

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting dan memerlukan perhatian khusus dari semua lapisan masyarakat karena perubahan fundamental dapat dilakukan melalui pendidikan, bukan hanya pemerintah yang bertanggung jawab atas keberhasilan dan kemajuan pendidikan di Indonesia, akan tetapi semua pihak baik guru, orang tua, maupun siswa sendiri ikut bertanggung jawab. Hal ini sejalan dengan penjelasan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa :Sistem pendidikan Nasional harus menjamin kesempatan pendidikan, meningkatkan mutu relevansi, efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal,nasional, dan global sehingga perlu dilakukan perubahan pendidikan yang dilakukan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan.

Sekolah merupakan suatu instansi atau lembaga pendidikan yang mampu berperan dalam proses edukasi (proses pendidikan yang menekankan pada kegiatan mengajar), proses sosialisasi (proses bermasyarakat khususnya bagi anak didik), dan proses transformasi (proses perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik).aaaaaaa

Menurut Wahjoetomo (1997: 49) Fungsi sekolah yaitu:

1. Menyempurnakan tugas keluarga dan pendidikan
2. Memperluas wawasan dan pengalaman anak didik melalui transfer nilai dan peradaban
3. Wahana penyucian dan pembersihan

Proses pembelajaran melalui interaksi guru-siswa, siswa-siswa, dan siswa-guru, secara tidak langsung menyangkut berbagai komponen lain yang saling terkait menjadi suatu sistem yang utuh. Pendidikan dapat mengalami perubahan ke arah yang lebih baik bahkan sempurna sehingga sangat diharapkan adanya pembaharuan-pembaharuan. Salah satu upaya pembaharuan dalam bidang pendidikan adalah pembaharuan metode atau meningkatkan relevansi metode mengajar. Metode mengajar dikatakan relevan jika mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan pada umumnya.

Upaya meningkatkan pendidikan menjadi tugas dan tanggung jawab guru, karena gurulah yang langsung membina para siswa di sekolah melalui kegiatan belajar mengajar. Namun upaya meningkatkan kualitas pendidikan bukanlah hal yang mudah, karena itu diperlukan guru yang profesional guna meningkatkan mutu pendidikan dan tujuan pendidikan nasional dapat terwujud.

Seorang guru yang baik harus mampu menyusun suatu strategi pembelajaran yang mampu membawa peran serta siswa secara aktif belajar dikarenakan kesadaran dan ketertarikan siswa yang cukup tinggi, bukan semata-mata untuk memenuhi kewajiban. Guru dituntut dapat menyajikan

kegiatan belajar mengajar yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan motor penggerak yang menjadikan siswa secara aktif melibatkan diri untuk belajar. Usaha guru untuk membangkitkan motivasi belajar pada siswa diarahkan pada unsur internal (siswa) dan unsur eksternal (diluar). Contoh dari unsur eksternal tersebut adalah suasana kelas yang efektif untuk belajar. Untuk mewujudkan tujuan ini sangat diperlukan peran guru secara aktif sebab guru sebagai pengelola proses pembelajaran bertindak selaku fasilitator Mediator dan komunikator yang berusaha menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif, mengembangkan bahan pengajaran dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak dan menguasai tujuan pendidikan yang harus mereka capai, oleh karena itu guru dituntut mampu mengelola proses pembelajaran yang dapat memberikan rangsangan kepada siswa sebagai subyek utama belajar.

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki fungsi yang fundamental dalam menimbulkan serta mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kreatif, inovatif dan kebebasan. Agar tujuan tersebut dapat tercapai, maka pendidikan kewarganegaraan perlu diajarkan dengan tepat dan dapat melibatkan siswa secara aktif yaitu melalui proses dan sikap ilmiah dan toleran.

Mutu pembelajaran pendidikan kewarganegaraan perlu ditingkatkan secara berkelanjutan untuk mengimbangi perkembangan ilmu dan teknologi. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran tersebut, tentu banyak tantangan yang dihadapi. Sementara ini masih banyak orang beranggapan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan pelajaran yang sulit karena dituntut adanya

kemampuan menghafal yang tinggi terhadap materi pelajaran, serta kurang menarik minat baik di kalangan siswa maupun guru.

Permasalahan yang dihadapi siswa di SD adalah “hasil belajar pendidikan kewarganegaraan secara nasional belum mencapai angka minimal daya serap 68% yang telah ditentukan” (Kamdi,2009). Salah satu Faktor dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan guru lebih banyak berceramah, sehingga siswa menjadi cepat bosan dan menyebabkan hasil belajarnya rendah. Hal itu ditambah dengan pendapat siswa bahwa pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dianggap sulit, sehingga tidak menarik untuk belajar, berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa.

Strategi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan harus dirancang sedemikian rupa dengan mempertimbangkan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di samping harus bertumpu pada pengalaman indera menuju terbentuknya pengalaman kesimpulan yang logis (sadirman,1998). Oleh karena itu dalam pengajaran diperlukan suatu pendekatan pengajaran yang efektif,tepat, praktis, dan dapat menghasilkan kemampuan diri yang berlipat ganda, yang membantu para siswa agar responsif dan termotivasi dalam menghadapi tantangan dan perubahan realistik. Model yang dimaksud adalah *Pembelajaran Berbasis Portofolio*.

Pembelajaran Berbasis Portofolio merupakan teori belajar konstruktivisme, yang pada prinsipnya menggambarkan bahwa belajar membentuk dan membangun pengetahuannya melalui interaksinya dengan

lingkungan disekitarnya. Teori belajar konstruktivisme dititik beratkan pada bagaimana proses belajar itu terjadi, tidakm hanya hasil yang dicapai.

Hal ini berarti bahwa dalam menerapkan pembelajaran berbasis portofolio, anak didik diajak untuk menggali informasi dan pengetahuan secara leluasa tanpa harus dibatasi oleh materi yang menonton. Anak didik didik dapat menuangkan ide-ide atau gagasan mereka secara leluasa dan mengembangkan ide tersebut, sehingga anak didik memiliki daya kritis dan kreatifitas dalam menanggapi berbagai masalah sosial di sekitarnya sekaligus mempunyai keterampilan untuk memecahkan masalah sosial tersebut.

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio sangat memperhatikan dan melakukan suatu pemecahan masalah dengan cara isu atau masalah sosial yang muncul dalam lingkungan sekitar atau yang sedang menjadi sorotan digunakan sebagai dasar pembahasan diskusi dan investigasi kegiatan di dalam atau di luar kelas.

Dengan demikian siswa dapat meningkatkan daya kritis dan kreativitas. Isu-isu masalah sosial yang berkembang dimasyarakat tersebut perlu dianalisis dan hasil analisis ini merupakan alternatif tindakan dan atau kebijakan baru yang lebih baik. Siswa dalam proses ini ditempatkan dan diperlukan sebagai subjek, yang harus secara aktif berperan dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa akan menemukan kebermanaan belajar. Kebermanaan belajar akan diperoleh apabila siswa mencari, menemukan dan mengalami sendiri berbagai hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Perlu diketahui bahwa siswa SDN 146 Gattareng memiliki karakter, motivasi, kreativitas, karakter dan pembelajaran apa yang diminati tentu berbeda. Hal tersebut berpengaruh pada proses pembelajaran, dan hasil pembelajaran yang hendak dicapai.

