

## ANALISIS DAN PENGEMBANGAN INOVASI PEMBELAJARAN PPKN DI SMP, SMA DAN PERGURUAN TINGGI

SUWARDI

Universitas Ekasakti  
suwardi531@gmail.com

**Abstract:** *The reasoning and problem solving model in learning has five learning steps, namely: (1) reading and thinking (identifying facts and problems, visualizing situations, describing solution settings, (2) exploring and planning (organizing information, drawing solution diagrams, making tables, graphs, or figures), (3) selecting strategies (setting patterns, testing patterns, simulations or experiments, reduction or expansion, logical deduction, writing equations), (4) finding answers (estimating, using computational, algebraic, and geometry), (5) reflection and expansion (correcting answers, finding other alternative solutions, expanding concepts and generalizations, discussing solutions, formulating original varied problems) The developing social system is the lack of the teacher's role as a transmitter of knowledge, democratic, teacher and students have the same status, namely facing problems, interactions are based on problems deal. The reaction principle developed is that the teacher acts more as a counselor, consultant, source of constructive criticism, facilitator, high-level thinker. This role is shown mainly in the process of students carrying out problem solving activities. The learning tools needed are in the form of confrontational material that is able to generate basic, critical, creative thinking processes, higher-order thinking, and non-routine problem solving strategies, and non-routine problems that challenge students to make reasoning and problem solving efforts. As the impact of learning in this model is understanding, critical and creative thinking skills, problem solving skills, communication skills, skills to use knowledge meaningfully. While the accompanying impact is the tentative nature of the scientist, scientific process skills, autonomy and freedom of students and students, tolerance for uncertainty and non-routine problems.*

**Keywords:** *Innovation, Learning, Civics, Junior High School, Senior High School, Higher Education.*

**Abstrak:** Model *reasoning and problem solving* dalam pembelajaran memiliki lima langkah pembelajaran, yaitu: (1) membaca dan berpikir (mengidentifikasi fakta dan masalah, memvisualisasikan situasi, mendeskripsikan seting pemecahan, (2) mengeksplorasi dan merencanakan (pengorganisasian informasi, melukiskan diagram pemecahan, membuat tabel, grafik, atau gambar), (3) menseleksi strategi (menetapkan pola, menguji pola, simulasi atau eksperimen, reduksi atau ekspansi, deduksi logis, menulis persamaan), (4) menemukan jawaban (mengestimasi, menggunakan keterampilan komputasi, aljabar, dan geometri), (5) refleksi dan perluasan (mengoreksi jawaban, menemukan alternative pemecahan lain, memperluas konsep dan generalisasi, mendiskusikan pemecahan, memformulasikan masalah-masalah variatif yang orisinal). Sistem sosial yang berkembang adalah minimnya peran guru sebagai transmitter pengetahuan, demokratis, guru dan siswa memiliki status yang sama yaitu menghadapi masalah, interaksi dilandasi oleh kesepakatan. Prinsip reaksi yang dikembangkan adalah guru lebih berperan sebagai konselor, konsultan, sumber kritik yang konstruktif, fasilitator, pemikir tingkat tinggi. Peran tersebut ditampilkan utamanya dalam proses siswa melakukan aktivitas pemecahan masalah. Sarana pembelajaran yang diperlukan adalah berupa materi konfrontatif yang mampu membangkitkan proses berpikir dasar, kritis, kreatif, berpikir tingkat tinggi, dan strategi pemecahan masalah non rutin, dan masalah-masalah non rutin yang menantang siswa untuk melakukan upaya *reasoning* dan *problem solving*. Sebagai dampak pembelajaran dalam model ini adalah pemahaman, keterampilan berpikir kritis dan kreatif, kemampuan pemecahan masalah, kemampuan komunikasi, keterampilan menggunakan pengetahuan secara bermakna. Sedangkan dampak pengiringnya adalah hakikat tentatif

krilmuan, keterampilan proses keilmuan, otonomi dan kebebasan siswa dan mahasiswa, toleransi terhadap ketidakpastian dan masalah-masalah non rutin.

**Kata Kunci:** Inovasi, Pembelajaran, PPKN, SMP, SMA, Perguruan Tinggi.

### A. Pendahuluan

Dalam paradigma baru PKn abad 21 itu juga disebutkan bahwa ke depan PKn memiliki misi *socio-paedagogis, socio-akademis, dan socio-kultural* yang memungkinkan pembinaan dan pengembangan *civic knowledge, civic virtues dan civic culture* secara terpadu dan berkesinambungan (Winataputra, 2001). Di samping itu, relevan dengan upaya demokratisasi di Indonesia, PKn juga mengemban misi *learning democracy, in democracy, and for democracy* (QCA seperti dikutip oleh Winataputra, 2001). Kesemua misi PKn di atas pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan *civic intelligence* dan *civic participation* setiap warga negara Indonesia ke depan (Cogan, dalam Laia, 2018).

Sayangnya, pendidikan tentang kewarganegaraan selama ini hanya menekankan pentingnya pengetahuan kewarganegaraan tanpa mempunyai implikasi sosial budaya yang positif kepada kehidupan sosial bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara Indonesia. Konsekuensinya, banyak warga negara yang telah memahami konsep, sikap, norma, dan nilai-nilai P4, hubungan warga negara dan negara, hak dan kewajiban warga negara, dan pendidikan awal bela negara, tetapi baru hanya sebatas pengetahuan hafalan yang bersifat teoretis saja. Itupun sebatas pengetahuan level rendah.

Sementara itu, pemahaman dan wawasan, sikap, rasa percaya diri, komitmen, dan perilaku bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara masih jauh dari pencerminan karakter warga negara yang baik, yang dapat diandalkan untuk kepentingan bangsa dan negara. Ini adalah kelemahan utama pendidikan di Indonesia: peningkatan pengetahuan teoretis tidak dibarengi dengan peningkatan kecakapan hidup yang berguna bagi peserta didik untuk partisipasinya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Hal ini karena pengetahuan yang diperoleh tidaklah powerful, dalam arti: kurang bermakna, kurang integratif dengan dunia kehidupan nyata peserta didik, kurang berbasis nilai-nilai, kurang menantang, dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran (NCSS, dalam Laia, 2018).

