

# **LEARNING MODEL OF CITIZENSHIP BASED ON CREATIVE DEVELOPMENT**

## **MODEL PEMBELAJARAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS PENGEMBANGAN KREATIF**

**Nani Nur'aeni<sup>1</sup> dan M. Andriana Ghafar<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Islam Nusantara, Jalan Soekarno Hatta No 530 Bandung

<sup>2</sup> Universitas Islam Nusantara, Jalan Soekarno Hatta No 530 Bandung

*E-mail:* nani\_aeni@yahoo.co.id

### **ABSTRACT**

*Creative development based learning, theoretically, is the conditioning of highest cognitive learning to achieve curricular purposes of Civic Education subject. Research findings that conducted in senior high school level, showed four models which support the creative development approach, i.e. research based learning, goods based learning, product based learning, information synthesizing and facts discovery based learning. The learning process developed constructivistic, contextual and inquiry.*

**Keyword :** *Creative based learning, constructivistic, contextual, inquiry*

### **ABSTRAK**

*Model pembelajaran berbasis pengembangan kreatif, secara teoritis merupakan pengkondisian pembelajaran kognitif tertinggi untuk mencapai tujuan kurikuler Pendidikan Kewarganegaraan. Pembelajaran ini memiliki nilai penting untuk pembentukan karakter kewarganegaraan yang cerdas. Hasil penelitian pada jenjang pendidikan menengah, ditemukan beberapa model pembelajaran berbasis pengembangan kreatif, antara lain : pembelajaran berbasis riset, pembelajaran berbasis benda, pembelajaran berbasis produk, pembelajaran berbasis pengolahan informasi dan penemuan fakta. Proses pembelajaran dikembangkan secara konstruktivistik, kontekstual dan inkuiri.*

**Kata Kunci :** *Pembelajaran Kreatif, Konstruktivistik, Kontekstual, Inkuiri.*

Model pembelajaran PKn berbasis pengembangan kreatif memiliki relevansi dengan tuntutan kurikuler yang bersumber pada kurikulum 2013. Dalam kurikulum tersebut ditunjukkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Tuntutan kurikuler tersebut memberi tantangan bagi guru untuk lebih sungguh-sungguh memerankan dirinya sebagai

pendidik sekaligus juga sebagai pengembang kurikulum. Demikian pula tuntutan kurikuler Pendidikan Kewarganegaraan secara konseptual bertujuan untuk mengembangkan : *Civic Knowledge, Civic Skills (intellectual skills and participatory skills), and Civic Dispositions* (Branson, 1998:5).

Peserta didik diharapkan dapat menguasai isu-isu pengetahuan yang dibutuhkan dalam konteks kehidupan kewarganegaraan secara kritis dan kreatif, memiliki keterampilan intelektual dan kecakapan berperan serta secara konstruktif, dan memiliki karakter pribadi dan karakter kewargaan yang selaras dengan nilai-nilai sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut, selayaknyalah pembelajaran berbasis

pengembangan kreatif menjadi komitmen Guru.

Pembelajaran kreatif mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan dan metode pembelajaran yang bercirikan :

- 1) memiliki banyak gagasan dalam mengembangkan strategi pembelajaran,
- 2) memiliki kepekaan tinggi terhadap kebutuhan belajar yang efektif dan produktif bagi peserta didik ;
- 3) mengembangkan kegiatan pembelajaran secara kontekstual sesuai dengan materi yang dipelajari;
- 4) memanfaatkan berbagai sumber untuk memberi stimulasi belajar peserta didik;
- 5) mengembangkan keingintahuan peserta didik yang tinggi;
- 6) mengembangkan stimulasi pembelajaran dengan pertanyaan dan menggali kemampuan bertanya peserta didik secara produktif;
- 7) memberi keleluasaan berfikir secara terbuka;
- 8) mengembangkan keterampilan berfikir pada tahapan yang tinggi (analisis, sintesis, evaluasi dan mengkreasi);
- 9) mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah dengan berbagai alternatif/cara;
- 10) mengembangkan kemampuan belajar peserta didik untuk melahirkan gagasan berfikirnya yang orisinal/baru.

Dengan demikian strategi pembelajaran yang diperlukan adalah menciptakan suasana untuk stimulasi motivasi internal belajar peserta didik.

Feldhusen and Treffinger (1980) and Davis (1991) menunjukkan bahwa “*creative climate*” sebagai hal penting untuk stimulasi berfikir kreatif. (Fasko :Creativity Research Journal 2000–2001, Vol. 13).

Tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tentu sulit terwujud apabila Guru tidak memiliki komitmen yang berpihak pada peserta didik dan dominan dengan gaya pembelajarannya yang bersifat ekspositoris. Model pembelajaran kreatif, bersifat *constructivistic*, *contextual* dan *inquires*. Sifat *constructivistic* ditunjukkan dengan proses pembelajaran yang memungkinkan dapat membangun kemampuan berfikir peserta didik untuk menggali pemahaman dengan banyak gagasan, dan mengembangkan keterampilan berfikir

tingkat tinggi untuk menemukan pemahaman sebuah masalah atau konsep. Sifat kontekstual ditunjukkan dengan kemampuannya untuk menghubungkan pemahaman konsep yang dipelajari dengan banyak hal yang secara empirik memiliki keterhubungan. Sifat *inquires*, model pembelajaran berbasis kreatif, merupakan bentuk pembelajaran yang bersifat saintifik, mendorong peserta didik bekerja dengan fakta dan menggunakan metode ilmiah. Pembelajaran dengan model ini akan mempercepat pemerolehan hasil belajar. Pencapaian hasil belajar tersebut, selaras dengan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan yakni untuk menemukan, menganalisis dan memecahkan berbagai problem-problem kemasyarakatan yang krusial secara logis (Somantri, 1976, 2001). Dengan demikian hakikatnya pembelajaran berbasis pengembangan kreatif, *pertama*, menunjuk pada proses penciptaan suasana kegiatan belajar yang konstruktif, ditandai dengan kemampuan berfikir kritis, evaluatif, berfikir divergen dan elaborative dalam mengkondisikan kegiatan belajar peserta didik. *Kedua* mengkondisikan terbangunnya motivasi dan sikap yang konstruktif untuk mengembangkan potensi peserta didik, yang ditandai dengan: keingintahuan tinggi, imajinatif, memiliki tantangan, memiliki aktualisasi diri yang kuat. Berdasarkan pemikiran tersebut. Sesungguhnya Guru memiliki peran dominan untuk menstimulasi potensi pebelajar. Hal tersebut selaras dengan pendapat Aziz Wahab, pakar Pendidikan Kewarganegaraan, yang menyatakan bahwa : Guru adalah tenaga profesional .... menentukan keberhasilan kebijakan dan inovasi pendidikan... dalam menjalankan perannya guru harus memiliki keterbukaan, kreatif, memiliki dedikasi dan motivasi yang tinggi. (Danial, ed. 2011: 395). Berdasarkan pemikiran tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran implementatif kompetensi Guru dalam mengembangkan pembelajaran kreatifnya secara empirik.

## METODE

Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif naturalistik. Pemilihan metode didasarkan pada pertimbangan untuk menggali permasalahan dan menemukan

hakikat penelitian secara objektif dan mendalam pada fakta yang nyata. Penelitian dilakukan dalam situasi alami atau natural, tanpa memberikan perlakuan tertentu, meskipun demikian peneliti tetap berusaha memahami perilaku, pandangan dan tafsiran terhadap karakteristik yang muncul pada variabel objek penelitian yang diamati. Nilai-nilai yang muncul dalam *setting* yang alamiah, diduga memiliki pengaruh terhadap pemberian makna/pengertian dari objek yang diamati. Berkaitan dengan tujuan penemuan model pembelajaran berbasis pengembangan kreatif, keterlibatan peneliti untuk menggali makna yang terjadi dalam proses pembelajaran, sangat penting untuk memberi penafsiran reflektif terhadap hakikat penelitian yang dilakukan secara kontekstual. Lokasi penelitian dilaksanakan pada satuan pendidikan menengah (SMK/SMA) dalam setting pembelajaran yang dikembangkan 8 orang guru dari 17 guru Pendidikan Kewarganegaraan yang ada pada 7 satuan pendidikan (sekolah) yang diamati. Teknik pengumpulan data menggunakan : lembar observasi; pedoman wawancara; model skala sikap untuk menjangkau data berkaitan dengan persepsi, evaluasi terhadap rencana, proses dan hasil pembelajaran; catatan lapangan (*field note*).

Aspek yang diamati dalam penelitian meliputi hal berikut : 1). Disain model pembelajaran berbasis pengembangan kreatif ; 2). Implementasi model pembelajaran berbasis pengembangan kreatif , 3). Dampak model yang bersifat *instructional effect* dan *nurturant effect*. Prosedur pengolahan data meliputi tahap kegiatan berikut : pengumpulan data, kodifikasi dan kategorisasi data yang berasal dari konteks latar kelas, proses pembelajaran dan respon belajar. Validasi data dilakukan melalui *member check*, *audit trail*, *expert opinion* dan *interpretasi*. *Member check*, digunakan untuk untuk meninjau kembali data yang telah diperoleh dengan mengkonfirmasi kepada sumber data. *Audit trail*, digunakan untuk melihat keabsahan temuan data penelitian beserta prosedur dan metode pengumpulan datanya dengan mengkonfirmasi bukti-bukti temuan yang telah diperiksa keabsahannya. *Expert opinion* (pendapat ahli) dilakukan untuk menguji validasi data sehingga dapat

dipertanggungjawabkan kebenarannya. Interpretasi dimaksudkan untuk memberi makna terhadap hasil penelitian.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

