

# SATUAN ACARA PERKULIAHAN PEMBELAJARAN PKn DI SEKOLAH DASAR NURDINAH HANIFAH



PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS SUMEDANG  
2011

**SATUAN ACARA PERKULIAHAN  
(Nomor 1)**

Mata kuliah	: <b>Pembelajaran PKn di SD</b>
Kode Mata Kuliah	: GD503
Pokok Bahasan	: <b>Orientasi Perkuliahan</b>
Sub Pokok Bahasan	:
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

**A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Pokok bahasan ini bertujuan memberikan suatu wawasan awal sebagai landasan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan Pembelajaran PKn di SD selanjutnya, memahami aturan dan ketentuan perkuliahan.

**B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Memahami Ruang lingkup materi pembelajaran PKn SD
2. Memahami Tugas-tugas dan sistem penilaian mata kuliah
3. Memahami Literatur perkuliahan

**C. Materi**

Terlampir dalam bentuk Hand Out

**D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi.

**E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP).
2. Modul cetak, LKS.
3. Komputer dan LCD.

**F. Sumber**

Winataputra, Udin S. (2005). *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: UT  
Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.  
Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.  
Sagala, Syaiful. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.  
Lickona, T. (1992). *Educating for Character*. New york: Bantam Books.  
Dahar, Ratna Wilis. (1988). *Teori-teori belajar*. Bandung.  
Budimansyah, Dasim (2009) *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung : SPS PKn UPI  
Winata Putra, Udin S dan Dasim Budimansyah (2007) *Civic Education Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung : SPS PKn UPI

**G. Evaluasi**

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung.

**H. Kegiatan Pembelajaran**

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	Ruang Lingkup, aturan dan ketentuan mata kuliah Pembelajaran PKn di SD	<p><b>I. Kegiatan Awal</b> Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah.</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan.</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul.</li> <li>3. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah.</li> <li>4. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya.</li> <li>5. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya.</li> <li>6. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik.</li> </ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal.</li> <li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa.</li> <li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi .</li> </ol>

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 2)

Mata kuliah	: Pembelajaran PKn di SD
Kode Mata Kuliah	: GD503
Pokok Bahasan	: <b>Visi, misi, kompetensi struktur dan konsep PKn serta Paradigma baru PKn</b>
Sub Pokok Bahasan	:
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

### A. Tujuan Pembelajaran Umum

Mata kuliah ini, mengkaji mengenai Visi, misi dan paradig baru dalam pembelajaran PKn. Paradigma dalam hal ini dimaksudkan merupakan kesepakatan dari suatu komunitas tentang hal-hal yang bersifat mendasar seperti: materi pokok keilmuan, sudut pandang atau orientasi, visi dan misi. Komunitas dalam hal ini adalah komunitas Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). PKn (*Civic Education*) merupakan mata pelajaran yang bertugas bagaimana membentuk warga negara yang baik (*how a good citizen*). Warga negara yang baik adalah warga negara yang sadar akan hak – kewajibannya. Dengan kesadaran akan hak –kewajibannya maka seorang warga negara diharapkan menjadi kritis, partisipatif dan bertanggung jawab.

### B. Tujuan Pembelajaran Khusus

Mahasiswa dapat :

1. Memahami Visi, misi dan tujuan PKn
2. Menganalisis keterkaitan antara Kompetensi, struktur dan konsep PKn
3. Mendiskusikan aplikasi dari Paradigma baru PKN

### C. Materi

Terlampir dalam bentuk Hand Out.

### D. Metode

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi.

### E. Media

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP).
2. Modul cetak, LKS.
3. Komputer dan LCD.

### F. Sumber

Winataputra, Udin S. (2005). *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: UT  
Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.  
Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.  
Sagala, Syaiful. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.  
Lickona, T. (1992). *Educating for Character*. New york: Bantam Books.  
Dahar, Ratna Wilis. (1988). *Teori-teori belajar*. Bandung.  
Budimansyah, Dasim (2009) *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung : SPS PKn UPI

Winata Putra, Udin S dan Dasim Budimansyah (2007) *Civic Education Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung : SPS PKn UPI

**G. Evaluasi**

2. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung.
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi.
3. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan.