Pengalaman mengajarkan PKn yang diberikan di sekolah hanya menggunakan pendekatan konvensional dengan metode pembelajaran indoktrinasi menunjukkan bahwa, di samping telah menghasilkan siswa yang memiliki kemampuan dasar kewarganegaraan yang bersifat verbalisme belaka, kemampuan dasar mereka pun cenderung rendah, karena lebih mengutamakan kemampuan hafalan dan pemahaman tingkat rendah. Amat sedikit sekali siswa yang belajar PKn bersifat kritis di kelas, wawasan siswa dalam masalah-masalah kewarganegaraan yang aktual sangat rendah, sensitivitas dan partisipasi sosial politik siswa terhadap pemecahan masalah-masalah sosial kemasyarakatan, kebangsaan, dan kenegaraan di lingkungan sekitarnya juga amat rendah. Karena itulah dibutuhkan pendekatan yang inovatif yang memungkinkan perwujudan visi dan misi PKn tersebut.

### B. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini memakai penelitian naratif terkait Bagaimana Pengembangan Inovasi Pembelajaran PPKn di SMP, SMA dan Perguruan Tinggi. Penelitian naratif dapat dianggap sebagai metode penelitian itu sendiri tetapi juga dapat dianggap fenomena yang diteliti. Metode naratif dapat dianggap sebagai “ukuran dunia nyata” yang sesuai ketika “masalah kehidupan nyata” diselidiki. Dalam pendekatan linier dasar, mereka mencakup studi tentang pengalaman seorang individu yang merangkul kisah-kisah kehidupan dan mengeksplorasi signifikansi yang dipelajari dari pengalaman individu tersebut. Namun, dalam kebanyakan kasus seseorang akan menciptakan kumpulan narasi yang masing-masing bertumpu pada yang lain. Penelitian naratif ditetapkan oleh validasi audiens. Ini adalah bagian yang berguna dari penyelidikan ilmu sosial, tetapi mungkin tidak selalu berdiri sendiri untuk bukti dan dukungan dalam penarikan kesimpulan laporan. Timbul pertanyaan tentang keakuratan cerita yang dilihat secara objektif meskipun harus dilihat dalam konteks sosial

budaya. Narasi memberikan pandangan individu untuk diakses berdasarkan kemampuannya. Validasi semacam itu dimungkinkan dengan menguatkan dari wacana lain yang mulai naratif. Penekanannya adalah pada pengalaman bertingkat.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### 1. Analisis dan Pengembangan Inovasi Pembelajaran PPKn di SMP

**Inovasi**, Menurut Ibrahim (1988: 40) “Inovasi adalah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau di amati sebagai sesuatu hal yang baru bagi seseorang atau kelompok baik berupa hasil invensi yaitu penemuan sesuatu yang benar-benar baru, dalam arti hasil kreasi manusia, seperti penemuan teori belajar maupun diskoveri yaitu suatu penemuan yang sebenarnya hal yang ditemukan itu sudah ada tetapi belum diketahui orang contohnya penemuan hukum”. Menurut Undang-undang No. 18 tahun 2002 inovasi adalah “Kegiatan penelitian, pengembangan, dan perekayasaan yang bertujuan mengembangkan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru, atau cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada ke dalam produk atau proses produksi”. Sedangkan menurut Everett M. Rogers mendefinisikan bahwa Inovasi adalah suatu ide, gagasan, praktek atau objek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa inovasi adalah ciptaanciptaan baru (dalam bentuk materi ataupun intangible), inovasi (pembaharuan) mengingatkan kita pada istilah invention dan discovery. Invention adalah penemuan sesuatu yang benar-benar baru artinya hasil karya manusia. Discovery adalah penemuan sesuatu (benda yang sebenarnya telah ada sebelumnya. Dengan demikian, inovasi dapat diartikan usaha menemukan benda yang baru dengan jalan melakukan kegiatan (usaha) invention dan discovery. Sebuah inovasi pembelajaran menurut Ibrahim (1988: 161-167) dalam prosesnya senantiasa dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu sebagai berikut: a) faktor kegiatan belajar mengajar; b) faktor internal dan eksternal; dan c) sistem pendidikan (pengelolaan dan pengawasan) .

Berkaitan dengan faktor-faktor diatas, maka keberhasilan dan kegagalan sebuah inovasi pembelajaran PKN pun senantiasa dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor guru, siswa, kurikulum, fasilitas, maupun lingkup sosial masyarakat. Keberhasilan dan kegagalan inovasi pembelajaran PKN senantiasa dipengaruhi oleh beberapa faktor-faktor yaitu:

- a. *Guru*. Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Kepiawaian dan kewibawaan guru sangat menentukan kelangsungan proses belajar mengajar di kelas maupun efeknya di luar kelas. Guru harus pandai membawa siswanya kepada tujuan yang hendak dicapai. Ada beberapa hal yang dapat membentuk kewibawaan guru antara lain adalah penguasaan materi yang diajarkan, metode mengajar yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa, hubungan antar individu, baik dengan siswa maupun antar sesama guru dan unsur lain yang terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, maka dalam pembaharuan pembelajaran, keterlibatan guru mulai dari perencanaan inovasi pembelajaran sampai dengan pelaksanaan dan evaluasinya memainkan peran yang sangat besar bagi keberhasilan suatu inovasi pembelajaran. Tanpa melibatkan mereka, maka sangat mungkin mereka akan menolak inovasi yang diperkenalkan kepada mereka. Oleh karena itu, dalam suatu inovasi pembelajaran, gurulah yang utama dan pertama terlibat karena guru mempunyai peran yang luas sebagai pendidik, sebagai orang tua, sebagai teman, sebagai motivator dan lain sebagainya.
- b. *Siswa*. Siswa sebagai obyek utama dalam pendidikan terutama dalam proses belajar mengajar, siswa memegang peran yang sangat dominan. Dalam proses belajar mengajar, siswa dapat menentukan keberhasilan belajar melalui penggunaan intelegensia, daya motorik, pengalaman, kemauan dan komitmen yang timbul dalam diri mereka tanpa ada paksaan. Hal ini bisa terjadi apabila siswa juga dilibatkan dalam proses inovasi pembelajaran, walaupun hanya dengan mengenalkan kepada mereka tujuan dari pada perubahan itu mulai dari perencanaan sampai dengan pelaksanaan, sehingga apa yang