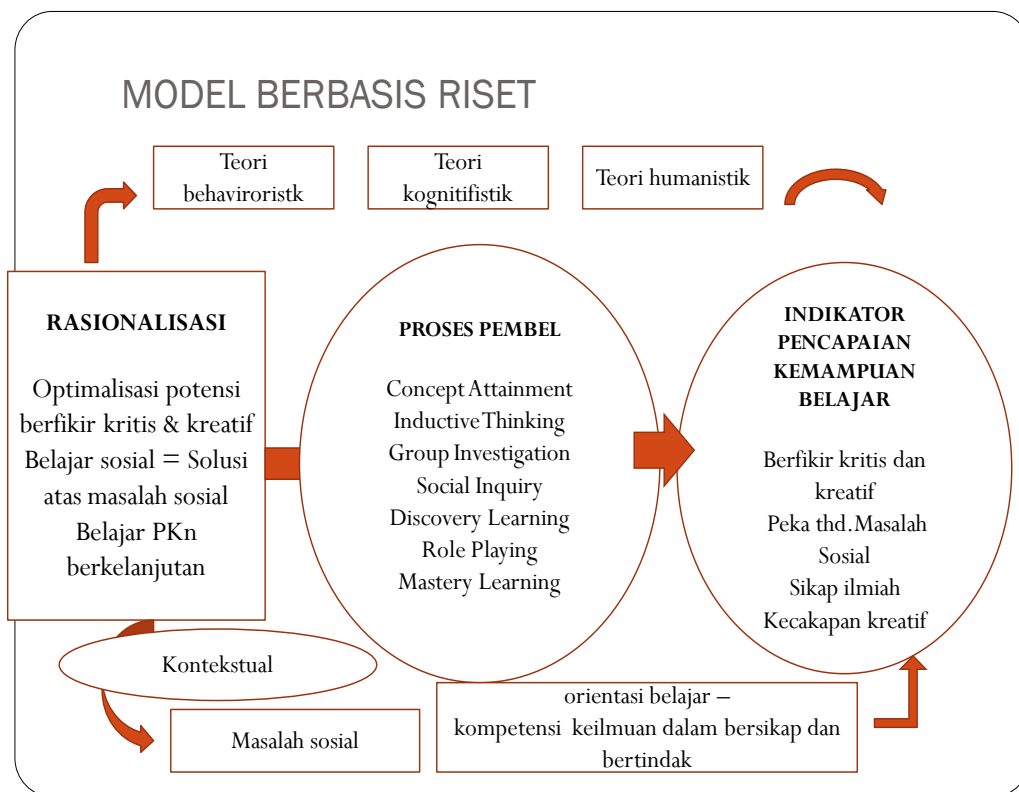
Hasil penelitian diperoleh beberapa gambaran model pembelajaran yang representatif memiliki indikator model pembelajaran berbasis pengembangan kreatif. Model yang disajikan adalah model-model pembelajaran terpilih dari model pembelajaran yang dikembangkan para guru di lokasi penelitian. Di luar model yang disajikan dalam tulisan ini, para guru mengembangkan model pembelajaran yang konvensional seperti ceramah, tanya jawab, diskusi klasikal, penugasan mengkaji literatur.

**Model Pembelajaran Berbasis Riset.** (IR, SMAN 3 Bandung). Model pembelajaran berbasis riset adalah bentuk model pembelajaran yang mengakomodasi struktur paradigma berfikir ilmiah dalam memahami suatu konsep materi pembelajaran. Paradigma ilmiah mengembangkan keterampilan berfikir dengan pendekatan deduktif dan induktif. Pendekatan deduktif menempatkan teori pengetahuan (materi pembelajaran) sebagai rujukan untuk memahami masalah secara empirik, dan pendekatan induktif, menempatkan fakta empirik sebagai sumber pengetahuan. **Sistem sosial** dalam model pembelajaran berbasis riset, menempatkan kebutuhan dan nilai potensi peserta didik sebagai unsur pokok pembelajaran, dan menciptakan harmonisasi komunikasi yang nyaman dengan peserta didik. Hal itu dilakukan untuk memberi kebebasan peserta didik mengeksplorasi potensinya dalam belajar. **Prinsip reaksi**, menempatkan Guru sebagai fasilitator, stimulator, dinamisator, informator dan evaluator dalam proses belajar peserta didik. **Daya dukung** yang diperlukan, Guru harus memahami karakteristik pendekatan ilmiah sebagai unsur pokok dalam proses belajar. **Penerapan** model pembelajaran orientasinya lebih menekankan kepada proses berfikir yang bersifat inkuiris dalam memecahkan masalah. Proses pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran antara lain : *Concept*

*Attainment, Deduktive dan Inductive Thinking, Group Investigation, Social Inquiry, Discovery Learning, Role Playing.* Karya hasil belajar peserta didik antara lain: Video yg menunjukkan proses belajar (penelitian)(Contoh : Kasus Wisma Atlit (kasus korupsi), Kewarganegaraan (Status anak dgn kewarganegaraan beda) , diperankan oleh siswa. Laporan hasil penelitian (karya tulis ). Respon peserta didik terhadap model pembelajaran berbasis riset memberi pengalaman belajar kearah pengembangan kreatif, ditunjukkan dengan respon peserta didik dalam aspek afeksi dengan nilai sangat tinggi dan tinggi 80 % , aspek

kognitif dengan nilai sangat tinggi dan tinggi 80 %, dan psikomotorik nilai sangat tinggi dan tinggi 86 %. Disimpulkan bahwa pembelajaran Kewarganegaraan berbasis riset, mampu mengembangkan kecakapan peserta didik untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam belajar, yakni : mendorong keingintahuan yang tinggi untuk belajar, melatih berfikir memecahkan masalah secara kreatif, melatih kepekaan sosial dan kritis menggali solusi atas masalah yang dihadapi, mengembangkan gagasan orisinal berfikir dalam bentuk pola berfikir evaluatif, dan menghasilkan karya produktif.