**H. Kegiatan Pembelajaran**

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	Visi, misi, kompetensi struktur dan konsep PKn serta Paradigma	<p><b>I. Kegiatan Awal</b> Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah.</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li> <li>3. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li> <li>4. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li> <li>5. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li> <li>6. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li> </ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li> <li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li> <li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li> </ol>

**SATUAN ACARA PERKULIAHAN**

### (Nomor 3)

Mata kuliah	: <b>Pembelajaran PKn di SD</b>
Kode Mata Kuliah	: GD503
Pokok Bahasan	: <b>Konsep, Nilai, Moral, Norma dalam Pembelajaran PKn SD</b>
Sub Pokok Bahasan	:
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

#### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Pertemuan ini mengkaji mengenai konsep nilai moral dan norma dalam pembelajaran PKn, secara pengertian dan praktiknya, sehingga nantinya mahasiswa dapat melakukan suatu bentuk kajian secara kontekstual dan kurikulum pengembangan dari konsep, nilai, moral dan normatersebut.

#### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Memahami Konsep, Nilai, Moral, Norma dalam Pembelajaran PKn SD
2. Analisis materi Pembelajaran PKn SD dalam Standar isi
3. Mengkaitkan antara teori yang disampaikan dosen dengan realita yang ada di masyarakat sekitar tempat tinggal
4. Mencatat berbagai jenis pelanggaran terhadap norma-norma yang ada di masyarakat serta mencari penyebab dan solusinya

#### **C. Materi**

Terlampir dalam bentuk Hand Out

#### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi.

#### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. Modul cetak, LKS
3. Komputer dan LCD

#### **F. Sumber**

Winataputra, Udin S. (2005). *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: UT  
Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.  
Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.  
Sagala, Syaiful. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.  
Lickona, T. (1992). *Educating for Character*. New york: Bantam Books.  
Dahar, Ratna Wilis. (1988). *Teori-teori belajar*. Bandung.  
Budimansyah, Dasim (2009) *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung : SPS PKn UPI  
Winata Putra, Udin S dan Dasim Budimansyah (2007) *Civic Education Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung : SPS PKn UPI

#### **G. Evaluasi**

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

#### H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep, Nilai, Moral, Norma dalam Pembelajaran PKn SD</li> <li>2. Analisis materi Pem belajaran PKn SD dalam Standar isi</li> </ol>	<p><b>I. Kegiatan Awal</b> Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li> <li>3. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li> <li>4. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li> <li>5. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li> <li>6. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li> </ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li> <li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li> <li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li> </ol>

#### SATUAN ACARA PERKULIAHAN

#### (Nomor 4)

Mata kuliah	: <b>Pembelajaran PKn di SD</b>
Kode Mata Kuliah	: GD503
Pokok Bahasan	: <b>Teori Belajar dan Pembelajaran PKn Sebagai Pendidikan Nilai, Moral dan Norma (1)</b>
Sub Pokok Bahasan	:
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

#### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Teori belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu kita semua memahami proses inhern yang kompleks dari belajar. Ada tiga perspektif utama dalam teori belajar, yaitu Behaviorisme, Kognitivisme, dan Konstruktivisme. Pada dasarnya teori pertama dilengkapi oleh teori kedua dan seterusnya, sehingga ada varian, gagasan utama, ataupun tokoh yang tidak dapat dimasukkan dengan jelas termasuk yang mana, atau bahkan menjadi teori tersendiri. Namun hal ini tidak perlu kita perdebatkan. Yang lebih penting untuk kita pahami adalah teori mana yang baik untuk diterapkan pada kawasan tertentu, dan teori mana yang sesuai untuk kawasan lainnya. Pemahaman semacam ini penting untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Mendeskripsikan jenis-jenis teori belajar
2. Memahami Teori Belajar yang sesuai yang pembelajaran PKn

#### **C. Materi**

Terlampir dalam bentuk Hand Out.

#### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi.

#### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. Modul cetak, LKS
3. Komputer dan LCD

#### **F. Sumber**

Winataputra, Udin S. (2005). *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: UT  
Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.  
Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.  
Sagala, Syaiful. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.  
Lickona, T. (1992). *Educating for Character*. New york: Bantam Books.  
Dahar, Ratna Wilis. (1988). *Teori-teori belajar*. Bandung.  
Budimansyah, Dasim (2009) *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung : SPS PKn UPI



Winata Putra, Udin S dan Dasim Budimansyah (2007) *Civic Education Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung : SPS PKn UPI

#### G. Evaluasi

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

#### H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	Teori belajar dan pembelajaran PKn sebagai pendidikan nilai, moral dan norma	<p><b>I. Kegiatan Awal</b> Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li> <li>3. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li> <li>4. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li> <li>5. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li> <li>6. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li> </ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li> <li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li> <li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li> </ol>

### SATUAN ACARA PERKULIAHAN

## (Nomor 5)

Mata kuliah	: <b>Pembelajaran PKn di SD</b>
Kode Mata Kuliah	: GD503
Pokok Bahasan	: <b>Teori Belajar dan Pembelajaran PKn Sebagai Pendidikan Nilai, Moral dan Norma (2)</b>
Sub Pokok Bahasan	:
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Teori belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu kita semua memahami proses inern yang kompleks dari belajar. Ada tiga perspektif utama dalam teori belajar, yaitu Behaviorisme, Kognitivisme, dan Konstruktivisme. Pada dasarnya teori pertama dilengkapi oleh teori kedua dan seterusnya, sehingga ada varian, gagasan utama, ataupun tokoh yang tidak dapat dimasukkan dengan jelas termasuk yang mana, atau bahkan menjadi teori tersendiri. Namun hal ini tidak perlu kita perdebatkan. Yang lebih penting untuk kita pahami adalah teori mana yang baik untuk diterapkan pada kawasan tertentu, dan teori mana yang sesuai untuk kawasan lainnya. Pemahaman semacam ini penting untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Mendiskusikan penerapan teori belajar dalam pembelajaran PKn

### **C. Materi**

Terlampir dalam bentuk Hand Out.

### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi.

### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. Modul cetak, LKS
3. Komputer dan LCD

### **F. Sumber**

Winataputra, Udin S. (2005). *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: UT  
Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.  
Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.  
Sagala, Syaiful. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.  
Lickona, T. (1992). *Educating for Character*. New york: Bantam Books.  
Dahar, Ratna Wilis. (1988). *Teori-teori belajar*. Bandung.  
Budimansyah, Dasim (2009) *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung : SPS PKn UPI  
Winata Putra, Udin S dan Dasim Budimansyah (2007) *Civic Education Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung : SPS PKn UPI

## G. Evaluasi

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

## H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	Teori belajar dan pembelajaran PKn sebagai pendidikan nilai, moral dan norma (2)	<p><b>I. Kegiatan Awal</b></p> <p>Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li><li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li><li>3. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li><li>4. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li><li>5. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li><li>6. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li></ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li><li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li><li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li></ol>

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 6)

Mata kuliah	: <b>Pembelajaran PKn di SD</b>
Kode Mata Kuliah	: GD503
Pokok Bahasan	: <b>Model Pembelajaran PKn</b>
Sub Pokok Bahasan	: Prinsip-prinsip Pengembangan Model Pembelajaran
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

#### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Pertemuan ini membahas model pembelajaran PKn. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam pengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi model pembelajaran cenderung preskriptif, yang relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran. Oleh karena pembelajaran merupakan kegiatan rekayasa supaya terjadi peristiwa belajar, maka pengubahan lingkungan dan sumber belajar di sini adalah terkait dengan upaya guru memfasilitasi siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan dan sumber belajar tersebut. Upaya ini dilakukan baik pembelajaran harus terjadi di dalam kelas atau di luar kelas. Jika pembelajaran terjadi di kelas, sifat-sifat kelas yang cenderung multidimensi, keserentakan, kesegeraan, memunculkan kejadian yang tak dapat diramalkan harus dipahami oleh guru agar terjadi interaksi yang efektif dalam proses pembelajaran.

#### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Memahami pengertian pengertian model pembelajaran
2. Mengidentifikasi jenis-jenis model pembelajaran
3. Memahami bagaimana prinsip-prinsip pengembangan model pembelajaran

#### **C. Materi**

Terlampir dalam bentuk Hand Out

#### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

#### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. Modul cetak, LKS
3. Komputer dan LCD

#### **F. Sumber**

- Winataputra, Udin S. (2005). *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: UT
- Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sagala, Syaiful. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Lickona, T. (1992). *Educating for Character*. New york: Bantam Books.
- Dahar, Ratna Wilis. (1988). *Teori-teori belajar*. Bandung.
- Budimansyah, Dasim (2009) *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung : SPS PKn UPI
- Winata Putra, Udin S dan Dasim Budimansyah (2007) *Civic Education Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung : SPS PKn UPI