Sehubungan dengan uraian tersebut , penulis bermaksud mengangkat permasalahan ini dalam penelitian berjudul Pengaruh Pembelajaran Berbasis Portofolio Pada Mata Pembelajaran PKn Dalam Upaya Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa SDN 146 Gattareng Kec. Marioriwao Kab. Soppeng.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :” Bagaimana pengaruh model pembelajaran berbasis portofolio dalam meningkatkan kreatifitas belajar siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDN 146 Gattareng Kec. Marioriwao Kab. Soppeng”.

C. Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh model pembelajaran berbasis portofolio dalam meningkatkan kreatifitas belajar siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDN 146 Gattareng Kec. Marioriwao Kab. Soppeng

D. Mamfaat Penelitian

1. Pemerintah, sebagai bahan masukan berupa informasi tentang mamfaat Pengaruh pembelajaran portofolio pada Mata Pelajaran PKn Dalam Upaya Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa.
2. Sekolah, sebagai bahan masukan untuk mengadakan variasi model pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan kreatifitas belajar siswa.
3. Guru, sebagai bahan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam mengajar secara profesional dan inovatif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar pada hakikatnya adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seorang yang menghasilkan perubahan tingkah laku pada dirinya sendiri, baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan baru, maupun dalam bentuk sikap nilai-nilai, moral, Norma-Norma, Agama, Kesopanan, Kesusilaaan, adat istiadat dan hukum yang positif. Selama berlangsungnya kegiatan belajar, terjadilah proses interaksi.

Belajar merupakan kegiatan setiap orang yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri orang yang melakukannya. Proses belajar tidak hanya terjadi di sekolah tetapi kapan saja dan dimana saja secara terus menerus sepanjang manusia itu ada. Perubahan sebagai hasil belajar dalam bentuk pengalaman ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti pola pengetahuan, sikap, dan tingkah laku, pengalaman, keterampilan, kecakapan, kemampuan serta aspek-aspek lain yang ada pada diri orang yang belajar.

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan latihan melainkan perubahan kelakuan. Sedangkan dalam kamus bahasa Indonesia adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Proses belajar mengajar melalui interaksi guru-murid, murid-murid, dan murid-guru secara tidak langsung menyangkut berbagai komponen lain yang saling terkait menjadi suatu sistem yang utuh. Pemerolehan hasil belajar sangat ditentukan oleh baik tidaknya kegiatan dan proses belajar mengajar yang berlangsung.

Menurut Sardiman (1986: 22) “Belajar dalam arti luas, dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menunjukkan perkembangan pribadi seutuhnya”.

Pendapat diatas dapat dilihat bahwa belajar merupakan sarana pengembangan pribadi dari individu yang melakukannya.

Sedangkan Sardiman (1986: 22) ” juga mendefinisikan belajar dalam arti sempit yaitu “Belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagai kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya”.

Dari pendefinisian tersebut, dapat diartikan bahwa belajar adalah suatu usaha pengembangan diri.

pendapat-pendapat di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar dalah sarana atau usaha pengembangan diri, memberikan suatu proses yang harus dilalui untuk merubah diri dari tidak tahu menjadi tahu. Ini berarti ada tingkatan-tingkatan yang kemudian harus dilalui dalam proses menjadi pribadi yang seutuhnya. Belajar sangat erat kaitannya dengan usaha manusia dalam pencapaian keutuhannya seperti yang dikemukakan oleh gani (dalam sardiman, 1986: 33) bahwa “Masalah produktifitas berhubungan dengan kerja manusia dan efesien”. Di sini ditunjukkan bahwa belajar memberikan kemampuan bagi manusia untuk menjadi lebih baik atau pribadi yang utuh.

b. Ciri-ciri belajar

Untuk mengetahui seseorang yang telah belajar ketika menyadari terjadinya perubahan pada diri peserta didik sekurang-kurangnya ia telah merasakan adanya perubahan yang terjadi dalam dirinya, dimana perubahan yang terjadi pada diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan.

Sadiman (1996: 3) berpendapat ciri-ciri belajar dapat dilihat sebagai berikut:

1. Belajar ditandai adanya perubahan tingkah laku
2. Belajar itu perubahan tingkah laku relatif permanen
3. Perubahan tingkah laku itu pada dasarnya diperoleh kecakapan baru
4. Perubahan tingkah laku itu merupakan hasil belajar dan pengalaman atau latihan

Senada dengan sadjana (1989: 5) mengemukakan bahwa ada beberapa ciri-ciri yang dapat diamati untuk mengetahui murid belajar dalam proses pembelajaran diantaranya:

1. Murid tidak hanya menerima informasi, tetapi lebih banyak mencari dan memberi informasi
2. Murid mengajukan pertanyaan baik kepada guru maupun kepada murid lainnya
3. Murid mengajukan pendapat informasi yang disampaikan oleh guru terhadap terhadap pendapat yang diajukan oleh murid lainnya.

4. Murid diberi kesempatan melakukan penilaian sendiri terhadap hasil pekerjaan sekaligus memperbaiki dan menyempurnakan pekerjaan yang dianggap masih belum memadai
5. Murid membuat sendiri kesimpulan pekerjaan dengan bahasa dan cara masing-masing baik secara sendiri maupun secara berkelompok
6. Murid memanfaatkan sumber belajar atau lingkungan belajar yang ada disekitarnya secara optimal

c. Tujuan belajar

Tujuan berkaitan dengan arah atau sasaran yang ingin dicapai dalam penyelenggaraan pendidikan dimana tujuan belajar dikaitkan dengan perubahan tingkah laku.

Menurut Sudirman (1992: 9) adapun tujuan belajar pada diri manusia mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Tujuan belajar mengubah tingkah laku kearah yang lebih berkualitas
2. Tujuan belajar sebagai sasaran pembentukan pemahaman
3. Tujuan belajar sebagai sasaran pembentukan nilai dan sikap
4. Tujuan belajar sebagai suatu pembentukan ketampilan-keterampilan personal

d. Hasil Belajar

Kata hasil berarti “hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan atau dikerjakan “(Depdikbud, 2001: 895). Prestasi yang dimaksudkan di sini adalah suatu hasil yang dicapai mengenai pendidikan atau pelajaran. Hasil belajar adalah

kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan murid dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan murid lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Hasil belajar dibagi menjadi tiga macam hasil belajar yaitu: (1) keterampilan dan kebiasaan; (2) pengetahuan dan pengertian; (3) sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah, Nana Sudjana (2004: 22).

Menurut Dimiyanti dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi murid dan dari sisi guru.

Pendapat di atas mengemukakan bahwa . Dari sisi Murid, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Sedangkan Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari mengerti menjadi mengerti.

Dari pendapat di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi

sehingga akan merubah cara berfikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar mengajar yakni padasarnya terdiri dari dua bagian yakni faktor intern dan ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar, sedangkan ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

1) Faktor Intern

Faktor intern yang dimaksudkan di sini adalah faktor intern yang terjadi disekolah, yang di dalamnya termasuk guru dan murid. Adapun faktor yang terpenting dalam proses belajar mengajar antara guru dan murid adalah,ada tiga,.
Yakni :

a) Faktor Jas,maniah

Untuk mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar terbentuk manuai yang utuh disetiap aspek, baik akal, jasmani, rohani dan kesehatan dengan kehidupan kemasyarakatan, diperlukan syarat mutlak yakni kesehatan badan, tanpa ditunjang kesehatan badan, maka yang terlaksana di sekolah tidak bisa dikatakan proses belajar potensial.

Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto (1994: 5) yaitu: “Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah menbgusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan dalam bekerja,

tidur, makan, olahraga dan rekreasi”. Oleh karena itu kesehatan jasmani mutlak diperlukan, karena pada jasmani yang sehat terdapat akal fikiran yang sehat pula.

b) Faktor Psikologis

Adapun penulis maksudkan di sisni adalah mengetahui tingkah laku yang terjadi dalam proses belajar mengajar, di mana dalam hal ini termasuk pembawaan sebagai faktor dasar yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar merupakan perilaku inti dalam proses pendidikan dimana antara anak didik dan pendidik berintegrasi.

Faktor pembawaan yang mempengaruhi proses belajar meliputi:

- 1) Intelegensi, Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jeenis, yaitu: kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.
- 2) Perhatian, perhatian menurut AL-Gzali adalah “keaktifan jiwa yang tertinggi, jwa itupun semata-mata tertuju kepada obyek (benda/hal) atau sekumpulan obyek”. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka murid harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian murid, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak suka lagi belajar.” Agar murid dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran itu sesuai dengan bakatnya”. Slameto(1995: 56).

- 3) Minat, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenai bebrapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus menerus yang disertai senang dan dari situ diperoleh kepuasan.
- 4) Bakat, Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah berlatih.

2) Faktor Ekstern

Faktor ekstern mempunyai peranan yang penting pula dalam proses belajar mengajar, dimana penulis mengelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu: faktor keluarga, sekoalh dan masyarakat.

a) Faktor keluarga

Keluarga adalah salah satu lingkungan pendidikan yang cukup berperan dalam perkembangan jiwa anak, karena dalam keluarga anak pertama kali menerima pendidikan. Murid yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mndidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor sekolah

Sekolah sebagai lembaga pendidikan adalah suatu organisasi dan wadah kerjasama sekelompok orang untuk mencapai tujuan pendidikan dengan memanfaatkan semua sumber daya secara efisien dan efektif. Sebab dalam hidup dan kehidupan manusia, tidak hanya hidup dalam keluarga saja, melainkan juga pada umur tertentu harus terlepas dari rumah untuk mendapatkan pengalaman-

pengalaman yang lebih luas di luar rumah, baik di Sekolah maupun pada masyarakat umumnya.

Menurut Hamalik (2001: 117) bahwa: “faktor sekolah mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan murid, relasi murid dengan murid, disiplin di sekolah, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah”.

c) Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan ekstern yang juga berpengaruh terhadap murid. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan murid dalam masyarakat yang mencakup kegiatan murid dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat di sekitarnya.

Berdasarkan uraian-uraian yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keluarga, sekolah dan masyarakat sangat menentukan pertumbuhan dan perkembangan anak. Untuk itu dalam pencapaian hasil yang maksimal, maka diperlukan kerjasama yang baik dari subyek pendidikan tersebut, agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berlangsung secara positif.

2. Pembelajaran PKn di SD

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan berdasarkan nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam

kehidupan sehari-hari para murid baik sebagai individu, sebagai calon guru/pendidik, anggota masyarakat dan makhluk ciptaan tuhan yang maha Esa.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan yang beragam dari segi agama, sosio-kultura, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan karakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945.

Peran PKn dalam proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sepanjang hayat, melalui pemberian keteladanan, pembangunan kemauan, dan pengembangan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui PKn, sekolah perlu dikembangkan sebagai pusat pengembangan wawasan, sikap, dan keterampilan hidup dan berkehidupan yang demokratis untuk membangun kehidupan demokrasi. Situasi sekolah dan kelas di kembangkan sebagai *democratic laboratory* atau lab demokrasi dengan lingkungan sekolah yang diperlukan sebagai *micro cosmos of democracy* atau lingkungan kehidupan yang demokratis yang demokratis yang bersifat *micro* dan memperlakukan masyarakat luas sebagai *open global classroom* atau sebagai kelas yang terbuka. Dengan cara itu akan memungkinkan murid dapat belajar demokrasi dalam situasi yang demokratis dan membangun kehidupan yang lebih demokratis.

b. Tujuan Pembelajaran PKn di SD

Secara umum tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pengertian pengetahuan dan pemahaman tentang Pancasila yang benar dan sah
2. Meletakkan dan membentuk pola pikir yang sesuai dengan Pancasila dan ciri khas serta watak ke-Indonesian.

Mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memang mengalami perubahan nama dengan sangat cepat karena mata pelajaran tersebut memang rentan terhadap perubahan politik, namun ironisnya nama berubah berkali-kali, tetapi secara umum serta pendekatan cara penyampaiannya kebanyakan tidak berubah.

Adapun dari sisi isi misalnya, lebih menekankan pengetahuan untuk dihafal dan buat materi pembelajaran yang mendorong berfikir apalagi berfikir kritis murid. Pendekatan yang lebih ditonjolkan sehingga hasilnya sudah dapat diduga, yaitu verbalisme yang selama ini sudah dianggap sangat melekat pada pendidikan umumnya di Indonesia.

Menurut Mulyasa (2007: 134-135) menyatakan bahwa tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, serta bertindak cerdas dalam kegiatan kemasyarakatan, berbangsa dan bernegara.

3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

c. Landasan pendidikan kewarganegaraan

Secara yudiris-formil, landasan pendidikan kewarganegaraan di Indonesia adalah undang-undang dasar Negara Republik Indonesia konstitusional. Undang-undang No.20 tahun 1945 sebagai landasan konstitusional. Undang-undang no.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) sebagai landasan operasional dan peraturan Menteri nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi (SI) dan nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan(SKL) sebagai landasan kurikuler

3. Model Pembelajaran Portofolio

a. Pengertian portofolio

Portofolio sebagai model pembelajaran diadaptasikan dari model “*we are the people... ...Project Citizen*” yang dikembangkan oleh *Center Civic Edukation (CCE)* yang berkedudukan di Callabas Amerika Serikat. Sampai ini telah diadaptasi oleh 50 negara termasuk Indonesia. Model ini bersifat generik-pedagogik dan materinya dapat di sesuaikan dengan kondisi masing-masing negara.

Portofolio berasal dari bahasa *inggris'portofolio* yang artinya dokumen atau surat-surat dan dapat juga diartikan sebagai kumpulan kertas-kertas

berharga dari suatu pekerjaan tertentu. Portofolio adalah suatu kumpulan pekerjaan murid dengan maksud tertentu dan terpadu yang diseleksi menurut panduan yang ditentukan. Panduan ini beragam bergantung pada mata pelajaran dan tujuan penelitian portofolio. Biasanya portofolio ini merupakan karya terpilih dari seorang murid, tetapi dalam model pembelajaran ini setiap portopolio berisis karya terpilih dari seseorang murid, tetapi dalam model pembelajaran ini setiap portofolio berisi karya terpilih murid dari satu kelas secara keseluruhan yang bekerja secara kooperatif memilih, membahas, mencari data, mengelolah, menganalisis dan mencari terhadap suatu masalah yang dikaji.