**Bentuk Model Pembelajaran Berbasis Riset :**



**Bagan 1. Bentuk Model Pembelajaran Berbasis Riset**

**Model Pembelajaran Berbasis Media Benda.** Model ini mengintegrasikan proses pembelajaran kurikuler Pendidikan Kewarganegaraan dengan latar akademis peserta didik yang juga secara kurikuler memiliki pemahaman konseptual dari disiplin pengetahuan lainnya, seperti fisika, menggambar, kimia, dll. Latar kemampuan yang telah dimiliki peserta didik itulah

kemudian menjadi pertimbangan untuk melahirkan gagasan pembelajaran berbasis media benda (AS, SMA N 9 Bandung). Model pembelajaran berbasis media benda, adalah model pembelajaran yang bersifat konstruktif dan kontekstual melalui ilustrasi gagasan orisinal dalam bentuk representasi sebuah media benda konkrit, hasil buatan sendiri (kelompok), sebagai analog materi

pembelajaran kewarganegaraan yang bersifat abstrak. Media benda yang dibuat dapat ditunjukkan kebermaknaannya secara logik melalui presentasi seminar di kelas yang diuji relevansi logika berfikirnya oleh tim juri.

Keterampilan berfikir kreatif dapat dibangun melalui latihan berfikir tingkat tinggi, yakni berfikir kritis dan evaluatif terhadap suatu fenomena tertentu, yang bersifat problematis. Proses pembelajaran ini mendorong pengembangan kemampuan individu yang bertanggungjawab dan cerdas secara intelektual dan sosial. Sistem sosial dalam model pembelajaran berbasis media benda, menempatkan latar akademik, nilai potensi peserta didik, motivasi belajar dan menempatkan

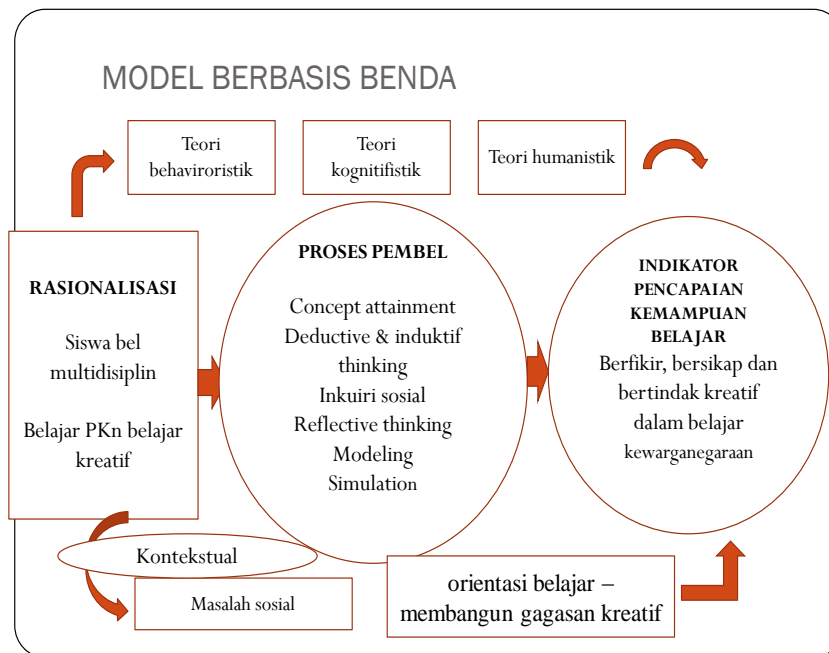
Guru sebagai pembimbing inspirator belajar. Prinsip reaksi, menempatkan Guru sebagai fasilitator, stimulator, dinamisator, informator dan evaluator dalam proses belajar peserta didik. Daya dukung yang diperlukan, Guru harus memahami karakteristik latar minat akademik peserta didik dan makna kreatifitas dari sebuah proses belajar.

Penerapan model pembelajaran orientasinya lebih menekankan kepada proses berfikir reflektif dalam memecahkan masalah. Proses pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran antara lain : *Concept attainment, Deductive & induktif thinking, Inkuiri sosial, Reflective thinking, Modeling, Simulation*. Respon peserta didik terhadap model pembelajaran berbasis benda memberi pengalaman belajar kearah pengembangan kreatif, ditunjukkan dengan aspek yang bersifat afeksi dengan nilai sangat tinggi dan tinggi 93 % , aspek kognitif dengan nilai sangat tinggi dan tinggi 84 % , dan psikomotorik nilai sangat tinggi dan tinggi 87 % . Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Kewarganegaraan melalui penggunaan model pembelajarn berbasis media benda, mampu mengembangkan keterampilan berfikir kreatif peserta didik yakni: mendorong keingintahuan untuk belajar, melatih berfikir memecahkan masalah, menggagas imajinatif kebendaan dari sebuah pengetahuan abstrak, menggali solusi atas masalah yang dihadapi, mengembangkan gagasan orisinal untuk melahirkan benda karya kreatif yang bermakna.

