

DESAIN PEMBELAJARAN PPKn KREATIF DAN INTERAKTIF UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMP 35 MEDAN

Tawarika M. Pandiangan *¹

Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Indonesia
pandianganTawarika@gmail.com

Yuli Indriani Lubis

Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Indonesia
yuliindrianilubis@gmail.com

Ida Nurjana Tamba

Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Indonesia
idanurjana924@gmail.com

Ertika S. Pasaribu

Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Indonesia
ertikapasaribu0@gmail.com

Pebryna R. Siburian

Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Indonesia
pebrinasiburian495@gmail.com

Rian Todo Simanjuntak

Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Indonesia
riannyeyee6@gmail.com

Liber Siagian

Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Indonesia
libersiagian@yahoo.com

Fazli Rachman

Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Indonesia
fazli.rachman@unimed.ac.id

Abstract

The lack of interest in learning Pancasila education and student citizenship is a challenge for the Pancasila education teacher and citizenship address the matter. Furthermore, even poor debriefing and limited teacher preparedness will not be able to accomplish the purposes of a new paradigm as an educational program amplified on his vision of shaping personal quality or making the younger generation into intelligent, characterless, and dependable citizens. Addressing the nature of Pancasila education and citizenship is linked to this study in order to know the success of Pancasila education and citizenship. The article is produced by a

¹ Korespondensi Penulis

qualitative process of study. Data obtained comes from primary data sources with data gathering techniques comes from observation activities and uses secondary data sources. The teachers' design of learning can be adjusted so that the realization of interactive and creative learning can appeal to the passion and achievement of Pancasila education and student citizenship increases.

Keywords : *Creative, Interactive , The design of learning*

Abstrak

Rendahnya minat belajar PPKn siswa menjadi tantangan bagi guru PPKn menyikapi persoalan tersebut. Diperparah juga pada pembekalan serta kesiapan guru PPKn yang minim tentu tidak akan mampu mencapai tujuan dari paradigma baru PPKn sebagai program pendidikan yang diperkuat pada visinya membentuk *Desirable Personal Quality* atau menjadikan generasi muda sebagai warga negara yang cerdas, berkarakter serta dapat diandalkan. Menyikapi hakikat PPKn disehubungkan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan pembelajaran PPKn. Artikel ini dihasilkan melalui proses penelitian kualitatif. Data yang diperoleh berasal dari sumber data primer dengan teknik pengumpulan data berasal dari kegiatan observasi serta menggunakan sumber data sekunder. Desain pembelajaran dapat dibenahi guru agar terwujudnya pembelajaran yang interaktif dan kreatif dapat menarik semangat dan prestasi belajar PPKn siswa meningkat.

Kata Kunci : *Desain Pembelajaran, Interaktif, Kreatif*

PENDAHULUAN

Dinamika pembelajaran PPKn yang dipengaruhi oleh penyikapan pendidikan formal melalui penerapannya dalam strategi pembelajaran diawali pada paradigma lama sampai pada paradigma baru PPKn. Eksistensi guru PPKn menjadi pelopor menjalankan dinamika pembelajaran PPKn berjalan maju jika strategi pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*), sehingga lahirlah siswa sebagai pembelajar aktif (*Active Learn*), dan tujuan PPKn pun dapat tercapai.

Pendidikan Kewarganegaraan kini berada dalam paradigma baru. Paradigma ialah sudut pandang yang dibangun sebagai landasan dalam mengembangkan bentuk konseptual baru PPKn yang menunjukkan proses perjalanan bangsa indonesia menuju masyarakat madani. Paradigma baru PPKn diorientasikan dapat membangun masyarakat yang demokratis. Paradigma baru telah dirancang dengan perspektif secara holistik dan kontekstual sehingga masyarakat diberi hak keterlibatannya untuk berdialog secara kritis terhadap berbagai situasi perpolitikan yang terjadi, baik pada elit politik maupun pemerintah sebagai penguasa yang memiliki hak wewenang yang sah untuk mengendalikan sistem kehidupan berbangsa dan bernegara menyangkut dalam kesejahteraan bersama.

Terdapat istilah yang tidak asing yaitu “ Dari rakyat, Oleh rakyat dan Untuk rakyat”. Istilah tersebut merupakan hakikat dari demokrasi yang memberi nilai tersendiri dalam paradigma baru PPKn. Peran masyarakat sangat kuat untuk menjaga eksistensi demokrasi, sebab demokrasi yang sesungguhnya lebih mengharapkan

kepekaan masyarakat yang konsisten terhadap hal yang terjadi menyangkut perhelatan demokrasi bangsa. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan menunjukkan upaya pemberdayaan warga negara sekaligus sebagai upaya pembangunan sumber daya manusia, sehingga cara yang dipandang paling strategis yaitu melalui proses pendidikan.