Pada dasarnya portofolio sebagai model pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan guru agar murid memiliki kemampuan untuk mengungkapkan dan mengesperesaikan didrinya sebagai individu maupun kelompok. Kemampuan tersebut di peroleh murid melalui pengalaman belajar, sehingga memiliki kemampuan mengorganisasi informasi yang ditemukan membuat laporan dan menuliskan apa yang ada dalam pikirannya. Dan selanjutnya dituangkan secara penuh dalam pekerjaan atau tugas-tugasnya.

b. Landasan Pemikiran Pembelajaran Portofolio

Model pembelajaran berbasis portofolio dilandasi oleh beberapa landasan pemikiran sebagai berikut:

1. Empat Pilar Pendidikan

Empat pilar pendidikan sebagai pendidikan landasan model pembelajaran berbasis portofolio adalah *learning to do*, *earning to be*, *learning to know*, *learning to live together* yang dicanangkan UNESCO dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran menggunakan pengetahuan untuk mengembangkan keterampilan (*learning to Do*).

Peserta didik seharusnya diberdayakan agar mau dan mampu berbuat untuk memperkaya pengalaman belajarnya. Peserta didik tidak hanya menerima materi dari guru tetapi harus aktif dan mampu menambah pengetahuan untuk pribadinya dimana belajar dari pengalaman dalam kehidupannya.

- b. Pembelajaran mempelajari pengetahuan (*Lerning to Know*)

Peserta didik dapat meningkatkan interaksinya dengan lingkungan baik lingkungan fisik, sosial, maupun budaya, sehingga peserta didik maupun membangun pemahaman dan pengetahuan terhadap dunia sekitarnya.

- c. Pembelajaran menggunakan pengetahuan dan keterampilan (*learning to be*)

Diharapkan hasil interaksi dengan lingkungannya dapat membangun pengetahuan dan kepercayaan diri.

d. Pembelajaran saling menghargai (Learning to Live Together)

Kesempatan berinteraksi dengan berbagai individu atau kelompok yang bervariasi akan membentuk kepribadiannya untuk memahami kemajemukan dan perbedaan hidup.

2. Pandangan Konstruktivisme

Pandangan konstruktivitas sebagai filosofi pendidikan muktahir menganggap semua peserta didik mulai dari usia taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi memiliki gagasan atau pengetahuan tentang lingkungan dan peristiwa atau gejala lingkungan disekitarnya. Para ahli pendidikan berpendapat bahwa inti kegiatan pendidikan adalah melalui pelajaran dari “apa yang diketahui peserta didik”

Beberapa bentuk kondisi belajar yang sesuai dengan filosofi konstruktivisme anatar lain: diskusi yang menyelidiki kesempatan agar semua peserta didik mau mengungkapkan gagasan prosedur ilmiah, dan kegiatan praktis lain yang memberi peluang peserta didik untuk mempertajam gagasannya.

3. Democratic Teaching

Democratic Teaching adalah suatu bentuk upaya menjadikan sekolah sebagai pusat kehidupan demokrasi melalui proses pembelajaran yang demokratis. Secara singkat, *Democratic teaching* adalah proses pembelajaran yang dilandasi oleh nilai-nilai demokrasi, yaitu penghargaan terhadap kemampuan,

menjunjung keadilan, menerapkan kesempatan, dan memperhatikan keragaman peserta didik.

c. Prinsip Dasar Metode Pembelajaran Portofolio

Prinsip dasar model pembelajaran berbasis portofolio sekurang-kurangnya ada lima prinsip yaitu prinsip belajar siswa aktif, kelompok belajar kooperatif, pembelajaran partisipatorik, mengajar yang reaktif, dan prinsip dasar mengajar yang menyenangkan.

1) Prinsip Belajar Siswa Aktif

Proses pembelajaran dengan menggunakan model berbasis portofolio berpusat pada siswa. Dengan demikian model menganut prinsip belajar siswa aktif. Aktivitas siswa hampir di seluruh proses pembelajaran, dari mulai fase perencanaan di kelas, kegiatan lapangan dan pelaporan. Hal ini tampak terlihat pada saat siswa mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan materi pelajaran, kemudian setelah masalah terkumpul, siswa melakukan voting untuk memilih masalah kajian kelas.

Untuk menjawab permasalahan yang dikaji, maka siswa mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dengan wawancara, pengamatan serta mengambil foto atau membuat kliping. Setelah itu, aktivitas siswa terfokus pada pembuatan portofolio kelas. Segala bentuk data dan informasi disusun secara sistematis dan disimpan pada sebuah bundle. Data dan informasi yang penting dan menarik ditempel pada seksi penanaman, setelah portofolio selesai

dibuat, dilakukan *public hearing* dalam kegiatan penyajian dilapangan dewan juri.

2) **Kelompok Belajar Kooperatif**

Proses kerjasama yang berbasis kerjasama antar siswa dan komponen lain di sekolah, termasuk kerja sama sekolah dengan orang tua siswa dan lembaga terkait. Kerjasama terlihat pada saat kelas telah memilih satu masalah untuk bahan kajian bersama.

Semua pekerjaan disusun, orang-orangnya ditentukan, siapa yang mengerjakan apa, merupakan bentuk kerja sama itu. Kerja sama dengan lembaga terkait diperlukan saat siswa merencanakan mengunjungi lembaga tertentu atau meninjau kawasan yang menjadi tanggung jawab lembaga tertentu.

3) **Pembelajaran Partisipatorik**

Model pembelajaran berbasis portofolio juga menganut prinsip dasar pembelajaran partisipatorik, sebab melalui model ini siswa belajar sambil melakoni (*learning be doing*). Salah satu bentuk pelakonan itu adalah siswa belajar hidup berdemokrasi. Siswa pada saat memilih masalah untuk kajian kelas memiliki makna bahwa siswa dapat diskusi siswa belajar mengemukakan pendapat dan mendengarkan pendapat orang lain.

4) **Reactive Teaching**

Gak perlu menciptakan strategi yang tepat agar motivasi dan kreativitas belajar tinggi. Motivasi dan kreativitas akan dapat

tercipta kalau guru dapat meyakinkan siswa kegunaan materi pelajaran bagi kehidupan nyata. Oleh karena itu guru harus dapat menciptakan situasi sehingga materi pelajaran selalu menarik dan tidak membosankan. Caranya adalah memberikan penghargaan kepada pendapat siswa bagaimanapun kualitasnya. Jika pendapat siswa di hargai, maka pada diri siswa akan muncul kepercayaan diri untuk tidak malu-malu lagi mengemukakan pendapat.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran Portofolio

Model pembelajaran portofolio merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan belajar siswa untuk aktif dan kreatif. Dalam hal ini siswa harus peka terhadap permasalahan yang ada di masyarakat dan harus berusaha untuk mencari dan menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi dengan cara-cara positif.

Langkah-langkah model pembelajaran portofolio adalah sebagai berikut:

1.) Mengidentifikasi masalah yang ada di masyarakat

Dalam tahap ini terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan guru bersama siswa yaitu: mendiskusikan tujuan, mencari masalah, apa saja yang siswa ketahui tentang masalah-masalah yang ada di lingkungan masyarakat yang mereka anggap penting sesuai dengan kemampuan siswa.