**Tabel 1. Contoh Hasil Media Benda Karya Peserta Didik**

<b>Tema</b>	<b>Judul Presentasi</b>	<b>Media Benda yang dibuat</b>
Budaya Politik	Kita Satu	Semangkuk sop buah/ es campur , menggambarkan keberagaman ideologi (budaya) yang diperankan partai politik
Budaya Demokrasi	Mimpi Demokrasi Indonesia	Gedung Pancasila , digambarkan sebagai tambahan harapan proses demokrasi sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.....tapi jauh panggang dari api
Keterbukaan dan Jaminan keadilan	Jembatan Hati dan Pikiran	Miniatur bentuk otak dan hati, dijembatani oleh pagar orang-orang yang saling bergandengan tangan,Keterbukaan dan keadilan terbangun dengan mendekatkan antara pikiran dan hati.

## Bentuk Model Pembelajaran Berbasis Media Benda :



**Bagan 2. Bentuk Model Pembelajaran Berbasis Media Benda**

**Model Pembelajaran Berbasis Produk.** Model pembelajaran ini pada dasarnya adalah model pembelajaran portofolio, dimana ada sejumlah *produk* yang dinilai oleh Guru sebagai wujud dari proses belajarnya secara representatif. Untuk penguasaan satu standar kompetensi, peserta didik mendapat poin penilaian sebagai berikut : keaktifan partisipasi dalam belajar, kecakapan membuat ringkasan bahan belajar dari berbagai sumber, kemampuan melahirkan gagasan dalam bentuk peta konsep, kerjasama memecahkan masalah dalam kelompok, kemampuan imajinatif kreatifnya dalam melahirkan karya sesuai materi yang dipelajari, kemampuan menguasai konsep materi melalui kegiatan tes dan non tes. Model pembelajaran ini menekankan kepada pemerolehan hasil belajar dalam bentuk proses dan hasil belajar dalam bentuk karya yang konstruktif sesuai dengan materi yang dipelajari dan kontekstual dengan kehidupan sosial yang nyata. Proses belajar ini menurut penggunanya (Dn, SMA Negeri 20 Bandung), bertujuan untuk menghindarkan kebosanan belajar, memperoleh sebanyak mungkin pengalaman belajar dan melatih daya kreatifitas untuk mengembangkan gagasan berfikirnya secara optimal, mengembangkan

keterampilan berfikir secara kontekstual dengan masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat/berbangsa dan bernegara. Proses pembelajaran berbasis produk antara lain dikembangkan dengan melibatkan metode pembelajaran berikut : *Concept attainment, Mind mapping, Social reflection, Group investigation, Discovery learning, Broken square, scramble, cooperative script*. Hasil karya peserta didik antara lain : membuat intisari isi materi dari buku sumber yang dituliskan dan dibentuk dalam kreasi kertas warna warni, membuat peta konsep untuk masing –masing kompetensi yang dipelajari, membuat artikel atau klipping atau leaflet yang bermakna. Respon peserta didik terhadap model pembelajaran berbasis produk memberi pengalaman belajar kearah pengembangan kreatif, ditunjukkan dengan aspek yang bersifat afeksi dengan nilai sangat tinggi dan tinggi 80%, aspek kognitif dengan nilai sangat tinggi dan tinggi 80 %, dan psikomotorik nilai sangat tinggi dan tinggi 80%. Berdasarkan data tersebut, pembelajaran Kewarganegaraan berbasis produk, mampu mengembangkan proses belajar kreatif peserta didik yakni : mendorong keingintahuan untuk belajar, menggali pemahaman konsep secara luas,

melatih memecahkan masalah, membuat peta konsep, mengembangkan gagasan berfikir

secara konvergen dengan membuat keragaman karya produktif yang bermakna.

**Bentuk Model Pembelajaran Berbasis Produk:**



**Bagan 3. Bentuk Model Pembelajaran Berbasis Produk**

**Model Pemrosesan Informasi dan Penemuan Fakta.** Model pembelajaran ini secara eksplisit mengembangkan kegiatan pembelajaran analisis konsep dan menghubungkannya dengan aspek-aspek kehidupan yang bersifat faktual. Analisis konsep distimulasi melalui media yang dapat dihadirkan oleh Guru atau peserta didik, atau menggunakan simbol yang merangsang berfikir dan mengemukakan ide-idenya. Model pembelajaran menekankan pentingnya informasi sebagai faktor eksternal untuk dapat diinternalisasi oleh daya intelektual sebagai faktor internal pebelajar.