mereka lakukan merupakan tanggung jawab bersama yang harus dilaksanakan dengan konsekwen. Peran siswa dalam inovasi pembelajaran tidak kalah pentingnya dengan peran unsur-unsur lainnya, karena siswa bisa sebagai penerima pelajaran, pemberi materi pelajaran pada sesama temannya, petunjuk, dan bahkan sebagai guru. Oleh karena itu, dalam memperkenalkan inovasi pembelajaran sampai dengan penerapannya, siswa perlu diajak atau dilibatkan sehingga mereka tidak saja menerima dan melaksanakan inovasi tersebut, tetapi juga mengurangi resistensi seperti yang diuraikan sebelumnya.

- c. *Kurikulum*. Kurikulum Pendidikan, lebih sempit lagi kurikulum sekolah meliputi program pengajaran dan perangkatnya merupakan pedoman dalam pelaksanaan pendidikan dan pengajaran di sekolah. Oleh karena itu kurikulum sekolah dianggap sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar mengajar di sekolah, sehingga dalam pelaksanaan inovasi pembelajaran, kurikulum memegang peranan yang sama dengan unsur-unsur lain dalam pendidikan. Tanpa adanya kurikulum dan tanpa mengikuti program-program yang ada di dalamnya, maka inovasi pembelajaran tidak akan berjalan sesuai dengan tujuan inovasi itu sendiri. Oleh karena itu, dalam pembaharuan pendidikan, perubahan itu hendaknya sesuai dengan perubahan kurikulum atau perubahan kurikulum diikuti dengan pembaharuan pendidikan dan tidak mustahil perubahan dari kedua-duanya akan berjalan searah.
- d. *Fasilitas*. Fasilitas, termasuk sarana dan prasarana pendidikan, tidak bisa diabaikan dalam dalam proses pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar. Dalam inovasi pembelajaran PKn, tentu saja fasilitas merupakan hal yang ikut mempengaruhi kelangsungan inovasi yang akan diterapkan. Tanpa adanya fasilitas, maka pelaksanaan inovasi pembelajaran akan bisa dipastikan tidak akan berjalan dengan baik. Fasilitas, terutama fasilitas belajar mengajar merupakan hal yang esensial 16 dalam mengadakan perubahan dan pembaharuan pendidikan. Oleh karena itu, jika dalam menerapkan suatu inovasi pembelajaran, fasilitas perlu diperhatikan. Misalnya ketersediaan media pembelajaran, buku ajar yang layak dan sebagainya.
- e. *Lingkup sosial masyarakat*. Dalam menerapkan inovasi pembelajaran, ada hal yang tidak secara langsung terlibat dalam perubahan tersebut tapi bisa membawa dampak, baik positif maupun negatif, dalam pelaksanaan pembaharuan pendidikan. Masyarakat secara tidak langsung atau tidak langsung, sengaja maupun tidak, terlibat dalam pendidikan. Sebab, apa yang ingin dilakukan dalam pendidikan sebenarnya mengubah masyarakat menjadi lebih baik terutama masyarakat di mana peserta didik itu berasal. Tanpa melibatkan masyarakat sekitarnya, inovasi pembelajaran tentu akan terganggu, bahkan bisa merusak apabila mereka tidak diberitahu atau dilibatkan. Keterlibatan masyarakat dalam inovasi pembelajaran sebaliknya akan membantu inovator dan pelaksana inovasi dalam melaksanakan inovasi pembelajaran.

**Pembelajaran.** Menurut Syaiful Sagala (2009:61) “Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Menurut Oemar Hamalik (239: 2006) pembelajaran adalah “Suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran”. Dari teori-teori yang dikemukakan banyak ahli tentang pembelajaran, Oemar Hamalik mengemukakan 3 (tiga) rumusan yang dianggap lebih maju yaitu: a) Pembelajaran adalah upaya mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik; b) Pembelajaran adalah upaya mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga

masyarakat yang baik; dan c) Pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari. (Gagne, dalam Oemar, 2006).

Sunaryo (1989: 67) mengatakan bahwa “Guru perlu memiliki kemampuan membuat perencanaan pembelajaran berupa desain pembelajaran”. Desain yang dirancang oleh guru diarahkan agar siswa sebagai peserta didik dapat mencapai tingkat belajar yang seoptimal mungkin yang ditandai dengan tercapainya prestasi belajar siswa. Perlu disadari bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi yang bersifat kompleks dan timbalbalik antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Selayaknya siswa diberi kesempatan yang memadai untuk ikut ambil bagian dan diperlakukan secara tepat dalam sebuah proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran merupakan aktivitas guru dalam memilih kegiatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran ini sebagai penjelas untuk mempermudah bagi para guru memberikan pelayanan belajar dan juga mempermudah bagi siswa untuk memahami materi ajar yang disampaikan guru dengan memelihara suasana pembelajaran yang menyenangkan.

**Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.** Kewarganegaraan pada umumnya diterjemahkan dengan kata *citizenship* atau kewarganegaraan tidak bisa dipisahkan dari konsep *civic* atau *citizen*. Kewarganegaraan adalah seperangkat karakter sebagai warga. Kewarganegaraan menunjukkan keanggotaan dalam komunitas politik yang dalam sejarah perkembangannya diawali pada negara kota, namun sekarang ini telah berkembang pada keanggotaan suatu negara). *Civic Education* dan *citizenship Education* menyatakan bahwa civics (ilmu kewarganegaraan) merupakan bentuk dari disiplin ilmu, Jadi civics education atau Pendidikan Kewarganegaraan merupakan program pendidikan yang materi pokoknya adalah demokrasi politik yang ditujukan kepada peserta didik atau warga negara yang bersangkutan. Pendidikan Kewarganegaraan (*civic education*) dinyatakan sebagai upaya menerapkan civics (ilmu kewarganegaraan) dalam proses pendidikan. Dalam penjelasan Undang-undang dinyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan menjadi sangat penting karena dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

**Pengembangan Inovasi Pembelajaran PPKn di SMP.** Jika ditelusuri ada banyak sekali inovasi pembelajaran PPKn yang dapat digunakan pada tingkat SMP. Seperti hal nya

- a. hasil penelitian (Laia, 2018) yang berjudul “Inovasi Pembelajaran Pkn Berbasis Konstruktivisme Dalam Meningkatkan Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Smp Negeri 2 Mazino, Kecamatan Mazino Kabupaten Nias Selatan”. Pada penelitian ini menjelaskan bahwa Model pembelajaran konstruktivisme adalah salah satu pandangan tentang proses pembelajaran yang menyatakan bahwa dalam proses belajar (perolehan pengetahuan) diawali dengan terjadinya konflik kognitif. Konflik kognitif ini hanya dapat diatasi melalui pengetahuan akan dibangun sendiri oleh anak melalui pengalamannya dari hasil interaksi dengan lingkungannya. Konstruktivisme merupakan pandangan filsafat yang pertama kali dikemukakan oleh Giambatista Vico tahun 1710, ia adalah seorang sejarawan Italia yang mengungkapkan filsafatnya dengan berkata ”Tuhan adalah pencipta alam semesta dan manusia adalah tuan dari ciptaan”. Pada kondisi ini diperlukan alternatif strategi lain untuk mengatasinya. Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model konstruktivisme dalam pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar dimana siswa sendiri aktif secara mental, membangun pengetahuannya, yang dilandasi oleh struktur kognitif yang dimilikinya. Guru lebih berperan sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran. Penekanan tentang belajar dan mengajar lebih berfokus terhadap suksesnya siswa mengorganisasi pengalaman mereka. Di dalam kelas konstruktivis seorang guru tidak mengajarkan kepada anak bagaimana menyelesaikan persoalan, namun mempresentasikan masalah dan mendorong siswa untuk menemukan cara mereka sendiri dalam menyelesaikan permasalahan. Ketika siswa memberikan jawaban, guru mencoba untuk tidak mengatakan bahwa jawabannya benar atau tidak benar. Namun guru mendorong siswa untuk setuju atau tidak setuju kepada ide seseorang dan saling tukar menukar ide sampai persetujuan dicapai tentang apa yang dapat masuk akal siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran PKn berbasis konstruktivisme ini berhasil dikembangkan dengan prosedur pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut. (1) memberikan tugas mandiri kepada siswa; (2) pemodelan presentasi menggunakan media komputer oleh dosen; (3) presentasi dan diskusi debat oleh siswa; dan (4) pelaksanaan praktik belajar kewarganegaraan berorientasi kebijakan publik.

- b. Miko Nugroho, 2017. Yang berjudul “*Inovasi Pembelajaran PPKn Menggunakan Metode Role Playing*” Menurut Zaini., dkk (2008) menyatakan “Role-Play adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik”. Tujuan pendidikan ini selaras dengan Branson, (1999:8) yang membagi ada tiga komponen yang harus dikembangkan dalam mata pelajaran PKn yaitu, kompetensi tersebut mencakup pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan watak atau karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*) ketiga komponen kompetensi yang harus di kuasai peserta didik dalam pendidikan kewarganegaraan haruslah terencana dan mencapai tujuan yang spesifik agar tidak abstrak. Martinis Yamin (2009) menyatakan metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi”. Pendidikan kewarganegaraan bukanlah belajar dari ruang kosong yang hanya membicarakan konsep-konsep yang ideal saja tetapi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan harus melibatkan interaksi peserta didik, baik interaksi sisoaldan emosional hal ini berkaitan dengan keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan watak atau karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*) tidak akan bisa dilakukan apabila hanya belajar sendiri tanpa adanya interaksi antara peserta didik. Sejalan dengan Miftahul Huda (2013) menyampaikan role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi Role Playing, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing adalah pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa dalam bekerja sama, untuk dapat memerankan suatu peran dalam persoalanmata pelajaran PPKn dengan Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang, Pada strategi Role Playing, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi dengan menyenangkan dan tidak membosankan. Sehingga dapat saya simpulkan menggunakan metode Role Playing ini dapat menumbuhkan dan mengasah tiga komponen kompetensi pendidikan kewarganegaraan yaitu, (*civic knowledge*), (*civic skills*), dan (*civic dispositions*).
- c. Penelitian Naufal, dkk. 2018. Yang berjudul “*Model Pengembangan Media Pembelajaran Ppkn Berbasis Android Di Smpn 25 Malang*”. Penggunaan media pembelajaran berbasis android dinilai mampu menjadi salah satu solusi meningkatkan minat mengikuti mata pelajaran PPKn. Pengembangan produk aplikasi android *BENEKO EducApp* ini menggunakan jenis pengembangan metode ADDIE. Pengembangan ADDIE terdiri atas 5 fase yang saling terkait, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. ADDIE merupakan model desain media pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistematis sebagai prosedural pendekatan sistem yang telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk pengembangan teks, materi.