Dalam mengerjakan pekerjaan rumah tersebut siswa diharapkan untuk mencari informasi tentang masalah yang akan dikaji dengan cara: a) mewawancarai orang tua atau keluarga, teman,

tetangga, dan orang lain yang dianggap menguasai masalah yang dikaji, b) melalui sumber-sumber cetak seperti majalah, koran dan tabloid, c) melalui media elektronik seperti radio, TV dan internet. Semua informasi yang diperoleh harus dicatat untuk didiskusikan di kelas.

2.) Memilih Masalah Untuk Kajian Kelas

Sebelum memilih masalah yang akan dikaji hendaknya para siswa mengkaji terlebih dahulu pengetahuan yang telah mereka miliki tentang masalah dimasyarakat, dengan langkah sebagai berikut :

- a) Mengkaji masalah yang telah dikumpulkan
- b) Mengadakan pemilihan secara demokratis tentang masalah yang akan mereka kaji dengan cara memilih salah satu masalah yang telah ditulis dipapan tulis.
- c) Melakukan penelitian lanjutan tentang masalah yang terpilih untuk dikaji dengan menggunakan informasi.

3.) Mengumpulkan informasi masalah yang akan dikaji oleh kelas

Langkah-langkah dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

- a) Mengidentifikasi sumber-sumber informasi
- b) Informasi pengumpulan informasi tinjau ulang untuk memperoleh dan mendokumentasikan

4.) Mengembangkan Portofolio Kelas

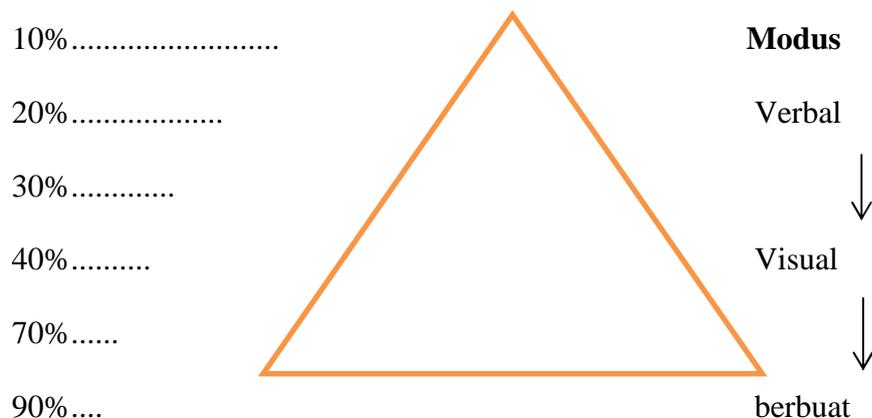
Pada tahap ini, siswa hendaknya telah menyelesaikan penelitian yang memadai untuk memulai membuat portofolio kelas, dengan langkah sebagai berikut:

- a) Kelas dibagi dalam 4 kelompok dan setiap kelompok akan bertanggung jawab membuat satu bagian portofolio.
- b) Guru mengulah tugas-tugas rinciannya untuk portofolio
- c) Guru menjelaskan bahwa informasi yang dikumpulkan oleh tim penelitian seringkali akan bermamfaat bagi lebih dari satu kelompok portofolio.
- d) Guru menjelaskan spesifikasi portofolio yakni terdapat bagian penayangan dan bagian dokumentasi pada setiap kelompok.

5.) Penyajian Portofolio (show case)

Dalam kegiatan refleksi ini siswa diajak melakukan evaluasi tentang apa dan bagaimana mereka belajar. Tujuan refleksi adalah untuk belajar menghindari kesalahan di masa yang akan datang dan meningkatkan kinerja siswa. Dengan merefleksikan pengalaman belajar yang digambarkan melalui kerucut ini dengan dijelaskan sebagai berikut.

Gambar 1.2. Kerucut Pengalaman Belajar Yang Kita Ingat



Sumber : Sheal,peter (dalam fajar, 2004:88)

Kita belajar 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan kita dengar, 70% dari apa yang kita katakan, dan 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan. Secara ringkas kegiatan pembelajaran berbasis portofolio mencakup hal-hal sebagai berikut:

- 1) Apersepsi
- 2) Penyampaian materi
- 3) Mengidentifikasi masalah yang ada dimasyarakat
- 4) Menilih masalah yang dikaji di kelas
- 5) Penguasaan meliputi pengumpulan informasi yang terkait
- 6) Menyajikan portofolio atau dengar pendapat
- 7) Melakukan refleksi atau pengalaman belajar

Dalam hal ini, kegiatan pembelajaran mampu mengembangkan dan meningkatkan kompetensi, kreatifitas, kemandirian, kerjasama, kepemimpinan dan kecakapan peserta didik guna membentuk watak, serta meningkatkan peradaban dan martabat bangsa.

Portofolio dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan kumpulan informasi yang tersusun dengan baik yang menggambarkan rencana kelas siswa berkenaan dengan suatu isu kebijakan public yang telah diputuskan untuk kajian mereka, baik dalam kelompok kecil maupun secara keseluruhan. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang berbasis portofolio memperkenalkan kepada siswa dan mendidik dengan beberapa metode dan

langkah-langkah untuk membina komitmen aktif para siswa sebagai warga negara yang diamanatkan pancasila dan UUD NKRI tahun 1945.

4. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas

Kata kreativitas berasal dari “create” yang berarti pandai mencipta. Dalam kegiatan pengertian yang lebih luas, kreativitas berarti suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan originalitas berfikir. Menurut James J. Gallagher (1985) mengatakan bahwa kreatifitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang ada pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Lebih lanjut Supriadi mengutarakan bahwa kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan suatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, dan merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplementasikan terjadinya perubahan dalam kemampuan berfikir, ditandai oleh sukseksi, dikontinuitas, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Clarkl Monstakis dalam Utami Munandar mengatakan bahwa kreatifitas merupakan pengalaman dan mengepresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Rhodes menganalisi lebih dari 40 definisi tentang kreatifitas menyimpulkan bahwa pada umumnya kreatifitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses (*process*),

dorongan (*press*), dan produk (*product*). Rhodes menyebut keempat jenis definisi kreatifitas ini sebagai *four p's of Creativity*. Berikut beberapa definisi kreatifitas menurut para pakar:

1. Pribadi

Menurut Hukkbeck “ *creativity is an imposing of one's whole personality on the environment in a unique and characterristic way*”.

Tindakan kreatif muncul dari kesusruhan keperibadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Definisi tentang kreatifitas yang juga menekankan aspek pribadi diberikan stenberg dalam “ *three facet model of creativity*”. Yaitu “ kreatifitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, yaitu intelegensi, gaya kognitif, Psikomotorik, dan afektif, dan keperibadian atau motivasi.

2. Proses

Definisi tentang proses kreatif dari Torrance Definisi Torrance ini meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil. Wallas dan Nana Syaodih menemukan ada 4 tahap perbuatan atau kegiatan kreatif, yaitu:

- a. Tahap persiapan, merupakan tahap awal berisi kegiatan pengenalan masalah, pengumpulan data informasi yang relevan, melihat hubungan antara hipotesis dengan kaidah-kaidah

yang ada, tetapi belum sampai menemukan sesuatu, baru mengetahui kemungkinan-kemungkinan.