Hasil penelitian model ini relatif paling banyak dikembangkan pada kelompok sasaran penelitian. Sangat rasional, karena sifat dari mata pelajaran Kewarganegaraan menyangkut materi yang bersifat konseptual, namun kontekstual dengan aspek-aspek praksis yang bersifat sosial. Sesungguhnya ada dua konsep model yang melekat pada penggunaan praksis pembelajaran ini, yakni model pengolahan informasi di satu sisi, dan model penemuan fakta di sisi lain. Sistem sosial yang harus terbangun dalam proses pembelajaran ini adalah suasana yang hangat

dan harmonis tetapi disiplin dalam belajar. Prinsip reaksi, menempatkan Guru sebagai stimulator, dinamisator, informator dan evaluator dalam proses belajar peserta didik. Daya dukung yang diperlukan, guru harus mampu menstimulasi tantangan berfikir lebih efektif menggunakan teknologi informasi, membangun gagasan dan partisipasi belajar yang tinggi.

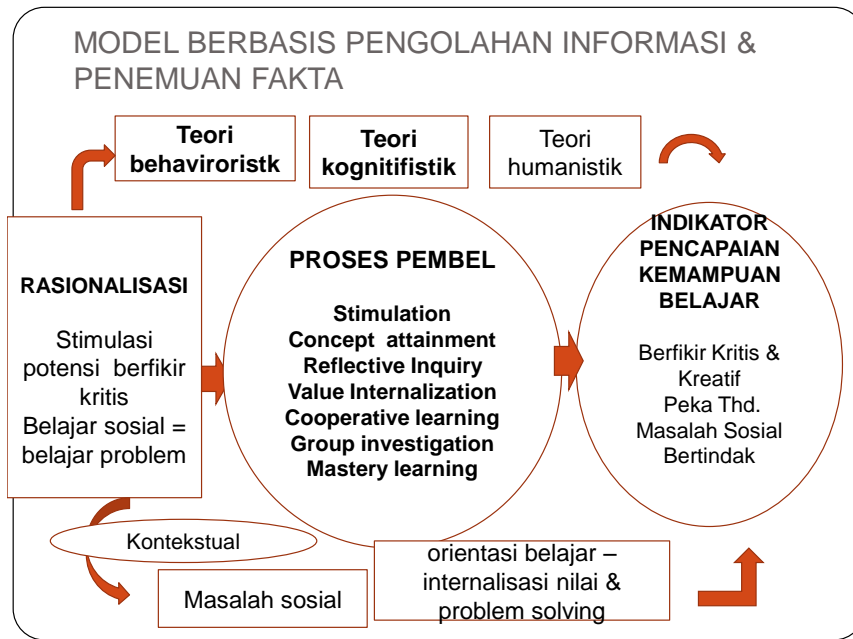
Penerapan model pembelajaran orientasinya adalah mengembangkan pembelajaran sebagai berikut : *pertama*, menggali pengetahuan dalam bentuk informasi untuk bisa dipersepsi oleh indra dan sampai kepada internalisasi nilai. *Kedua*, menemukan fakta yang relevan dan problem nilai konseptual informasi pengetahuan yang dipelajarinya dengan konteks latar kehidupan sosialnya secara nyata. Model pembelajaran ini mengembangkan proses yang bersifat deduktif dan induktif secara kontekstual.

Metode pembelajaran yang digunakan antara lain : *Stimulation, Concept attainment, Reflective Inquiry, Value Internalization, Cooperative learning, Group investigation, Mastery learning.* Respon belajar kearah pengembangan kreatif, ditunjukkan dengan

aspek yang bersifat afeksi memperoleh nilai 81 %, perolehan hasil belajar aspek kognisi 84% dan dampak hasil belajar aspek psikomotorik/keterampilan sosial 81 % Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Kewarganegaraan berbasis pengolahan informasi dan penemuan fakta, mampu mengembangkan kemampuan kreatif peserta didik yakni : mendorong keingintahuan

untuk belajar, melatih berfikir memecahkan masalah secara divergen, belajar menggali informasi seluas-luasnya dari berbagai sumber, dapat menghubungkan materi yang dipelajari dengan kenyataan, membuat karya produktif, dalam pembuatan media belajar (tayangan hasil belajar) tugas-tugas diskusi kelompok yang bersifat kolaboratif.

### Bentuk Model Pembelajaran Berbasis Pengolahan Informasi dan Penemuan Fakta



Bagan 4. Bentuk Model Pembelajaran Berbasis Pengolahan Informasi dan Penemuan Fakta

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis pengembangan kreatif, dikembangkan dengan mengakomodasi prinsip-prinsip pembelajaran sebagai berikut :

a) *Pembelajaran Kontekstual*. Pendekatan pembelajaran kontekstual dilakukan dengan cara menghubungkan materi yang dipelajari dengan : latar kemampuan kognitif dan afeksi peserta didik, situasi sosial budaya masyarakat, ketersediaan fasilitas pembelajaran. Pendekatan ini membantu peserta didik menemukan makna materi yang dipelajari dengan konteks kesehariannya. Gambaran model pembelajaran berbasis kreatif yang ditemukan dalam penelitian ini, memenuhi prinsip pembelajaran

kontekstual sebagaimana dikemukakan oleh Johnson ( 2002), meliputi : pembelajaran berbasis problem, menggunakan konteks yg beragam, mempertimbangkan kebhinekaan peserta didik, memberdayakan peserta didik untuk belajar mandiri, belajar melalui kolaborasi, menggunakan penilaian autentik , dan mengejar standar tinggi.