## 2. Analisis dan Pengembangan Inovasi Pembelajaran PPKN di SMA

Daya kreativitas dan inovasi secara alamiah telah dimiliki oleh setiap orang. Namun tumbuh dan berkembangnya pada setiap orang ini akan berbeda tergantung dari kesempatan masing-masing untuk mengembangkannya. Pengembangan atau tumbuhnya dengan subur kreativitas dan inovasi pada setiap orang atau sehubungan dengan pekerjaan guru adalah dengan adanya latihan yang berkesinambungan. Inovasi pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dan mesti dilakukan oleh guru. Dengan adanya inovasi pembelajaran maka kita sebagai calon guru sebaiknya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menggairahkan, dinamis, penuh semangat, dan penuh tantangan. Suasana pembelajaran seperti itu dapat mempermudah peserta didik dalam memperoleh ilmu dan guru juga dapat menanamkan nilai-nilai luhur yang hakiki pada peserta didik untuk menuju tercapainya tujuan pembelajaran. (Sari 2016).

Mendidik tidak hanya sekedar mentransfer ilmu kepada peserta didik, tetapi juga membuka pola pikir mereka bahwa ilmu yang mereka pelajari memiliki kebermaknaan untuk hidup mereka sehingga dari ilmu tersebut, mampu merubah sikap, pengetahuan, dan keterampilan mereka menjadi lebih baik. Penguasaan terhadap materi yang dikelola dan ditampilkan secara profesional, dari hati dan tanpa paksaan, logis, dan menyenangkan, serta dipadukan dengan pendekatan personal-emosional terhadap peserta didik akan menjadikan proses pembelajaran yang ingin dicapai terwujud. Selain itu, pembelajaran juga harus dibuat bervariasi dengan menciptakan suatu metode pembelajaran yang baru atau dengan kata lain inovasi. Berbicara tentang inovasi, sebenarnya kata ini seringkali dikaitkan dengan perubahan, tetapi tidak setiap perubahan dikatakan sebagai inovasi. Inovasi adalah suatu ide, penemuan atau metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang benar-benar baru bagi seseorang yang bersifat relatif.

Sedangkan inovasi pembelajaran yang dimaksud disini adalah metode atau kiat seorang guru dalam membelajarkan siswa dengan berbagai tujuan tertentu. Inovasi pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dan harus dimiliki atau dilakukan oleh guru. Hal ini disebabkan karena pembelajaran akan lebih hidup dan bermakna. Kemauan guru untuk mencoba menemukan, menggali dan mencari berbagai terobosan, pendekatan, metode dan strategi pembelajaran merupakan salah satu penunjang akan munculnya berbagai inovasi-inovasi baru. Tanpa didukung kemauan dari guru untuk selalu berinovasi dalam pembelajarannya, maka pembelajaran akan menjenuhkan bagi siswa. Di samping itu, guru tidak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Mengingat sangat pentingnya inovasi, maka inovasi menjadi sesuatu yang harus dicoba untuk dilakukan oleh setiap guru. Oleh karena itu, seorang guru harus selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran.

**Peran Guru dalam Inovasi Pembelajaran Dalam pelaksanaan pembelajaran PPKN di SMA.** Guru merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Kepiawaian dan kewibawaan guru sangat menentukan kelangsungan proses belajar mengajar di kelas maupun efeknya di luar kelas. Guru harus pandai membawa siswanya kepada tujuan yang hendak dicapai. Ada beberapa hal yang dapat membentuk kewibawaan guru antara lain adalah penguasaan materi yang diajarkan, metode mengajar yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa, hubungan antar individu, baik dengan siswa maupun antar sesama guru dan unsur lain. yang terlibat dalam proses pendidikan seperti administrator, misalnya kepala sekolah dan tata usaha serta masyarakat sekitarnya, pengalaman dan keterampilan guru itu sendiri. Guru yang efektif adalah guru yang mampu membawa siswanya dengan berhasil mencapai tujuan pengajaran. Mengajar di depan kelas merupakan perwujudan interaksi dalam proses komunikasi. Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh kemampuan atau kompetensi yang diinginkan. Dalam proses belajar guru menyampaikan pesan berupa ilmu. Proses komunikasi akan mencapai tujuan apabila kedua belah pihak pengirim dan penerima dapat memiliki kesamaan pemahaman terhadap pesan dan informasi yang dikomunikasikan. Aktivitas belajar pada dasarnya merupakan suatu proses yang bersifat individual, namun demikian dalam prosesnya belajar juga terjadi dalam bentuk kelompok atau klasikal. Proses belajar yang sengaja dirancang biasanya memiliki tujuan yang

spesifik, yaitu membentuk seseorang agar memiliki kemampuan dan kompetensi tertentu disebut pembelajaran.

**Implementasinya Pengembangan Pembelajaran Inovasi PPKn di SMA.** Salah satu faktor yang cukup berperan dalam peningkatan mutu pendidikan adalah peningkatan kualitas pembelajaran. Menurut (Sipahutar 2018) Langkah yang dapat dilakukan yakni perbaikan cara mengajar guru dengan menggunakan metode baru yang inovasi. Adapun strategi mengimplementasi pembelajaran inovasi sebagai berikut:

- a. Kuasai teori pembelajaran. Guru sebagai tenaga pendidik profesional dituntut memiliki kemampuan dalam menguasai teori pembelajaran. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut hendaknya guru mempelajari beberapa teori pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli sebelumnya. Penguasaan terhadap beberapa teori belajar sangat berguna bagi guru dalam membuat perencanaan pembelajaran. Selanjutnya perencanaan akan direalisasikan dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran tidak lepas dari konsep teori belajar yang ada didalamnya. Konsep belajar inovatif didasarkan pada teori belajar yang membentuknya dan tentunya sesuai dengan konteks pembelajaran itu sendiri. Dengan kata lain pembelajaran inovatif dapat dibentuk melalui formulasi dari beberapa teori belajar.
- b. Per kaya pemahaman pada metode pembelajaran. Penguasaan metode pembelajaran bukan hanya sebatas saran tetapi hal ini merupakan tugas yang harus dilakukan oleh seorang guru sebagai tenaga pendidik. Kemampuan tersebut masuk dalam ranah kompetensi profesional yang harus dimiliki oleh guru. Keberhasilan kegiatan pembelajaran disekolah salah satunya ditentukan oleh metode pembelajaran atau lebih tepatnya metode penyampaian materi yang digunakan. Metode penyampaian materi merupakan kemas yang dibuat untuk membungkus materi agar lebih mudah dipahami, menarik, tidak menjenuhkan sehingga tujuan dari pengajaran yang dilakukan dapat tercapai. Untuk itu guna mengimplementasikan pembelajaran inovatif, seorang guru harus selalu memperkaya pemahaman pada berbagai metode pembelajaran.
- c. Pelajari kembali materi yang akan diajarkan. Sejalan dengan tugasnya sebagai tenaga pendidik profesional, guru harus memiliki kemampuan dalam menguasai materi pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didiknya. Kemampuan semacam ini berkaitan dengan kompetensi profesional yang harus dimiliki oleh guru. Penguasaan materi pelajaran merupakan modal berharga yang harus dimiliki oleh guru karena guru disini berperan sebagai sumber belajar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa materi merupakan sebuah ilmu yang akan ditransfer kepada peserta didik. Untuk dapat mentransfer ilmu dengan baik, materi yang akan diajarkan harus jelas dan mudah dipahami. Ketidajelasan atas materi yang akan diajarkan tentunya akan membuat peserta didik bingung dan sulit untuk memahami materi tersebut. Pada akhirnya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya tidak akan tercapai. Untuk itulah pemahaman atas materi yang akan diajarkan menjadi poin yang harus dipahami dengan baik oleh setiap guru demi terciptanya pembelajaran inovatif.
- d. Kenali kondisi kelas dan peserta didiknya. Sebelum mengimplementasikan pembelajaran inovatif, guru harus mengenal kondisi kelas dan peserta didiknya. Hal ini menjadi penting karena setiap peserta didik memiliki keunikan serta karakteristik yang berbeda antara satu dengan lainnya. Untuk mengetahui kondisi kelas secara umum, seorang guru harus mengidentifikasi dan mengorganisasikan kelas baik secara kualitatif maupun secara kuantitatif. Identifikasi dapat dilakukan dengan membuat daftar hadir kelas, daftar peserta didik, daftar nilai, dan lain sebagainya. Dari daftar hadir peserta didik, guru dapat mengetahui kehadiran atau tingkat keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya dari daftar peserta didik, guru dapat mengetahui jumlah peserta didik dilihat dari jenis kelamin. Sementara dalam daftar nilai, guru dapat mengetahui tingkat kecerdasan awal yang dimiliki oleh peserta didik. Kegiatan identifikasi tersebut selanjutnya dianalisa dan diinterpretasikan secara kualitatif dalam

- catatan pribadi guru. Singkatnya ketiga contoh identifikasi di atas dapat dijadikan acuan dalam rangka mengimplementasikan pembelajaran inovatif.
- e. Lakukan observasi pada pembelajaran sebelumnya. Dalam konteks ini, kegiatan pengamatan dapat dilakukan dengan mengamati situasi dan kondisi pengajaran sehingga akan diperoleh deskripsi tentang kejadian yang muncul selama pembelajaran berlangsung. Guna mengimplementasikan pembelajaran inovatif, guru harus melakukan kegiatan observasi harian tentang kondisi pembelajaran. Langkah yang dapat dilakukan yakni membuat lembar / buku observasi kelas berisikan tentang situasi selama kegiatan berlangsung dan membuat laporan perkembangan kegiatan pembelajaran. Data lembar lembar / buku observasi kelas mencakup partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, kebisingan kelas dan perilaku siswa selama pembelajaran. Sementara dalam laporan perkembangan kegiatan pembelajaran meliputi perkembangan hasil belajar peserta didik yang didukung dengan hasil ulangan harian secara periodik. Dengan kata lain laporan perkembangan kegiatan pembelajaran memuat target pencapaian / penguasaan peserta didik pada materi yang diajarkan oleh guru.
  - f. Evaluasi pada pembelajaran sebelumnya. Guna mendapatkan pembelajaran yang benar – benar inovatif, selanjutnya guru harus mengadakan evaluasi secara komprehensif. Kegiatan evaluasi membahas tentang kelebihan dan kekurangan pembelajaran sebelumnya. Kedua aspek tersebut meliputi perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Apabila ditemukan kelebihan maka guru harus mempertahankannya dan apabila mendapatkan kekurangan maka guru harus merencanakan perbaikan pada pembelajaran selanjutnya. Kedua aspek penilaian di atas secara administratif ditransformasikan dalam bentuk catatan pribadi guru.
  - g. Mengadakan perbaikan pada pembelajaran sebelumnya. Setelah mengetahui kelebihan dan kekurangan pada pembelajaran sebelumnya, seorang guru diharapkan dapat memperbaikinya guna mendapatkan pembelajaran yang inovatif. Perbaikan pembelajaran dapat dilakukan dengan mendopsi pembelajaran sebelumnya dan memunculkan ide-ide baru yang dianggap dapat memperbaiki pembelajaran sebelumnya.

### 3. Analisis dan Pengembangan Inovasi Pembelajaran PPKn di Perguruan Tinggi

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu kajian yang dipelajari oleh individu yang ada di negara ini mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai dengan pendidikan tinggi. Mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata kuliah umum yang wajib diambil oleh setiap mahasiswa di perguruan tinggi. Mata kuliah PKn mengarah pada pembentukan kompetensi mahasiswa agar menjadi warga negara yang partisipatif, mampu berpikir kritis, dan good citizen dalam praktek kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. 1 Tujuan dari pembelajaran PKn yaitu membangun manusia Indonesia menjadi warga negara yang good citizens. Warga negara yang baik (good citizen) harus mampu menjawab berbagai tantangan yang berkembang. Untuk itu diperlukan sebuah inovasi pembelajaran PKn yang dikembangkan. Inovasi pembelajaran yang dapat dikembangkan di perguruan tinggi berupa:

**Inovasi Model Pembelajaran ( Pendekatan, Strategi, Metode, Maupun Teknik).** Inovasi model pembelajaran sangat diperlukan dengan tujuan untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Fakta yang ada di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak muncul berbagai masalah-masalah pembelajaran yang terjadi. Permasalahan pembelajaran tersebut menurut hemat peneliti teliti terjadi karena adanya kelemahan dalam mengembangkan inovasi dalam komponen-komponen pembelajaran. Hal tersebut perlu menjadi perhatian oleh semua pendidikan agar tidak lupa berinovasi agar pembelajaran dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai dan memberikan keberhasilan dalam pencapaian kompetensi yang diharapkan. Menurut Sri Anitah (2015: 45), menyebutkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka berpikir yang dipakai sebagai panduan untuk melaksanakan kegiatan dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Konsep tersebut sejalan dengan pendapat Dick & Carey (2005 : 15) menunjukkan bahwa dalam model pembelajaran

terdapat pendekatan pembelajaran yaitu suatu cara pandang terhadap sesuatu, strategi pembelajaran yaitu perpaduan dari urutan kegiatan dan cara pengorganisasian materi pelajaran, peserta didik, peralatan, bahan serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dan metode pembelajaran yaitu cara yang digunakan untuk penyampaian pembelajaran.

Inovasi menurut John Clark dan Ken Guy (1997 : 2) berasal dari bahasa Inggris *innovation* dapat diartikan sebagai proses dan/atau hasil pengembangan pemanfaatan/mobilisasi pengetahuan, keterampilan (termasuk keterampilan teknologis) dan pengalaman untuk menciptakan atau memperbaiki produk (barang dan/atau jasa), proses, dan/atau sistem yang baru, yang memberikan nilai yang berarti atau secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dapat diartikan sebagai pembaharuan terhadap produk yang sudah ada atau menciptakan produk baru yang belum dikembangkan. Model pembelajaran menurut Mel Silberman (2002 :17) diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran mencakup pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang agak kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya. Inovasi model pembelajaran dalam penelitian ini dapat dimaknai sebagai sebuah proses pembaharuan model pembelajaran yang di dalamnya mengembangkan pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Widodo & Prasetyaningtyas (2017) tentang inovasi model pembelajaran melalui pengembangan strategi *reflection thinking*, *reinforcement & habituation (R2H)* berbasis nilai-nilai konservasi dalam mata kuliah pengembangan PKn sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitiannya bahwa Strategi pembelajaran *reflection thinking* merupakan strategi pembelajaran yang mengutamakan kemampuan untuk berfikir reflektif dengan kemampuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, mencari alternatif, dan menentukan alternatif pemecahan masalah sampai dengan uji solusi pemecahan masalah. Strategi pembelajaran *reinforcement* yaitu strategi pembelajaran yang lebih menitik beratkan dalam memberikan penguatan baik bersifat inisiatif, tugas, apresiasi, maupun hadiah atau penghargaan. Strategi pembelajaran *habituation* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pola kebiasaan baik dalam proses pembelajaran terkait waktu, pakaian, bahasa, sikap, perilaku, pola hidup, efisiensi.

**Inovasi Media Pembelajaran Yang Digunakan.** Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. AECT (Association of Education and Communication Technology (1977) dalam Azhar Arsyad (2014 : 3) memberikan makna media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Gagne dan Briggs (1975) dalam Azhar Arsyad (2014 : 4) menyampaikan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Hal tersebut memberikan sebuah gambaran yang jelas bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang penting dalam pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Widodo & Renggani (2019) tentang inovasi pembelajaran melalui pengembangan weblog berbasis *ict* dengan pendekatan *critical thinking* pada mata kuliah pendidikan kewarganegaraan. Berdasarkan hasil penelitiannya bahwa media pembelajaran weblog berbasis pendekatan *critical thinking* tersebut efektif untuk dikembangkan dan digunakan sebagai pendukung dalam pembelajaran mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan.

**Pembelajaran Hibryd/Blended Learning.** Pembelajaran *hybrid/blended learning*, pembelajaran ini dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang secara online akan tetapi hanya beberapa kali tatap muka, dan tatap muka yang lain masih menggunakan pola yang konvensional. Wilson (2018), menyampaikan *blended learning* adalah metode yang menggabungkan pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran online. Pembelajaran online/daring merupakan pembelajaran yang secara penuh waktu memanfaatkan kemajuan teknologi yang berkembang saat ini, sebagai contoh penggunaan *e-learning*. Kurikulum tersebut menjadi dasar dalam mengembangkan pembelajaran di pendidikan tinggi.

Pembelajaran yang dikembangkan dirancang sesuai dengan kebutuhan dengan berbagai inovasi yang dikembangkan. Inovasi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di perguruan tinggi dan sekolah dasar dalam menghadapi tantang era disrupsi dapat dikembangkan dengan beberapa strategi antara lain : a) Inovasi model pembelajaran( pendekatan, strategi, metode, maupun teknik); b) inovasi media pembelajaran yang digunakan; c) pembelajaran hibryd/blended learning; d) pembelajaran berbasis online/daring. Inovasi model pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan teori-teori pembelajaran yang berkembang. Hal ini dimaksudkan, inovasi model pembelajaran yang dikembangkan harus terarah sesuai dengan orientasi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Inovasi media pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang.

**Pembelajaran Berbasis Online/Daring.** Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dan dalam menentukan alat pembelajaran termasuk di dalamnya majalah, handphone, Kurikulum dan lainlain. Dengan demikian aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tetata secara sistematis. Mengajar “teaching” merupakan bagian dari pembelajaran, di mana peran guru lebih ditekankan pada merancang berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan siswa dalam mempelajari sesuatu (Sangadah, 2009). Seluruh kegiatan pembelajaran berfokus pada anak sebagai subyek “pembelajar” sedangkan pendidikan lebih banyak berperan sebagai motivator dan fasilitator.