- b. Tahap pematangan, merupakan tahap menjelaskan, membatasi, membandingkan masalah. Dengan proses inkubasi atau pematangan ini diharapkan ada pemisahan mana hal-hal yang benar-benar penting dan mana tidak, mana yang relevan mana yang tidak.
 - c. Tahap pemahaman, merupakan tahap mencari dan menemukan kunci pemecahan, menghimpun dari luar untuk dianalisis dan disintesis, kemudian merumuskan beberapa keputusan.
 - d. Tahap penegasan, merupakan tahap mentes dan membuktikan hipotesis, apakah keputusan yang diambil itu tepat atau tidak.
3. Produk

Definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan orisinalitas, seperti definisi dari Barron yang menyatakan bahwa "kreatifitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru." begitu pula menurut Haefele "kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi –kombinasi baru yang mempunyai makna sosial "Definis Haefele ini menekankan bahwa suatu produk kreatif tidak hanya harus baru tetapi juga diakui dan bermakna. Amabile mendefinisikan kreatifitas sebagai produksi suatu respon atau karya yang baru dan sesuai dengan tugas yang dihadapi.

4. Pendorong

Definisi keempat menekankan kreativitas pada faktor pendorong atau dorongan. Baik dorongan internal (dari diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk menciptakan dan mempersibuk diri secara kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis. Definisi Simpson merujuk pada aspek dorongan internal, yaitu kemampuan kreatif yang dirumuskan sebagai “the initiative that one manifests by his power to break away from the usual sequence of thought” Menurut Amabile kreatifitas tidak hanya bergantung pada keterampilan dalam bidang dan berfikir kreatif, tetapi juga pada motivasi intrinsik (pendorong internal) untuk mempersibuk diri dalam bekerja dan pada lingkungan sosial yang kondusif (pendorong eksternal).

Beberapa penjelasan di atas menyebutkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan individu yang ada secara alamiah dan adanya suatu dorongan yang mampu untuk berfikir kreatif, mengelaborasi, fleksibel, rasional, imajinatif, dan sikap saling menghargai.

b. Ciri- Ciri Kreatifitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori kognitif, dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian

kreatif. Kreatifitas tidak hanya perbuatan otak saja, namun variable emosi dan keseluruhan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif selanjutnya ciri kepribadian kreatif yang ditemukan dalam berbagai studi sebagai berikut:

1. Terbuka terhadap pengalaman baru.
 2. Fleksibel dalam berfikir dan merespon
 3. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan
 4. Menghargai fantasi
 5. Tertarik pada kegiatan kreatif
 6. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain
 7. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
 8. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti
 9. Berani mengambil resiko yang diperhitungkan
 10. Percaya diri dan mandiri
 11. Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas
 12. Tekun dan tidak mudah bosan
 13. Tidak kehabisan akal dalam memecakan masalah
 14. Kaya dan inisiatif
 15. Peka terhadap situasi lingkungan
 16. Lebih berorientasi kemasa kini dan masa depan dari pada masa lalu
 17. Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik
 18. Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, dan holistic
 19. Memiliki gagasan yang orisinil
 20. Mempunyai minat yang luas
 21. Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermamfaat
 22. Kritis terhadap pendapat orang lain
 23. Senang mengajukan pertanyaan yang baik. Dan
 24. Memiliki kesadaran etika-moral dan estetik yang tinggi
- Kreatifitas akan muncul pada individu yang memiliki motivasi

tinggi, rasa ingin tahu, dan imajinasi. Seseorang yang kreatif akan selalu

mencari dan menemukan hubungan yang baru, mereka selalu bersikap terbuka terhadap sesuatu yang baru dan tidak diketahui sebelumnya.

Csikszentmihalyi mengemukakan sepuluh ciri-ciri keperibadian kreatif, antar lain sebagai berikut:

1. Pribadi kreatif mempunyai kekuatan energi fisik yang memungkakan mereka bekerja berjam-jam dengan konsentrasi penuh, tetapi mereka juga bisa tenang dengan rileks, bergantung pada situasinya.
2. Pribadi kreatif, cerdas dan cerdik, tetapi pada saat yang sama mereka juga naif. Di satu pihak mereka mempunyai kebijaksanaan (*wisdom*), tetapi juga seperti anak-anak (*childlike*). Insight yang mendalam dapat tampak bersama-sama dengan ketidak matangan dan mental, mereka dapat berfikir konvergen dan divergen.
3. Ciri-ciri paradoksal ketiga berkaitan dengan kombinasi antara sikap bermain dan disiplin. Kreatifitas memerlukan kerja keras, keuletan, dan ketekunan untuk menyelesaikan suatu gagasan atau karya baru dengan mengatasi rintangan yang sering dihadapi.
4. Pribadi kreatif yang berselang seling antara imajinasi dan fantasi, namun tetap bertumpuk pada realitas. Keduanya diperlukan untuk dapat melepaskan diri dari kekinian tanpa kehilangan sentuhan dengan masa lalu.
5. Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan baik introversi maupun extroversi. Seseorang perlu dapat bekerja sendiri untuk dapat berkreasi,

tetapi juga penting baginya untuk bertemu dengan orang lain, bertukar pikiran, dan mengenal karya-karya orang lain.

6. Orang kreatif dapat bersikap rendah diri dan bangga akan karyanya pada saat yang sama. Mereka puas dengan prestasi mereka tetapi biasanya tidak terlalu ingin menonjolkan apa yang telah mereka capai, dan mereka juga mengakui adanya faktor keberuntungan dalam karir mereka. Mereka lebih berminat terhadap apa yang mereka lakukan.
7. Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan androgini psikologis, yaitu mereka dapat melepaskan diri dari stereotip gender (maskulin feminisme). Lepas dari kedudukan gender, mereka bisa sensitif dan asertif, dominan dan submisif pada saat yang sama.
8. Orang kreatif cenderung mandiri bahkan suka menantang, tetapi dilain pihak mereka bisa tetap tradisional dan konservatif. Bagaimanapun, kesediaan untuk mengambil resiko dan meninggalkan keterkaitan pada tradisi juga perlu.
9. Kebanyakan orang kreatif sangat bersemangat bila menyangkut karya mereka, tetapi juga sangat objektif dalam penelitian karyanya. Tanpa semangat seseorang bisa kehilangan minat terhadap tugas yang sangat sulit, tetapi tanpa objektivitas, karyanya bisa menjadi kurang baik dan kehilangan kredibilitasnya.
10. Sikap keterbukaan dan sensitivitas orang kreatif sering membuatnya menderita jika mendapat banyak kritik dan serangan terhadap jerih

payahnya, namun disaat yang sama ia juga merasakan kegembiraan yang sangat luar biasa.

Menurut Utami Munandar menjabarkan ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif sebagai berikut:

1. Ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif (Aptitude)
 - a. Keterampilan berfikir lancar, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
 - b. Keterampilan berfikir luas (fleksibel), yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mampu mengubah cara pendekatan atau cara berfikir.
 - c. Keterampilan berfikir rasional, yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur
 - d. Keterampilan memperinci atau mengelaborasi, yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.