b) *Pembelajaran Konstruktivistik*. Pandangan konstruktivistik meyakini bahwa peserta didik sebagai individu memiliki kemampuan untuk menggali pengetahuannya sendiri, Piaget menyatakan bahwa “*children have a built-in desire to learn*”. Pembelajaran konstruktivistik mengembangkan kemampuan berfikir rasional, dan menemukan pemerolehan pengetahuan berdasarkan stimulasi yang bersifat *inkuiris*. Hasil penelitian, menunjukkan



bahwa pembelajaran Kewarganegaraan berbasis pengembangan kreatif, memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivistik, antara lain : 1) Mengembangkan ide/gagasan berfikir untuk memperkuat skema kognitif; 2) Telaah fakta / data melalui pengalaman yang nyata dalam kehidupan; 3) Pengembangan kemampuan untuk memecahkan masalah sesuai dengan kemampuan peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator untuk memungkinkan peserta didik dapat mengaktualisasikan kemampuan berfikirnya yang tertinggi. Jeffrey, Bob (2006 : 9) menegaskan bahwa karakteristik utama dari belajar kreatif adalah terlibat dalam penyelidikan intelektual, terlibat dalam karya produktif dan refleksi proses.

- c) *Pembelajaran Kooperatif*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dikembangkan dalam suatu setting belajar kelompok untuk memperoleh pencapaian hasil belajar secara optimal. Pembelajaran secara kooperatif ditujukan untuk membangun tanggungjawab secara bersama (kolaboratif) dalam memecahkan masalah. Pembelajaran ini memiliki keunggulan sebagai berikut : 1) saling memotivasi belajar diantara sesama anggota kelompok. 2) saling mengisi wawasan berfikir dalam membangun pengetahuan. (Slavin :2005). Untuk memenuhi unsur pembelajaran kooperatif maka dibutuhkan pengkondisian belajar sebagai berikut: 1). bahan belajar mengandung isu konflik untuk dibahas oleh kelompok, 2). Bahan belajar familiar dengan peserta didik, 3) Bahan belajar berhubungan dengan kepentingan orang banyak, 4) Bahan dipilih sesuai minat/kebutuhan peserta didik
- d) *Pembelajaran berbasis proyek*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis pengembangan kreatif, dikembangkan melalui strategi pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). Pembelajaran dikembangkan bukan saja bersifat teoritis, melainkan secara praktis digali melalui investigasi. Markham (2011) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek mengintegrasikan

“*knowing*” dan “*doing*”. Peserta didik belajar pengetahuan inti kurikulum, sekaligus juga menerapkan apa yang diketahuinya untuk memecahkan masalah secara nyata dan menghasilkan karya nyata. *Project-based learning* merupakan gambaran yang komprehensif yang memusatkan pada pembelajaran dengan melibatkan peserta didik untuk melakukan investigasi. Peserta didik mencari solusi atas masalah dengan pertanyaan atau bertanya, debat gagasan/ide, membuat prediksi, mendesain rencana atau eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menggambarkan kesimpulan, mengkomunikasikan gagasan dan temuan kepada orang lain, bertanya dengan pertanyaan yang baru (orisinal), dan menciptakan benda. *Blumenfeld* (Wikipedia, the free encyclopedia, on line).

- e) Mengembangkan strategi pembelajaran model *SAVI* (somatik, audio, visual, intelektual) (Meir, 2005). Melibatkan potensi motorik dengan belajar sambil melakukan (somatik), belajar melalui kegiatan yang bersifat interaktif, diskusi, wawancara (audio), belajar dengan membaca, melihat gambar/symbol, menggunakan media visual yang beragam (visual), dan belajar membangun wawasan dan mengembangkan struktur berfikir tingkat tinggi (intelektual).
- f) *Pembelajaran Quantum Teaching*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Guru mengembangkan pembelajaran pendekatan *quantum teaching* (Lozanov, 1979). Kemampuan pendidik dalam mengembangkan pembelajaran menggunakan komunikasi dengan rancangan pembelajaran yang efektif, memberi pengalaman belajar yang dinamis bagi peserta didik, menunjukkan antusias, berwibawa, positif dan supel, tulus, percaya terhadap kesuksesan peserta didik.

Dampak model pembelajaran berbasis pengembangan kreatif terhadap kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik/keterampilan sosial, ditunjukkan dengan kemampuan yang tinggi pada aspek-aspek berikut : 1). *Aspek afektif* : membangun tantangan belajar, membangun

motivasi belajar, mengembangkan keingintahuan belajar, mengembangkan kemauan untuk merubah sikap. 2). *Aspek kognitif* : kemampuan melahirkan gagasan sendiri dalam belajar, kemampuan untuk menilai masalah, kemampuan melahirkan gagasan-gagasan baru untuk memecahkan masalah yang dipelajari, kemampuan untuk mencari solusi atas masalah yang dipelajari, kemampuan menghubungkan konsep materi dengan masalah yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat /berbangsa, proses belajar memberi inspirasi baru untuk menyelesaikan masalah lain di luar materi yang dipelajari, kemampuan menguasai materi yang dipelajari. 3). *Aspek psikomotorik/ keterampilan sosial* : keterlibatan secara aktif dalam dalam proses belajar, keaktifan dalam proses belajar kelompok, kemampuan untuk bekerja bersama dalam memecahkan masalah, melaksanakan aturan sesuai dengan prinsip yang telah disepakati dalam proses belajar /kontrak belajar, kemampuan kreatif dalam membuat tugas akhir dalam bentuk karya atau produk hasil belajar (laporan kegiatan /kliping/ leaflet/ analisis artikel/ video/ film atau lainnya).