## G. Evaluasi

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

## H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	<ol style="list-style-type: none"><li>a. Pengertian Model Pembelajaran</li><li>b. Prinsip-prinsip pengembangan model pembelajaran</li><li>c. Langkah-langkah Pengembangan Model Pembelajaran</li><li>d. Contoh Model-model pembelajaran PKn SD</li></ol>	<p><b>I. Kegiatan Awal</b> Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li><li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li><li>3. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li><li>4. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li><li>5. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li><li>6. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li></ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li><li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li><li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li></ol>

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 7)

Mata kuliah	: <b>Pembelajaran PKn di SD</b>
Kode Mata Kuliah	: GD503
Pokok Bahasan	: <b>Model Pembelajaran PKn</b>
Sub Pokok Bahasan	: Contoh Model-model Pembelajaran PKn SD
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

#### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Pertemuan ini mengkaji model pembelajaran PKn. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam pengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi model pembelajaran cenderung preskriptif, yang relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran. Oleh karena pembelajaran merupakan kegiatan rekayasa supaya terjadi peristiwa belajar, maka pengubahan lingkungan dan sumber belajar di sini adalah terkait dengan upaya guru memfasilitasi siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan dan sumber belajar tersebut. Upaya ini dilakukan baik pembelajaran harus terjadi di dalam kelas atau di luar kelas. Jika pembelajaran terjadi di kelas, sifat-sifat kelas yang cenderung multidimensi, keserentakan, kesegeraan, memunculkan kejadian yang tak dapat diramalkan harus dipahami oleh guru agar terjadi interaksi yang efektif dalam proses pembelajaran.

#### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Memahami mengembangkan contoh-contoh model pembelajaran PKn yang sesuai dengan SK dan KD

#### **C. Materi**

Terlampir dalam bentuk Hand Out.

#### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

#### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. Modul cetak, LKS
3. Komputer dan LCD

#### **F. Sumber**

Winataputra, Udin S. (2005). *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: UT  
 Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.  
 Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.  
 Sagala, Syaiful. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.  
 Lickona, T. (1992). *Educating for Character*. New york: Bantam Books.  
 Dahar, Ratna Wilis. (1988). *Teori-teori belajar*. Bandung.  
 Budimansyah, Dasim (2009) *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung : SPS PKn UPI  
 Winata Putra, Udin S dan Dasim Budimansyah (2007) *Civic Education Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung : SPS PKn UPI

## G. Evaluasi

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

## H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	<ol style="list-style-type: none"><li>a. Pengertian Model Pembelajaran</li><li>b. Prinsip-prinsip pengembangan model pembelajaran</li><li>c. Langkah-langkah Pengembangan Model Pembelajaran</li><li>d. Contoh Model-model pembelajaran PKn SD</li></ol>	<p><b>I. Kegiatan Awal</b> Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li><li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li><li>3. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li><li>4. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li><li>5. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li><li>6. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li></ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li><li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li><li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li></ol>

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 9)

Mata kuliah	: <b>Pembelajaran PKn di SD</b>
Kode Mata Kuliah	: GD503
Pokok Bahasan	: <b>Pengembangan dan Praktik Penyusunan RPP</b>
Sub Pokok Bahasan	:
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

#### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Membahas mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah Rencana yang menggambarkan Prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus. Lingkup Rencana Pembelajaran paling luas mencakup 1(satu) kompetensi dasar yang terdiri atas 1(satu) indikator atau beberapa indikator untuk 1(satu) kali pertemuan atau lebih. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya Tujuan pembelajaran, Materi pembelajaran, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar.

#### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Memahami pengembangan dan praktik penyusunan RPP Pembelajaran PKn
2. Mempraktekkan penyusunan RPP PKn

#### **C. Materi**

Terlampir dalam bentuk Hand Out

#### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

#### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. Modul cetak, LKS
3. Komputer dan LCD

#### **F. Sumber**

Winataputra, Udin S. (2005). *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: UT  
 Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.  
 Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.  
 Sagala, Syaiful. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.  
 Lickona, T. (1992). *Educating for Character*. New york: Bantam Books.  
 Dahar, Ratna Wilis. (1988). *Teori-teori belajar*. Bandung.  
 Budimansyah, Dasim (2009) *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung : SPS PKn UPI  
 Winata Putra, Udin S dan Dasim Budimansyah (2007) *Civic Education Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung : SPS PKn UPI