#### D. Penutup

*Model Reasoning and Problem Solving.* Reasoning merupakan bagian berpikir yang berada di atas level memanggil (retensi), yang meliputi: *basic thinking*, *critical thinking*, dan *creative thinking*. Termasuk *basic thinking* adalah kemampuan memahami konsep. Kemampuan-kemampuan *critical thinking* adalah menguji, menghubungkan, dan mengevaluasi aspek-aspek yang fokus pada masalah, mengumpulkan dan mengorganisasi informasi, memvalidasi dan menganalisis informasi, mengingat dan mengasosiasikan informasi yang dipelajari sebelumnya, menentukan jawaban yang rasional, melukiskan kesimpulan yang valid, dan melakukan analisis dan refleksi. Kemampuan-kemampuan *creative thinking* adalah menghasilkan produk orisinal, efektif, dan kompleks, inventif, pensintesis, pembangkit, dan penerap ide. *Problem* adalah suatu situasi yang tak jelas jalan pemecahannya yang mengkonfrontasikan individu atau kelompok untuk menemukan jawaban dan *problem solving* adalah upaya individu atau kelompok untuk menemukan jawaban berdasarkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan yang telah dimiliki sebelumnya dalam rangka memenuhi tuntutan situasi yang tak lumrah tersebut (Krulik & Rudnick, 1996). Jadi aktivitas *problem solving* diawali dengan konfrontasi dan berakhir apabila sebuah jawaban telah diperoleh sesuai dengan kondisi masalah. Kemampuan pemecahan masalah dapat diwujudkan melalui kemampuan *reasoning*. Model *reasoning and problem solving* dalam pembelajaran memiliki lima langkah pembelajaran, yaitu: (1) membaca dan berpikir (mengidentifikasi fakta dan masalah, memvisualisasikan situasi, mendeskripsikan setting pemecahan, (2) mengeksplorasi dan merencanakan (pengorganisasian informasi, melukiskan diagram pemecahan, membuat tabel, grafik, atau gambar), (3) menseleksi strategi (menetapkan pola, menguji pola, simulasi atau eksperimen, reduksi atau ekspansi, deduksi logis, menulis persamaan), (4) menemukan jawaban (mengestimasi, menggunakan keterampilan komputasi, aljabar, dan geometri), (5) refleksi dan perluasan (mengoreksi jawaban, menemukan alternative pemecahan lain, memperluas konsep dan generalisasi, mendiskusikan pemecahan, memformulasikan masalah-masalah variatif yang orisinal). Sistem sosial yang berkembang adalah minimnya peran guru sebagai transmitter pengetahuan, demokratis, guru dan siswa memiliki status yang sama yaitu menghadapi masalah, interaksi dilandasi oleh kesepakatan. Prinsip reaksi yang dikembangkan adalah guru lebih berperan sebagai konselor, konsultan, sumber kritik yang konstruktif, fasilitator, pemikir tingkat tinggi. Peran tersebut ditampilkan utamanya dalam proses siswa melakukan aktivitas pemecahan masalah. Sarana pembelajaran yang diperlukan adalah berupa materi konfrontatif yang mampu membangkitkan proses

berpikir dasar, kritis, kreatif, berpikir tingkat tinggi, dan strategi pemecahan masalah non rutin, dan masalah-masalah non rutin yang menantang siswa untuk melakukan upaya *reasoning* dan *problem solving*. Sebagai dampak pembelajaran dalam model ini adalah pemahaman, keterampilan berpikir kritis dan kreatif, kemampuan pemecahan masalah, kemampuan komunikasi, keterampilan menggunakan pengetahuan secara bermakna. Sedangkan dampak pengiringnya adalah hakikat tentatif krilmuan, keterampilan proses keilmuan, otonomi dan kebebasan siswa dan mahasiswa, toleransi terhadap ketidakpastian dan masalah-masalah non rutin.

### Daftar Pustaka

- Winataputra, Udin Saripudin. 2001. *Jati Diri Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Wahana Sistemik Pendidikan Demokrasi: Suatu Kajian Konseptual dalam Konteks Pendidikan IPS*. Bandung: UPI.
- Laia, Fagonali. 2018. *Inovasi Pembelajaran Pkn Berbasis Konstruktivisme Dalam Meningkatkan Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Smp Negeri 2 Mazino, Kecamatan Mazino Kabupaten Nias Selatan*. Jurnal Warta Edisi : 55 Januari 2018 | ISSN : 1829 – 7463
- Ibrahim. (1988). *Inovasi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Sagala, Syaiful. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S. A. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Miko Nugroho, 2017. *Inovasi Pembelajaran PPKn Menggunakan Metode Role Playing*. Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan III 11 November 2017, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta. p-ISSN 2598-5973 e-ISSN 2599-008X
- Naufal, dkk. 2018. *Model Pengembangan Media Pembelajaran Ppkn Berbasis Android Di Smpn 25 Malang*. Jurnal Civic Hukum. Volume 3, Nomor 2. November 2018. P-ISSN 2623-0216 E-ISSN 2623-0224
- Sari, Mega Puspita. 2016. “Inovasi Pembelajaran Pkn Dengan Model Vct ( Value Clarification Tehnique ).” *Jurnal Teladan* 1(1): 11–18.
- Sipahutar, Hadijah. 2018. “Jurnal Warta Edisi : 55 Januari 2018 | ISSN : 1829 - 7463 Universitas Dharmawangsa Jurnal Warta Edisi : 55 Januari 2018 | ISSN : 1829 - 7463 Universitas Dharmawangsa.” (1).
- Widodo, S. T., & Renggani, S. (2019). Inovasi Pembelajaran Melalui Pengembangan Weblog Berbasis ICT Dengan Pendekatan Critical Thinking Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(2), 153-165.
- Widodo, S. T. T., & Prasetyaningtyas, F. D. (2017). Inovasi Model Pembelajaran Melalui Pengembangan Strategi Reflection Thinking, Reinforcement & Habituation (R2H) Berbasis Nilai-Nilai Konservasi Dalam Mata Kuliah Pengembangan PKn Sekolah Dasar.
- Widodo, S. T., & Renggani, S. (2019). Inovasi Pembelajaran Melalui Pengembangan Weblog Berbasis ICT Dengan Pendekatan Critical Thinking Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(2), 153-165.