- e. Keterampilan menilai (mengevaluasi), yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya.
2. Ciri-ciri afektif (non-aptitude)
 - a. Rasa ingin tahu, yaitu slalu terdorong untuk mengetahui lebih bnyak, mengajukan banyak pertanyaan, slalu memperhatikan orang, objek dan situasi, dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.
 - b. Bersifat imajinatif, yaitu mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi, menggunakan kenyataan dan khayalan.
 - c. Merasa tertantang oleh kemajuan, yaitu terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi yang rumit, lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
 - d. Sifat berani mengambil resiko, yaitu berani memberikan resiko, dan memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, tidak mendai ragu-ragu karna ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional atau yang kurang berstruktur.

- e. Sifat menghargai, yaitu yaitu dapat menghargai bimbingan atau pengarahan dalam hidup, menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, mempunyai kegemaran dan menyukai aktivitas yang kreatif. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada anak-anak pada umumnya, artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik dan ejekan orang lain. Mereka pun tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak setuju orang lain. Orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan atau menyimpang dari tradisi.

c. Profesi kreatifitas pada Manusia

Dalam perkembangan peradaban manusia tentu akan menentukan data dalam sejarah bahwa pada dasarnya kreatifitas telah dikaruniai potensi kreatif sejak dilahirkan, hal ini dapat dilihat melalui perilaku bayi ataupun anak-anak yang secara alamiah gemar bertanya, gemar mencoba, gemar memperhatikan hal yang baru, gemar berkarya melalui benda apa saja yang ada dalam jangkauannya termasuk di dalamnya gemar berimajinasi.

Potensi kreatifitas dapat kita lihat melalui keajaiban alamiah seseorang bayi selalu ingin tahu serta antusias dalam menjeleajahi dunia sekitarnya. Mereka dapat menikmati warna, cahaya, gerakan, dan bunyi. Mereka juga dapat merasakan, mengambil, dan memanipulasi apapun yang terlihat. Mereka dapat menghabiskan waktunya dengan beresprimen pada bagian yang berbeda, berbagai cuaca,

berbagai situasi tanpa merasa bosan. Semua kegemaran ini adalah potensi kreatifitas yang sangat dibutuhkan. Devito dalam Supridi mengemukakan bahwa kreatifitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif dan potensi ini di kembangkan.

Dengan pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa pada dasarnya manusia termasuk masyarakat indonesia telah dikaruniai potensi kreatif dalam diri untuk tetap menjalani kehidupan.

Kreatifitas sangat penting dalam hidup, maka dari itu kreatifitas perlu dipupuk sejak dini dalam diri peserta didik. Utami Munandar mengatakan alasan pentingnya kreatifitas antara lain :

1. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia kreatifitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
2. Keartifitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam –macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan.
3. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan, tetapi terlebih lebih juga memberikan kepuasan kepada individu. Dari wawancara terhadap tokoh- tokh yang telah mendapat penghargaan kerana berhasil menciptakan sesuatu yang bermakna

yaitu para seniman, ilmuwan. Dan para investor, ternyata faktor ini amat berperan, bahkan lebih dari keuntungan material semata – mata.

4. Kreatifitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini, kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif , berupa ide- ide baru penemuan – penemuan ,dan teknologi baru. Untuk mencapai hal ini, sikap , pemikiran dan prilaku kreatif harus dipupuk sejak dini.

d. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreatifitas.

Empat pendukung potensial yang dapat mendukung dan menghambat kreatifitas yaitu pertama, memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadian serta suasana psikologis. Kedua menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya,dipegang, didengar dan dimainkan untuk pengembangan kreatifitasnya,perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kiri dan kanan.. ketiga peran serta guru dalam mengembangkan kreatifitas,artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan simulasi yang tepat pada anak. Keempat, peran serta orang tua dalam mengembangkan kreatifitas anak.

A. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran dalam pendidikan memegang peranan penting untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan penerapan konsep diri. Keberhasilan proses pembelajaran dapat tercermin dari peningkatan mutu lulusan yang dihasilkan. Untuk itu, perlu diadakan peran aktif seluruh komponen pendidikan terutama murid yang berfungsi sebagai input sekaligus calon output dan juga guru sebagai fasilitator. Guru mempunyai peran dalam menciptakan suasana yang efektif dan menumbuhkan semangat belajar murid. Guru harus mempunyai suatu model pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Melihat model pembelajaran berbasis portofolio murid dibawah pada proses belajar aktif dan proses belajar yang menyenangkan. Model ini akan membawa murid pada proses belajar aktif, sebab murid belajar dengan melakukan sesuatu. Murid di bawah pada variasi, tidak monoton dan menjadikan lingkungan masyarakat sebagai sumber belajar.

Dua aspek lain inilah yang merupakan kekuatan model pembelajaran portofolio, yakni murid belajar secara aktif dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran berbasis portofolio merupakan suatu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu proses peserta didik memahami teori melalui pengalaman belajar praktik empiric, tidak terkecuali implikasi pengalaman belajar dalam masyarakat langkah-langkah pembelajaran portofolio ini meliputi :

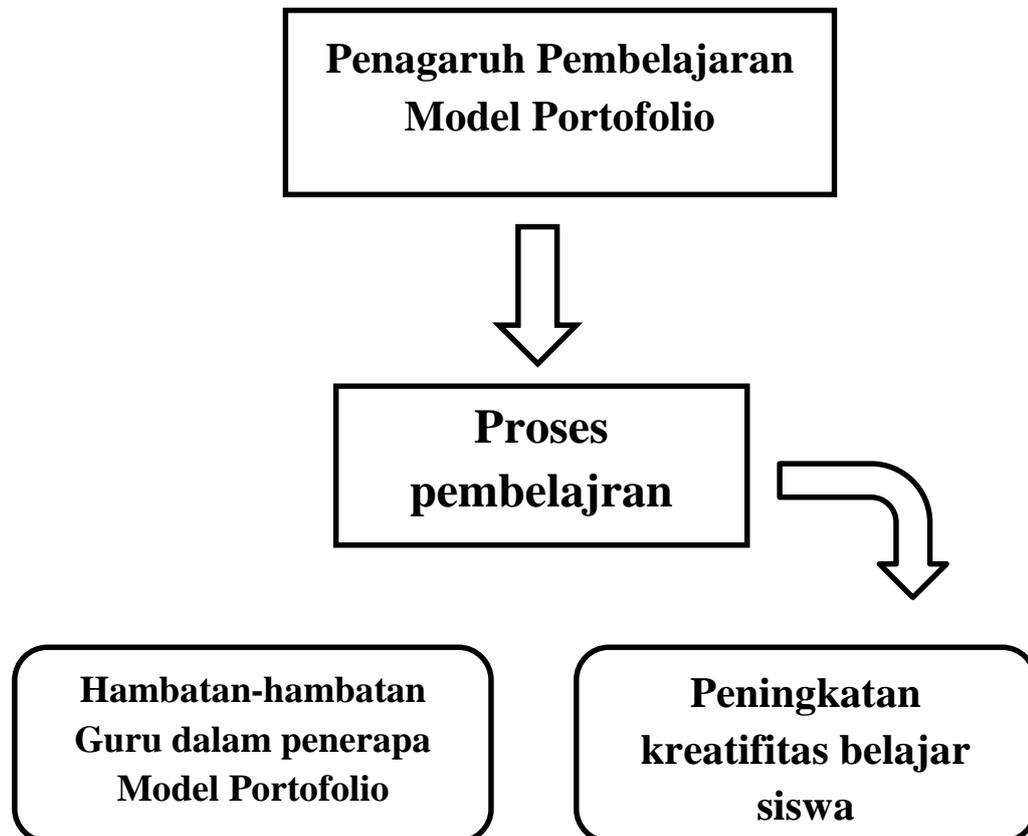
- a) Mengidentifikasi masalah, b). Memilih masalah, c). Mengumpulkan informasi d). Membuat portofolio, e). Menyajikan portofolio dan f). Melakukan refleksi.