#### **G. Evaluasi**



1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

#### H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	Praktik dan Penyusunan RPP	<p><b>I. Kegiatan Awal</b> Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li> <li>3. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li> <li>4. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li> <li>5. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li> <li>6. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li> </ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li> <li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li> <li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li> </ol>

### SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 10)

Mata kuliah : Pembelajaran PKn di SD

Kode Mata Kuliah	: GD503
Pokok Bahasan	: <b>Penilaian PKn</b>
Sub Pokok Bahasan	: Pengertian, Tujuan, Prinsip Penilaian PKn
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

#### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Membahas mengenai Penilaian pembelajaran PKn. Penilaian sebagai salah satu langkah penting dalam interaksi edukatif memiliki tujuan dan prinsip tertentu yang perlu diperhatikan dan dipahami guru khususnya guru sekolah dasar (SD) dalam melakukan tugas penilaian. Penilaian merupakan prosedur yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang pembelajaran peserta didik, tujuan penilaian adalah untuk mengetahui sampai sejauh mana peserta didik menguasai materi yang telah diberikan oleh guru. Hasil penilaian digunakan untuk beberapa kepentingan seperti untuk memilih peringkat siswa, diantara yang lainnya, memilih siswa untuk diterima di sekolah tertentu, untuk memperoleh penghargaan, dan sebagainya. Penilaian merupakan istilah yang lebih umum karena kegiatannya bertujuan memperoleh informasi tentang hasil penilaian peserta didik.

#### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Memahami pengertian penilaian secara umum dan khusus
2. Mengidentifikasi tujuan penilaian PKn
3. Mendeskripsikan prinsip penilaian PKn

#### **C. Materi**

Terlampir dalam bentuk Hand Out

#### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

#### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. Modul cetak, LKS
3. Komputer dan LCD

#### **F. Sumber**

- Winataputra, Udin S. (2005). *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: UT
- Winataputra, Udin S. (2005). *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: UT
- Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sagala, Syaiful. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Lickona, T. (1992). *Educating for Character*. New york: Bantam Books.
- Dahar, Ratna Wilis. (1988). *Teori-teori belajar*. Bandung.
- Budimansyah, Dasim (2009) *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung : SPS PKn UPI
- Winata Putra, Udin S dan Dasim Budimansyah (2007) *Civic Education Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung : SPS PKn UPI

## G. Evaluasi

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

## H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	<ol style="list-style-type: none"><li>a. Pengertian, tujuan, prinsip penilaian PKn</li><li>b. Teknik penentuan Kriteria Ketuntasan Minimal mata pelajaran PKn</li><li>c. Model-model penilaian pembelajaran PKn</li><li>d. Rancangan program remedial atau pengayaan mata pelajaran PKn</li></ol>	<p><b>I. Kegiatan Awal</b> Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li><li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li><li>3. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li><li>4. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li><li>5. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li><li>6. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li></ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li><li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li><li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li></ol>

### SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 11)

Mata kuliah : Pembelajaran PKn di SD

Kode Mata Kuliah : GD503  
Pokok Bahasan : **Penilaian PKn**  
Sub Pokok Bahasan : Model-model Penilaian Pembelajaran PKn  
Jumlah Pertemuan : 1 kali pertemuan (1X150 menit)

#### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Membahas mengenai Penilaian pembelajaran PKN. Penilaian sebagai salah satu langkah penting dalam interaksi edukatif memiliki tujuan dan prinsip tertentu yang perlu diperhatikan dan dipahami guru khususnya guru sekolah dasar (SD) dalam melakukan tugas penilaian. Penilaian merupakan prosedur yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang pembelajaran peserta didik, tujuan penilaian adalah untuk mengetahui sampai sejauh mana peserta didik menguasai materi yang telah diberikan oleh guru. Hasil penilaian digunakan untuk beberapa kepentingan seperti untuk memilih peringkat siswa, diantara yang lainnya, memilih siswa untuk diterima di sekolah tertentu, untuk memperoleh penghargaan, dan sebagainya. Penilaian merupakan istilah yang lebih umum karena kegiatannya bertujuan memperoleh informasi tentang hasil penilaian peserta didik.

#### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Memahami model-model penilaian pembelajaran PKn.
2. Mendiskusikan model-model penilaian yang sesuai dengan pembelajaran PKn
3. Mengembangkan model penilaian PKn

#### **C. Materi**

Terlampir dalam bentuk Hand Out

#### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

#### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. Modul cetak, LKS
3. Komputer dan LCD

#### **F. Sumber**

Winataputra, Udin S. (2005). *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: UT  
Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.  
Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.  
Sagala, Syaiful. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.  
Lickona, T. (1992). *Educating for Character*. New york: Bantam Books.  
Dahar, Ratna Wilis. (1988). *Teori-teori belajar*. Bandung.  
Budimansyah, Dasim (2009) *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung : SPS PKn UPI  
Winata Putra, Udin S dan Dasim Budimansyah (2007) *Civic Education Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung : SPS PKn UPI

#### **G. Evaluasi**

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

#### H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pengertian, tujuan, prinsip penilaian PKn</li> <li>b. Teknik penentuan Kriteria Ketuntasan Minimal mata pelajaran PKn</li> <li>c. Model-model penilaian pembelajaran PKn</li> <li>d. Rancangan program remedial atau pengayaan mata pelajaran PKn</li> </ol>	<p><b>I. Kegiatan Awal</b> Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li> <li>3. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li> <li>4. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li> <li>5. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li> <li>6. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li> </ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li> <li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li> <li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li> </ol>

### SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 12)

Mata kuliah : Pembelajaran PKn di SD  
Kode Mata Kuliah : GD503

Pokok Bahasan	: <b>Penilaian PKn</b>
Sub Pokok Bahasan	: Rancangan Model Remedial dalam Pembelajaran PKn
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

#### A. Tujuan Pembelajaran Umum

Perkuliahan ini dibahas mengenai pembelajaran remedial. Pembelajaran PKn merupakan layanan pendidikan yang diberikan kepada peserta didik untuk memperbaiki prestasi belajarnya sehingga mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Untuk memahami konsep penyelenggaraan model pembelajaran remedial, terlebih dahulu perlu diperhatikan bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang diberlakukan berdasarkan Permendiknas 22, 23, 24 Tahun 2006 dan Permendiknas No. 6 Tahun 2007 menerapkan **sistem pembelajaran berbasis kompetensi, sistem belajar tuntas, dan sistem pembelajaran yang memperhatikan perbedaan individual peserta didik**. Sistem dimaksud ditandai dengan dirumuskannya secara jelas standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang harus dikuasai peserta didik. Penguasaan SK dan KD setiap peserta didik **diukur menggunakan sistem penilaian acuan kriteria**. Jika seorang peserta didik mencapai standar tertentu maka peserta didik dinyatakan telah mencapai ketuntasan.

#### B. Tujuan Pembelajaran Khusus

Mahasiswa dapat :

1. Memahami Pengertian remedial
2. Mendeskripsikan fungsi dan peran remedial dalam pembelajaran PKn

#### C. Materi

Terlampir dalam bentuk Hand Out

#### D. Metode

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

#### E. Media

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. Modul cetak, LKS
3. Komputer dan LCD

#### F. Sumber

Winataputra, Udin S. (2005). *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: UT  
 Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.  
 Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.  
 Sagala, Syaiful. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.  
 Lickona, T. (1992). *Educating for Character*. New york: Bantam Books.  
 Dahar, Ratna Wilis. (1988). *Teori-teori belajar*. Bandung.  
 Budimansyah, Dasim (2009) *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung : SPS PKn UPI  
 Winata Putra, Udin S dan Dasim Budimansyah (2007) *Civic Education Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung : SPS PKn UPI

#### G. Evaluasi

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

#### H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pengertian, tujuan, prinsip penilaian PKn</li> <li>b. Teknik penentuan Kriteria Ketuntasan Minimal mata pelajaran PKn</li> <li>c. Model-model penilaian pembelajaran PKn</li> <li>d. Rancangan program remedial atau pengayaan mata pelajaran PKn</li> </ol>	<p><b>I. Kegiatan Awal</b> Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li> <li>3. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li> <li>4. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li> <li>5. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li> <li>6. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li> </ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li> <li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li> <li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li> </ol>

#### SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 13)

Mata kuliah : Pembelajaran PKn di SD  
Kode Mata Kuliah : GD503

Pokok Bahasan	: <b>Penilaian Pembelajaran PKn</b>
Sub Pokok Bahasan	: Rancangan Program Remedial atau Pengayaan Mata Pelajaran PKn
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