Visi pembelajaran PPKn tidak hanya membentuk warga negara yang baik saja (*a good citizen*) atau menjadi warga negara yang penurut terhadap segala keputusan yang dikeluarkan oleh pemerintah, tetapi dalam paradigma ini tujuan Pendidikan Kewarganegaraan yaitu dikenal dengan istilah "*Desirable Personal Quality*" atau membentuk warga negara yang cerdas serta dapat diandalkan.

Melihat tujuan Pendidikan Kewarganegaraan versi paradigma lama tidak memberikan hak kontribusi pada masyarakat untuk terlibat dalam arus demokrasi negara. Berbeda dengan paradigma baru, misi Pendidikan Kewarganegaraan menuntut peningkatan kompetensi warga negara agar mampu berperan secara aktif dalam sistem pemerintahan yang demokratis baik melalui proses pendidikan. Proses Pendidikan Kewarganegaraan sangat baik ditekankan sejak dini kepada peserta didik, sebab mereka sebagai generasi penerus bangsa yang diharapkan kelak mereka dapat mewujudkan demokrasi yang lebih baik dengan pembekalan kompetensi.

Guru sebagai seorang bintang dalam kegiatan belajar mengajar sebab sajian materi pada pembelajaran dengan menyenangkan dan menarik antusias belajar siswa tergantung pada cara guru baik pada paradigma pembelajaran PPKn yang dibawa harus baru dan meninggalkan kesan lama yang membuat pembelajaran ini tak menyenangkan dan berdampak negatif secara signifikan pada prestasi belajar siswa.

Pendidikan sebagai bentuk usaha sadar yang dilakukan pendidik melalui pengajaran, pelatihan hingga bimbingan kepada peserta didik untuk mendewasakan pengetahuan, sikap serta keterampilan kewarganegaraan yang "*Able*" atau dapat diandalkan. Hal ini sejalan dengan misi pendidikan kewarganegaraan sebagai mata pelajaran wajib mengembangkan tiga kompetensi, yaitu *Civic Knowledge*, *Civic Dispositions* dan *Civic Skill*.

Ketiga kompetensi tersebut memiliki hubungan erat satu sama lain yang tidak dapat dipisahkan. Dapat ditemukan seorang siswa memiliki pengetahuan yang baik mengenai pendidikan kewarganegaraan, tetapi siswa tersebut acap sekali melakukan pelanggaran tata tertib disekolah, seperti terlambat datang, atau masalah karakter yang saat ini banyak terjadi adalah tindak *bullying*. Pengetahuan tidak disertai dengan penanaman karakter hanyalah percuma. Mereka yang berpengetahuan tinggi tetapi minim karakter tidak layak tidak diandalkan. Generasi seperti ini diandalkan akan membuat situasi demokrasi menjadi memburuk, sebab generasi muda tersebut menunjukkan bibit yang rusak.

Dari hal tersebut pentingnya internalisasi pendidikan karakter di sekolah secara intensif karena penanaman karakter ini banyak dilupakan dalam sistem pembelajaran PPKn yang lebih menekankan kemahiran siswa mengetahui materi

pelajaran saja. Selain itu, pengetahuan yang tidak diiringi keterampilan maka pengetahuan tersebut tidak dapat berkembang lebih baik khususnya dalam pengembangan kualitas diri secara eksternal.

METODE PENELITIAN

Artikel ini dihasilkan melalui proses penelitian kualitatif. Data yang diperoleh berasal dari sumber data primer dan sekunder. Menurut Sugiono (2018:456), sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dengan teknik pengumpulan data melalui observasi. Sumber data sekunder diperoleh dari hasil studi literatur pada buku, jurnal, laporan penelitian atau kepustakaan lain yang bereputasi dan kredibel. Data yang terkumpul secara dianalisis secara kualitatif dengan model Interaktif (Miles & Huberman, 1994) dan disajikan secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 35 Medan beralamat Jl.Williem Iskandar Psr 5 ; Kode Pos:123456. SMP Negeri 35 Medan termasuk sekolah menengah pertama yang memiliki lokasi strategis karena berada tepat di depan jalan utama yang dilewati oleh berbagai macam kendaraan umum. Oleh karena itu, lokasi strategis ini mendukung keberlangsungan proses belajar mengajar di sekolah. Baik siswa maupun guru yang ada di sekolah tersebut tidak memiliki kendala dalam hal menghadiri kegiatan belajar mengajar terkhusus dalam hal transportasi. Sementara di dalam SMP Negeri 35 Medan juga dilengkapi dengan fasilitas seperti perpustakaan dan laboratorium untuk menunjang pembelajaran yang lebih bermakna. Penelitian diberlangsungkan pada ruangan kelas VII-2. Berdasarkan hasil observasi, kondisi kelas ini perlu dibenahi oleh pihak pengembangan sekolah karena terdapat pencahayaan yang tidak baik dan ketiadaan lampu sebagai penerang ruangan kelas, sehingga membuat kelas sedikit gelap tentu berdampak pada penurunan konsentrasi belajar siswa akibat kelelahan mata dan siswa kurang nyaman mengikuti pembelajaran (Abdullah, 2018:51).

Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan pada hasil observasi, menunjukkan kegiatan pembelajaran PPKn di Kelas VII-2 tidak berjalan kondusif, disebabkan karena guru kurang terampil menerapkan model pembelajaran yang menarik motivasi belajar siswa serta kurang bersikap tegas kepada beberapa murid yang tidak antusias mengikuti pembelajaran. Ketidakantusias tersebut ditunjuk oleh beberapa siswa seperti, keasyikan saling mengobrol saat guru mengajar, sehingga suasana kelas tidak tenang dan mengakibatkan ketika guru bertanya kembali terkait materi yang diajarkan sebelumnya, akhirnya tidak mampu direspon oleh siswa. Bentuk pengayoman guru

kepada siswa dari segi model pembelajaran kurang menunjukkan keterampilan mengajar dengan kata lain bersifat monoton. Penggunaan media pembelajaran hanya berpedoman pada buku pegangan siswa yang kembali dibaca oleh guru tersebut sebagai bahan materi. Tidak ditemukan pengembangan materi yang menarik.

Pembahasan

Penguatan Kompetensi dalam Pembelajaran PPKn

Hakikat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sebagai program pendidikan memfokuskan pada pembentukan kepribadian warga negara selaras pada falsafah hidup nilai Pancasila dan memaknai konstitusi UUD NRI Tahun 1945 sebagai konstitusi yang menghantarkan masyarakat Indonesia mencapai kecerdasan kehidupan bangsa, terpenuhi hak dan kewajiban negara, pemerintah dan terkhusus warga negara sebagai pemegang kedaulatan tertinggi sejak prinsip demokrasi terang benderang menjatuhkan prinsip otoritarianisme yang berdampak pada kesengsaraan warga negara atas pengekangan atau keterbatasan berdialog kritis pada perjalanan politik pemerintah.

Terbukanya keran demokrasi sejak era reformasi, memberi pengaruh signifikan pada segala aspek pembangunan bangsa termasuk pendidikan. PPKn sebagaimana diketahui diperoleh pada pendidikan formal tentu mengalami pergantian kurikulum. Pergantian tersebut menunjukkan terbukanya pikiran pemerintah yang bergerak memajukan PPKn sebagai pembelajaran yang harus dipedomani dari satu generasi ke generasi selanjutnya. PPKn esensi sebagai pendidikan demokrasi dengan cabang keilmuan, yakni ilmu politik, ilmu hukum dan filsafat moral yang terlaksana melalui proses pembelajaran demokratis. PPKn paradigma baru memegang erat tiga kompetensi, yakni *Civic Intellegence*, yaitu kecerdasan dan daya nalar sebagai warga negara yang baik dalam spiritual, rasional, emosional maupun sosial. *Civic Responbility*, yaitu kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertanggung jawab dan *Civic Participation*, yaitu kemampuan berpartisipasi warga negara atas dasar tanggung jawab, baik secara individual maupun sebagai pemimpin hari depan.

Menurut Walter Parker & John Jarollimeck (1984), tujuan PPKn adalah membentuk "*Desirable Personal Quality*" atau warga negara yang cerdas serta dapat diandalkan untuk membangun kehidupan demokratis. Jika ketiga komponen dipisahkan tujuan PPKn akan sulit terlaksana. Misalnya jika warga negara hanya memiliki pengetahuan tanpa diiringi keterampilan maka tidak menunjukkan kompetensi warga negara dalam menggunakan pengetahuannya untuk berpartisipasi dalam proses kehidupan demokrasi atau tidak mampu menciptakan inovasi dalam berdaya saing menghadapi tuntutan kemajuan zaman. Dan jika pengetahuan tersebut tidak diiringi nilai atau karakter kewarganegaraan (*Civic Dispositions*) maka menunjukkan ketidakpercayaan diri warganegara, sebab kepercayaan diri itu sendiri bermula dari pengetahuan hingga ditingkatkan melalui pendidikan karakter.

Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Orang-orang yang yakin atas mereka sendiri memiliki pengharapan yang realistis, bahkan jika harapan mereka tidak terwujud maka mereka tetap berfikir positif dan dapat menerimanya. Serta jika warga negara yang memiliki keterampilan tetapi tidak diiringi oleh *Civic Dispositions* maka menunjukkan warga negara yang tidak memiliki komitmen, sebab keterampilan saja tidak cukup jika tidak dibangun oleh karakter yang baik. Keterampilan yang diakui dan memiliki manfaat demi kebaikan tentu adanya komitmen yang kuat dari karakter warga negara untuk tetap konsisten memberikan hal positif dan baik dari keterampilan yang dimiliki. Dari uraian diatas, menunjukkan kuatnya hubungan ketiga komponen tersebut yang saling melengkapi satu sama lain dalam mencapai tujuan yang diharapkan dari PPKn.

Membangun Pembelajaran Interaktif dan Kreatif

Strategi dibangun atas pembekalan atau kesiapan matang sebagai seorang guru yang professional. Guru professional adalah guru yang unggul menguasai empat standar kompetensi sebagaimana dalam UU No.14 Tahun 2005 pada pasal 8 disebutkan terdapat kompetensi pedagogik, kepribadian, professional dan sosial. Upaya guru membangun pembelajaran interaktif dan kreatif diharapkan menjadi terang meningkatkan kualitas pendidikan semakin baik, khususnya pada pembelajaran PPKn disebut-sebut sebagai pembelajaran yang monoton jika guru tidak mampu menjadi seorang bintang pada kegiatan pembelajaran PPKn. Seorang bintang dikonotasikan sebagai guru sebagai sosok yang menghidupkan keberadaan penting pembelajaran PPKn melalui inisiatif dan aksi nyata membawa perubahan baik pada antusias dan meningkatkan prestasi belajar PPKn siswa. Rasa ingin tahu dapat dibangun guru dan diaktualisasikan sebagai guru yang tak lelah mengevaluasi pekerjaan dan memperbaiki citra kerja dengan cara meningkatkan minat membaca demi memperkaya pengetahuan, mengikuti pelatihan, dan sebagainya. Pengalaman ini dapat membantu guru menemukan ide untuk menciptakan pembelajaran interaktif dan kreatif.

Pertama, guru diharapkan cerdas secara spiritual artinya menjadikan semua kegiatan pembelajaran dikaitkan pada Rasa Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atau dikaitkan pada nilai-nilai ketuhanan. Guru mengajar sebagai bentuk pengabdian, niat ibadah kepada Sang Pencipta. Tentunya dengan niat seperti ini, guru menjadi sosok pribadi yang kuat, semangat, energik sebab karena ridho Allah. Pertama kali digagas oleh Danar Zohar dan Ian Marshall, masing-masing dari *Harvard University* dan *Oxford University*. Dikatakan bahwa kecerdasan spiritual adalah sebagai kecerdasan untuk menghadapi persoalan makna atau value untuk menempatkan perilaku dan hidup kita dalam konteks makna yang lebih luas dan kaya. Kecerdasan ini terletak dalam suatu titik yang disebut dengan GodSpot. Mulai populer pada awal abad 21 melalui kepopulerannya yang diangkat oleh Zohar dan Marshall (2004) dalam bukunya *Spiritual Capital* dan berbagai tulisan seperti *Consciousness and the Binding Problem*

karya Singer (2006). Kecerdasan inilah yang menurut para pakar sebagai penentu kesuksesan seseorang.

Kedua, guru cerdas secara moral, yakni guru memiliki moralitas yang tinggi baik moral secara pribadi, memiliki etos kerja yang baik dan bertanggung jawab. Cerdas secara intrapersonal artinya guru memiliki kemampuan berinteraksi sosial yang baik dengan siswa, rekan sesama guru, maupun lainnya. Kemampuan memahami kelebihan dan kekurangan diri sendiri maupun temuan dari siswa yang dibimbing dapat dijadikan sebagai dedikasi guru. Ketiga, guru cerdas secara intelektual. Artinya adanya *transfer of knowledge* atau transfer pengetahuan dari guru untuk siswa dapat dipertanggung jawabkan (Scunk, 2004). Transfer pengetahuan tersebut melalui model pembelajaran yang diterapkan dan disesuaikan pada setiap materi yang berbeda pada pertemuan tertentu. Kesempatan bagi guru, agar pembelajaran interaktif dan kreatif teraktualisasi menggunakan pengembangan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai perantara pengetahuan dan sangat baik konsep materi disajikan secara menarik, kreatif dan dapat mengadaptasikan pada kemajuan zaman.

