusia
SIMPKB	Sistem Informasi Manajemen Pengembangan Keprofesian yang Berkelanjutan
SIPDA	Sistem Pembelajaran Daring
SISDIKNAS	Sistem Pendidikan Nasional
UNESCO	The United Nations Educational Scientific and Cultural Organization
UU	Undang-Undang
UUD	Undang-Undang Dasar
UUSPN	Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional

INDEKS

B

Belajar · v, viii, ix, 9, 24, 47, 49,
50, 51, 52, 53, 58, 59, 71, 76,
78, 80, 81, 83, 85, 86, 87, 92,
93, 94, 167, 169, 175, 192,
218, 219, 221, 228, 237, 259,
265

C

Covid-19 · 8, 96, 135, 151, 156,
165, 167, 168
Cyber · vi, viii, xiii, 24, 138, 140,
141, 142, 144, 146, 147, 155,
159, 167, 168, 262

D

Daring · 262, 266
Digital · 43, 131, 167, 168, 169

G

Guru · iii, iv, x, xiii, 8, 9, 17, 25,
39, 56, 64, 72, 74, 93, 111,
117, 118, 132, 137, 138, 139,
143, 147, 150, 152, 155, 158,
167, 168, 169, 172, 184, 199,
200, 205, 221, 230, 246, 265,
272

I

ICT · 17, 104, 114, 116, 141,
147, 158, 223, 224, 225, 227,
228, 229, 230, 231, 233, 234,
235, 236, 238, 239, 246, 247,
249, 250, 251, 252, 253, 255,
256, 259, 260, 265
Indonesia · xiii, xv, 1, 2, 5, 6, 7, 9,
10, 13, 26, 27, 29, 31, 35, 37,
41, 43, 45, 46, 58, 62, 82, 93,
97, 101, 105, 106, 114, 115,
119, 121, 125, 130, 132, 133,
135, 137, 141, 143, 149, 169,
171, 217, 253, 254, 259, 260,
265, 266, 271, 272
Industri · 43, 112, 114, 115,
123, 129, 131, 132, 133, 139,
169, 237, 257, 260
Informasi · 107, 132, 144, 149,
160, 167, 195, 218, 219, 223,
266
Inovasi · iii, iv, v, viii, ix, x, xiii, 2,
4, 6, 7, 8, 12, 13, 15, 17, 18,
20, 21, 25, 29, 31, 32, 33, 35,
36, 37, 38, 40, 41, 43, 44, 168,
255, 263
Inovatif · 168, 221, 260
Internet · 109, 123, 149, 164,
224, 229, 265
IT · 230, 234, 255

K

Kemendikbud · 9, 10, 19, 38,
162
Kementerian · 9, 265
Kewarganegaraan · 93, 94, 174,
221, 227, 265, 266, 271
Komunikasi · 104, 108, 144,
167, 217, 223, 266
Konsep · v, vi, 4, 15, 41, 42, 43,
44, 92, 131, 141, 145, 259

L

Lingkungan · 50, 76

M

Materi · 75, 150, 243, 246, 259
Mengajar · 10, 38, 118, 129,
163, 265
Model · 41, 43, 92, 93, 173, 174,
176, 187, 188, 193, 197, 199,
200, 203, 204, 205, 209, 210,
212, 214, 217, 218, 219, 220,
221, 243, 261, 262, 263

N

Nasional · 9, 26, 27, 45, 54, 62,
72, 87, 98, 125, 131, 132,
143, 167, 168, 169, 259, 260,
265, 266
Negara · 13, 26, 41, 45, 46, 98

O

Online · 167

P

Pedagogy · vi, viii, xiii, 140, 141,
146, 147, 155, 159, 162, 167,
168, 262
Pembelajaran · iii, iv, v, viii, ix, x,
xiii, 24, 43, 47, 49, 54, 55, 56,
57, 58, 60, 71, 72, 74, 76, 78,
79, 83, 84, 92, 93, 94, 107,
108, 110, 124, 132, 147, 149,
153, 162, 167, 168, 169, 172,
178, 179, 181, 183, 187, 188,
189, 190, 192, 194, 195, 197,
200, 201, 202, 203, 204, 205,
208, 211, 213, 215, 217, 218,
219, 220, 221, 222, 226, 231,
248, 249, 256, 259, 260, 266
Pendidikan · v, vi, viii, 1, 9, 10,
12, 15, 18, 20, 25, 26, 31, 35,
40, 43, 44, 45, 54, 58, 62, 72,
76, 82, 87, 92, 93, 94, 95, 99,
100, 101, 102, 105, 107, 110,
112, 113, 121, 125, 131, 132,
133, 135, 136, 143, 159, 167,
168, 171, 174, 217, 218, 220,
221, 227, 235, 255, 259, 260,
263, 265, 266, 271, 272
Pengetahuan · 15, 53, 65, 84, 88,
89, 97, 213, 221, 261, 265
PKn · iii, iv, x, xi, xiii, xiv, xv, 5,
68, 227, 265, 271, 272
PPKn · xiii, 11, 12, 25, 34, 41, 62,
63, 64, 84, 86, 106, 110, 157,

158, 160, 161, 162, 174, 175,
177, 181, 182, 187, 189, 199,
200, 201, 208, 209, 228, 230,
231, 233, 237, 239, 240, 241,
243, 246, 247, 249, 250, 251,
253, 254, 257, 266, 271, 272
Program · ix, 9, 10, 15, 55, 220,
260, 271