Dampak hasil belajar terjadi dengan dukungan kegiatan pembelajaran sebagai berikut : 1) Guru memiliki keyakinan bahwa belajar adalah proses mengkonstruksi informasi pengetahuan yang melibatkan fungsi otak sebagai pengolah informasi dan stimulan belajar yang dihadirkan oleh lingkungan. 2) Belajar adalah proses yang terbuka, Guru harus memberi ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan pemerolehan pengetahuan dari berbagai sumber 3) Teknologi informasi menjadi bagian penting yang dapat dimanfaatkan sebagai daya dukung untuk pengembangan wawasan dan sumber belajar peserta didik. Prinsip guru sebagai satu-satunya pemberi informasi harus ditinggalkan. 4) Guru memiliki kecerdasan kreatif menggali model-model eksplorasi dan elaborasi penguasaan pemahaman peserta didik terhadap pencapaian kompetensi yang dipelajarinya. 5) Guru menempatkan diri sebagai motivator, fasilitator, moderator, dan direktor belajar peserta didik.

## SIMPULAN

Kecakapan belajar kewarganegaraan bukan bersifat tekstual melainkan aplikatif dengan kehidupan sosial kemasyarakatan/kebangsaan / kenegaraan. Hasil penelitian di beberapa sekolah menengah (SMK/SMA) Kota Bandung, ditemukan bentuk-bentuk model pembelajaran berbasis pengembangan kreatif, yakni : model pembelajaran berbasis riset, model pembelajaran berbasis media benda, model pembelajaran berbasis produk dan model pembelajaran berbasis pengolahan informasi dan penemuan fakta. Model pembelajaran tersebut dikembangkan dengan menggunakan pendekatan konstruktivistik, pendekatan kontekstual, pendekatan kooperatif, pendekatan SAVI (Somatik, Audio, Visual dan Intelektual), pendekatan proyek dan pendekatan *quantum teaching* yang mengedepankan nilai dan kebutuhan belajar peserta didik sebagai unsur penting dalam pengembangan pembelajaran. Pembelajaran berbasis pengembangan kreatif yang mengedepankan kebebasan berfikir, berkreasi (mencipta), bersikap terbuka terhadap perubahan dan tantangan, dan berperilaku secara produktif, berdampak positif terhadap pengembangan potensi peserta didik dan sangat representatif menunjang pencapaian kurikuler Pendidikan Kewarganegaraan .

## DAFTAR RUJUKAN

- Branson, Margaret Stimmann . (1998). *The Role of Civic Education*, Paper from the communitarian network, tersedia pada : <http://www.civic ed.org>. (4 Juli 2007)
- Danial, Endang, ed, 2011, *Gagasan dan Pemikiran Pembangunan Pendidikan di Indonesia, Bandung* : UPI - Lab PKn FPIPS
- Fasko, Daniel, Jr. *Education and Creativity* , Creativity Research **Journal**, Bowling Green State University Lawrence Erlbaum Associates, Inc. <http://deved.org/library>, akses 5 Mei 2013)
- Feldhusen, J.F. dan D.J. Treffinger.(1986). *Creative Thinking and Problem Solving in Gifted Education*. Iowa: Kendall/Hunt Publ. Co
- Jeffrey, Bob (2006). *Creative teaching and learning: towards a common discourse*

- and practice*. Cambridge Journal of Education, 36(3) pp. 399–414
- Lickona, Thomas. (1991), *Educating for Character: How our Schools Can Teach Respect and Responsibility*, terjemah Juma Abdu Wamaungo , Jakarta : PT Bumi Aksara. .
- Meier, Dave. (2005). *The Accelerated Learning*, Bandung : Kaifa.
- Murdiono, Mukhamad, (2008). *Peningkatan Keterampilan Kewarganegaraan (Civic Skills) Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*. Jurnal pendidikan
- Joice, Bruce; Weil, Marsha, *Models of Teaching*, 1986, Prentice Hall.Inc, New Jersey.
- Relationships between Critical and Creative Thinking*, Matt Baker Texas Tech University Rick Rudd Carol Pomeroy University of Florida, Journal, Volume 51, Number 1, 2001
- Slavin, Robert. E. (2005). *Cooperative Learning, Theory, Research and Practce*, London : Allymand Bacon. .
- Somantri, Muhamad Numan. (2001). *Menggagas Pembaharuan IPS*, Bandung : Remaja Rosdakary
- Creative Teaching Behaviors : A Comparison of Student an/?//d Instructor Perspectives* Robert Terry, Jr.and Robert M.Torres University of Missouri Columbia, MO65211, NACTA Journal • March 2010