Keempat, kemampuan dalam memimpin. Artinya, dalam situasi belajar mengajar guru sebagai seorang pemimpin di dalam kelas. Guru dapat menciptakan suasana belajar yang terkoordinasi dan kondusif (Koswara, 2016:62). Tidak membiarkan siswa bertindak semena-mena saat pembelajaran sedang berlangsung karena itu sangat mengganggu. Guru berhak memberikan hukuman sewajarnya sebagai efek jera bagi siswa agar lebih serius mengikuti pembelajaran PPKn. Kelima, guru dapat memiliki keterampilan dan keahlian teknologi. Memperkuat penjelasan pada point ketiga, bukan berarti berkutat pada kemajuan teknologi saja tetapi guru secara bijaksana memanfaatkan kemajuan teknologi pada situasi tertentu dan dijadikan pelengkap bukan mengganti peran manual.

PENUTUP

Membangun strategi belajar mengajar menjadi tanggung jawab seorang guru yang profesional. Tidak berhenti untuk membelajarkan diri seperti menggali ilmu dan pengetahuan dari berbagai interaksi para tenaga pendidik dan membangun minat literasi atau membaca berbagai sumber referensi terkait upaya menciptakan pembelajaran yang terkoordinasi, aktif, kreatif, serta kondusif. Pengembangan materi pembelajaran tidak efektif jika berpedoman pada buku pegangan siswa, seharusnya guru dapat belajar mengemas materi pembelajaran dengankemampuan pedagogik yang baik. Sehingga, pembelajaran yang monoton akan menjadi menarik antusias belajar siswa. Selaras penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan perkembangan internet dan teknologi seperti membuat tayangan video pembelajaran menggunakan in-focus, pengadaan presentasi yang interaktif menggunakan *powerpoint*, mentimeter dan lain sebagainya. Tidak hanya terpaku dengan pemanfaatan kemajuan era digital, yakni guru dengan daya

keaktivitasnya dapat memanfaatkan daur ulang sampah anorganik, seperti kardus, botol plastik kemasan, dan lain sebagainya sebagai media pembelajaran yang unik dan menarik. Pengadaan aturan tata tertib ketika mengajar perlu dibentuk oleh guru, seperti memberikan denda atau hukuman sewajarnya bagi murid yang ketahuan mengobrol atau membuat onar ketika guru mengajar. Intens kesadaran guru bersama siswa sangat dibutuhkan untuk mewujudkan tujuan pendidikan, khususnya hal ini perwujudan paradigma baru PPKn dapat direalisasikan memenuhi tantangan atau konsekuensi perubahan yang terjadi, contohnya saat ini menggunakan kurikulum Merdeka Belajar membentuk Profil Pelajar Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. H., Bongakaraeng, B., & Kabuhung, A. (2018). Intensitas Pencahayaan dan Tingkat Kelelahan Belajar Siswi Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Airmadidi Kabupaten Minahasa Utara. *Jurnal Kesehatan Lingkungan*, 8(2), 48-56.
- Alang, S. (2014). Guru Yang Profesional Memiliki Kecerdasan Intelektual, Emosional dan Spiritual.
- Koswara, K., & Rasto, R. (2016). Kompetensi dan kinerja guru berdasarkan sertifikasi profesi. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1), 61-71.
- Parker, W., & Jarolimek, J. (1984). *Citizenship and the Critical Role of the Social Studies*. NCSS Bulletin No. 72. SSEC Publications, 855 Broadway, Boulder, CO 80302 or National Council for the Social Studies, 3501 Newark Street, NW, Washington, DC 20016.
- Rahardjo, M. (2011). Metode pengumpulan data penelitian kualitatif.
- Sari, B. K. (2017). Desain pembelajaran model addie dan implementasinya dengan teknik jigsaw.
- Schunk, H. Dale. 2004. *Learning Theories An Educational perspective*. United States of America: Pearson Prentice Hall.
- Surur, A. M. (2020). *Ragam Strategi Pembelajaran, Dilengkapi Dengan Evaluasi Formatif*. Cv. Aa. Rizky.
- Suyono, A., & Hariyanto, S. (2014). Perkembangan teknologi informasi dan profesi penerjemah. *Jurnal Linguistik Terapan*, 56-62.
- Warsono, W. (2017). Guru: antara pendidik, profesi, dan aktor sosial. *The Journal of Society and Media*, 1(1), 1-10.
- Zohar, Danah, dan Ian Marshall. 2004. *Spiritual Capital*. London: Bloomsbury.