R

Revolusi · 43, 115, 119, 120,
123, 126, 131, 132, 133, 139,
168, 169, 257, 260

S

Sekolah · 39, 167, 189, 218, 219,
221, 226, 271, 272

Sistem · 13, 26, 40, 45, 54, 72,
87, 120, 136, 153, 167, 219,
266
Siswa · 74, 132, 218, 219, 220,
229
Skill · 117, 262

T

Teknologi · 101, 106, 117, 127,
129, 130, 132, 144, 145, 149,
150, 153, 156, 159, 164, 165,
167, 223, 229, 260, 265, 266,
271
TIK · 126, 127, 144, 145, 149,
150, 167, 223, 235, 251, 257,
266

TENTANG PENULIS

Dr. Sri Yunita., S.Pd., M.Pd



Sri Yunita lahir di Medan, 8 Juni 1970, Dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, meraih gelar S1 PMP-KN FPIPS dari IKIP Medan dan gelar S2 dan S3 Teknologi Pendidikan dari Sekolah Pasca Sarjana Universitas Negeri Medan. Dosen tetap di Jurusan PPKn Fakultas Ilmu Sosial dan mengajar di Program Studi PPKn dan Sekolah Pasca Sarjana Universitas Negeri Medan, terlibat aktif dalam penulisan buku, agenda penelitian serta pengabdian masyarakat. Kontak person 085275171417. Email sriyunitasugiharto@gmail.com

Jamaludin., S.Pd., M.Pd



Jamaludin, lahir di Bengkalis, Jumat, 19 Februari 1988, Dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, meraih gelar S1 PPKn dari Universitas Riau dan S2 PKn dari Universitas Pendidikan Indonesia. Dosen tetap di Jurusan PPKn Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan dan mengajar di beberapa kampus swasta di kota medan, terlibat aktif dalam penulisan buku dan penelitian tentang pendidikan dan ilmu sosial, serta berpartisipasi sebagai narasumber dan moderator di

beberapa diskusi public. Kontak person 082333303311. email jamaludin@unimed.ac.id

Feriyansyah., S.Pd., M.Pd



Feriyansyah Lahir di Simalungun, 15 Januari 1989, Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, meraih gelar S1 PPKn dari Universitas Negeri Medan dan S2 PKn dari Universitas Pendidikan Indonesia.

Dosen tetap di PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, terlibat aktif dalam penulisan buku dan penelitian tentang pendidikan dan ilmu sosial, serta berpartisipasi sebagai narasumber dalam kajian isu-isu pendidikan. Kontak person 081346364081. email feriansyach@unimed.ac.id

TENTANG EDITOR

Jamaludin., S.Pd., M.Pd



Jamaludin, lahir di Bengkalis, Jumat, 19 Februari 1988, Dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, meraih gelar S1 PPKn dari Universitas Riau dan S2 PKn dari Universitas Pendidikan Indonesia. Dosen tetap di Jurusan PPKn Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan dan mengajar di beberapa kampus swasta di kota medan, terlibat aktif dalam penulisan buku dan penelitian tentang pendidikan dan ilmu sosial, serta berpartisipasi sebagai narasumber dan moderator di beberapa diskusi public. Kontak person 082333303311. email jamaludin@unimed.ac.id

Hikmawan Syahputra, S.I.P., M.A



Hikmawan lahir di Deli Serdang, 18 Oktober 1990. Hikmawan meraih gelar S1 Ilmu Pemerintahan dari Universitas Brwajaya dan S2 Politik dan Pemerintahan dari Universitas Gadjah Mada. Saat ini Hikmawan aktif sebagai penulis, editor di UMSU Press dan Format Publishing, guru dan dosen di beberapa kampus di Kota Medan. Kontak person: 081276139718. email: hikmawansp@gmail.com.



Buku ini akan menjadi wadah untuk memperkaya wawasan, dan khasanah pemikiran jurusan PKN terkait isu pendidikan, isu kewarganegaraan dan peta pendidikan yang prediksi tahun 2045 kedepan khususnya bagi calon guru yang nantinya akan menjadi seorang pendidik dan pengajar untuk mendidik generasi penerus bangsa yang kelak akan menjadi tuan rumah di 100 tahun Indonesia merdeka atau 1 abad Indonesia berjaya.

Ada begitu banyak ranjau kehidupan yang siap meledak hingga meluhlantakkan niat guru, beragam aneka bentuk jurang dan cadas kehidupan yang siap untuk menghancurkan semangatnya, dan cukup jamak rintangan yang setiap saat melumpuhkan energi guru, dan tentu saja para peserta didik, remaja, atau generasi muda itu sendiri. Maka tak heran bila keluhan, rasa cemas, dan kesedihan guru adalah kabar buruk bagi kehidupan bangsa. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pembelajaran yang bermutu dibutuhkan berbagai inovasi dalam pembelajaran di era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

INOVASI PEMBELAJARAN PKN

*Menyongsong Profil Calon
Guru Masa Depan*



CV. Format Publishing
Kompleks Griya Sei Rotan Syakinah Blok D5
Jalan Sugeng, Dusun IX Desa Sei Rotan,
Percut Sei Tuan, Deli Serdang, Sumatera Utara
Telp: 082160827215, Website: formatpublishing.id

BUKU PENDIDIKAN

ISBN 978-602-7543-84-3



ISBN 978-602-7543-85-0 (PDF)



Harga P. Jawa Rp. 115.000

BHINNEKA TUNGGAL IKA