#### A. Tujuan Pembelajaran Umum

Pada pertemuan ini dibahas mengenai pembelajaran remedial. Pembelajaran PKn merupakan layanan pendidikan yang diberikan kepada peserta didik untuk memperbaiki prestasi belajarnya sehingga mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Untuk memahami konsep penyelenggaraan model pembelajaran remedial, terlebih dahulu perlu diperhatikan bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang diberlakukan berdasarkan Permendiknas 22, 23, 24 Tahun 2006 dan Permendiknas No. 6 Tahun 2007 menerapkan **sistem pembelajaran berbasis kompetensi, sistem belajar tuntas, dan sistem pembelajaran yang memperhatikan perbedaan individual peserta didik**. Sistem dimaksud ditandai dengan dirumuskannya secara jelas standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang harus dikuasai peserta didik. Penguasaan SK dan KD setiap peserta didik **diukur menggunakan sistem penilaian acuan kriteria**. Jika seorang peserta didik mencapai standar tertentu maka peserta didik dinyatakan telah mencapai ketuntasan.

#### B. Tujuan Pembelajaran Khusus

Mahasiswa dapat :

1. Memahami pengertian data,
2. Mengklasifikasikan jenis-jenis data
3. Mempraktekkan langkah-langkah analisis dan tabulasi data.

#### C. Materi

Terlampir dalam bentuk Hand Out

#### D. Metode

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

#### E. Media

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. Modul cetak, LKS
3. Komputer dan LCD

#### F. Sumber

Winataputra, Udin S. (2005). *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: UT  
 Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.  
 Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.  
 Sagala, Syaiful. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.  
 Lickona, T. (1992). *Educating for Character*. New york: Bantam Books.  
 Dahar, Ratna Wilis. (1988). *Teori-teori belajar*. Bandung.  
 Budimansyah, Dasim (2009) *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung : SPS PKn UPI  
 Winata Putra, Udin S dan Dasim Budimansyah (2007) *Civic Education Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung : SPS PKn UPI



## G. Evaluasi

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi
2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

## H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	Rancangan program remedial atau pengayaan mata pelajaran PKn	<p><b>I. Kegiatan Awal</b> Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li><li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li><li>3. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li><li>4. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li><li>5. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li><li>6. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li></ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li><li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li><li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li></ol>

### SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 14)

Mata kuliah : Pembelajaran PKn di SD  
Kode Mata Kuliah : GD503

Pokok Bahasan : **Praktek Pembelajaran PKn**  
Sub Pokok Bahasan : Keterampilan Mengajar PKn  
Jumlah Pertemuan : 1 kali pertemuan (1X150 menit)

#### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Pada pertemuan ini, membahas Keterampilan mengajar bagi seorang guru adalah sangat penting kalau ia ingin menjadi seorang guru yang profesional, jadi disamping dia harus menguasai substansi bidang studi yang diampu, keterampilan dasar mengajar juga adalah merupakan keterampilan penunjang untuk keberhasilan dia dalam proses belajar mengajar. Sari dari keterampilan dasar mengajar ini diambil dari berbagai sumber dimana bahan ini digunakan untuk para mahasiswa yang melakukan praktek mengajar di sekolah sebelum dia bekerja sepenuhnya sebagai seorang guru. Pada kenyataannya dewasa ini banyak para guru yang mengajar dengan pola tradisional dan mengabaikan keterampilan-keterampilan yang sangat mendasar ini.

#### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Menganalisis urgensi keterampilan mengajaran dalam pembelajaran PKn

#### **C. Materi**

Terlampir dalam bentuk Hand Out

#### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

#### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. Modul cetak, LKS
3. Komputer dan LCD

#### **F. Sumber**

Winataputra, Udin S. (2005). *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: UT  
Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.  
Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.  
Sagala, Syaiful. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.  
Lickona, T. (1992). *Educating for Character*. New york: Bantam Books.  
Dahar, Ratna Wilis. (1988). *Teori-teori belajar*. Bandung.  
Budimansyah, Dasim (2009) *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung : SPS PKn UPI  
Winata Putra, Udin S dan Dasim Budimansyah (2007) *Civic Education Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung : SPS PKn UPI

#### **G. Evaluasi**

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi

2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

#### H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	Keterampilan Mengajar	<p><b>I. Kegiatan Awal</b> Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li> <li>3. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li> <li>4. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li> <li>5. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li> <li>6. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li> </ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li> <li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li> <li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li> </ol>

#### SATUAN ACARA PERKULIAHAN (Nomor 15)

Mata kuliah : Pembelajaran PKn di SD  
Kode Mata Kuliah : GD503

Pokok Bahasan	: <b>Praktek Pembelajaran PKn</b>
Sub Pokok Bahasan	: Mempraktekkan Keterampilan Mengajar PKn
Jumlah Pertemuan	: 1 kali pertemuan (1X150 menit)

#### **A. Tujuan Pembelajaran Umum**

Perkuliahan ini membahas mengenai keterampilan mengajar. Keterampilan mengajar bagi seorang guru adalah sangat penting kalau ia ingin menjadi seorang guru yang profesional, jadi disamping dia harus menguasai substansi bidang studi yang diampu, keterampilan dasar mengajar juga adalah merupakan keterampilan penunjang untuk keberhasilan dia dalam proses belajar mengajar. Sari dari keterampilan dasar mengajar ini diambil dari berbagai sumber dimana bahan ini digunakan untuk para mahasiswa yang melakukan praktek mengajar di sekolah sebelum dia bekerja sepenuhnya sebagai seorang guru. Pada kenyataannya dewasa ini banyak para guru yang mengajar dengan pola tradisional dan mengabaikan keterampilan-keterampilan yang sangat mendasar ini.

#### **B. Tujuan Pembelajaran Khusus**

Mahasiswa dapat :

1. Mengembangkan praktek pembelajaran PKn.

#### **C. Materi**

Terlampir dalam bentuk Hand Out

#### **D. Metode**

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah : ekspositori, diskusi, probing, penugasan, demonstrasi dan simulasi

#### **E. Media**

Untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran, maka diperlukan beberapa media dan sumber pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan antara lain:

1. Over head projector (OHP)
2. Modul cetak, LKS
3. Komputer dan LCD

#### **F. Sumber**

Winataputra, Udin S. (2005). *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: UT  
 Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.  
 Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.  
 Sagala, Syaiful. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.  
 Lickona, T. (1992). *Educating for Character*. New york: Bantam Books.  
 Dahar, Ratna Wilis. (1988). *Teori-teori belajar*. Bandung.  
 Budimansyah, Dasim (2009) *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung : SPS PKn UPI  
 Winata Putra, Udin S dan Dasim Budimansyah (2007) *Civic Education Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung : SPS PKn UPI

#### **G. Evaluasi**

1. Proses
  - a. Dilihat dari aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas selama pembelajaran berlangsung
  - b. Penampilan pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan simulasi

2. Hasil. Melalui tes unit setelah menyelesaikan satu pokok bahasan

#### H. Kegiatan Pembelajaran

waktu	Materi pelajaran	KBM
1	Kerangka Umum Proposal	<p><b>I. Kegiatan Awal</b> Dosen memberikan <i>metafora</i> untuk menumbuh kembangkan kesadaran akan pentingnya belajar. Memotivasi dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mata kuliah</p> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diberikan beberapa konteks kepada mahasiswa yang berkaitan dengan konsep, prosedur, dan</li> <li>2. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi dan investigasi terhadap permasalahan yang ada dalam setiap konteks, sehingga diharapkan kreativitasnya muncul</li> <li>3. Dosen sebagai fasilitator, mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan bersikap proaktif dan memicu tumbuhnya kreativitas mahasiswa ketika melakukan pemecahan masalah</li> <li>4. Representasi dari mahasiswa dibahas bersama dalam suasana diskusi kelas dan setiap mahasiswa berhak untuk berargumentasi, mendebat setuju atau tidak setuju terhadap pendapat mahasiswa lainnya</li> <li>5. Mahasiswa melakukan simulasi pengajaran IPS beserta operasinya</li> <li>6. Dosen mengorganisasikan diskusi kelas dengan baik</li> </ol> <p><b>III. Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa diberi kesempatan untuk merumuskan inti perkuliahan pada saat itu, serta memberikan penilaian terhadap kinerja dosen serta teman-temannya dalam bentuk jurnal</li> <li>2. Dosen membuat intisari perkuliahan berdasarkan kontribusi / pendapat mahasiswa</li> <li>3. Dosen memberikan tugas berkenaan dengan materi</li> </ol>