Dengan demikian model pembelajaran berbasis portofolio diharapkan mampu meningkatkan kreatifitas belajar murid.

Peningkatan kreatifitas belajar murid ini dapat dilihat dari ciri – ciri kreatifitas sebagai berikut

Keterampilan berfikir lancar.luwes (fleksibel) rasional mengelaborasi,keterampilan menilai, rasa ingin tahu imujinatif, merasa tertantang, sifat berani mengambil resiko,dan sifat menghargai murid. Melalui kerangka pikir tersebut dalam penelitian ini pembelajaran portofolio dikaitkan dengan kreatifitas belajar murid dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 2.2 : Kerangka Pikir



B. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan yang sedang diteliti. Dan dalam penelitian ini dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: “

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini mengkaji suatu variabel yang menjadi inti dari penelitian yaitu pengaruh pembelajaran Berbasis Portofolio Pada mata Pelajaran PKn dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode survei, peneliti memilih responden sebagai sampel, dan memberikan mereka kuesioner yang suka baku standar. Jadi penelitian survei dibatasi pada penelitian yang datanya dikumpulkan dari sampel atas populasi untuk mewakili seluruh populasi.

B. Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi adalah satu wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 146 Gattareng Dengan jumlah keseluruhan 122 siswa

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Sejalan dengan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan perwakilan dari populasi yang diambil oleh peneliti dan teknik

random sampling. Adapun sampel yang dimaksud penulis dalam penelitian ini adalah sebagian jumlah populasi dengan jumlah siswa 34 siswa.

C. Definisi operasional variabel

Peneliti menyamakan persepsi variabel dan permasalahan yang dikaji agar memudahkan dalam pengukuran variabel penelitian, maka dikemukakan secara operasional sebagai berikut:

1. Pembelajaran berbasis portofolio adalah pembelajaran yang memakai model portofolio yaitu suatu model pembelajaran yang mengumpulkan pekerjaan siswa dengan maksud tertentu dan terpadu yang diseleksi menurut perpaduan-perpaduan yang ditentukan untuk mengetahui peningkatan kreatifita belajar siswa.
2. Kreatifitas belajar adalah suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode, ataupun produk baru yang efektif bersifat imajinatif, rasional, dan sikap saling menghargai yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan masalah. Dan sebagai indikator kreativitas dalam penelitian ini yaitu keterampilan berfikir lancar, keterampilan berfikir luwes (feksibel), keterampilan berfikir rasional, keterampilan memperinci atau mengelaborasi, keterampilan menilai, rasa ingin tahu, imajinatif, merasa tertantang sifat berani mengambil resiko, dan sifat menghargai siswa.
3. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah suatu mata pelajaran yang berfokus pada pembentukan diri yang beragam dari segi

agama, sosial, kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas terampil dan berkarakter.

D. Teknik pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data yang dilakukan melalui angket dan observasi.

1. Observasi

Suatu pengamatan yang dilakukan secara langsung dilapangan atau kelas mengenai kondisi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Melalui observasi ini dimaksudkan untuk memperoleh data mengenai pengaruh Pembelajaran Berbasis Portofolio Pada Mata pelajaran PKN dalam upaya meningkatkan Kreativitas Belajar siswa SDN 146 Gattareng.

2. Angket

Angket adalah merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Adapun angket yang diajukan ini bersifat tertutup dan terbuka sehingga responden diberi kesempatan untuk mengisi alternatif jawaban yang disediakan dan item pertanyaan yang membutuhkan uraian atau penjelasan.

Teknik angket ini dimaksudkan untuk memperoleh data mengenai pengaruh pembelajaran berbasis portofolio pada mata pelajaran PKN dalam upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa SDN 146 Gattareng.

3. Wawancara

Teknik ini menggunakan wawancara mendalam sehingga data yang diperoleh dari informasi tersebut dapat memperjelas dan mempertegas data yang diperoleh melalui angket penelitian informan dalam penelitian ini adalah Guru yang mengajar di SDN 146 Gattareng

E. Teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis secara deskriptif. Kelompok data yang sifatnya kualitatif dipaparkan secara Deskriptif menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Sedangkan kelompok data kuantitatif diskor dalam bentuk tabulasi dan dianalisis dengan menggunakan teknik persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase

F = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah responden

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum SDN 146 Gattareng Sekolah dasar Negeri 146 Gattareng didirikan tahun 1981 dan baru beroperasi pada tahun 1984. SDN 146 Gattareng terletak di dusun Gattareng Desa Gattareng Toa kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng Kode 90862 Kepala sekolah dipegang saat ini Oleh Hj. A. Darmauleng, S.Pd dalam menjalankan proses belajar mengajar beliau Oleh 10 Guru atau pengejar, dan dibantu staf tata usaha 2 orang.

SDN 146 Gattareng memiliki mempunyai visi “ Unggul Dalam mencapai prestasi Berdasarkan Iptek dan Imtaq” Tujuan Sekolah ini adalah “ Menerapkan nilai-nilai spritual dan sosial dalam pergaulan , melaksanakan pendekatan PAKEM pada semua muatan pembelajaran , melaksanakan kegiatan keperamukaan dan seni budaya melalui pengembangan diri, memanfaatkan fasilitas mendukung proses pembelajaran berbasis TIK, Bekerjasama dengan lembaga lain dalam merealisasikan Program sekolah.

SDN 146 Gattareng memiliki 12 ruangan kelas dari kelas I, II, II, IV, V, dan VI. Ruang penunjang lainnya Terdiri dari: Ruang kepala Sekolah, ruangan wakil kepala sekolahg, ruang guru, ruang tata usaha, ruan bimbingan konseling, ruangan usaha kesehatan sekolah, ruangan perpustakaan mesjid, koperasi, ruang keterampilan, ruang bermain musik, ruang tamu, kantin, kamar kecil, gudang lapangan olahraga, dan ruang keamanan

Jumlah siswa yang aktif belajar di SDN 146 Gattareng pada tahun pelajaran 2016-2017 adalah 122 siswa. Kondisi orang tua siswa sangat beragam dari berbagai status sosial dan pekerjaan, seperti pegawai negeri sipil, TNI, POLRI, Petani, Wirasuwasta, buruh dan sebagainya. Kondisi lingkungan sekolah sangat kondusif dan strategis untuk proses kegiatan belajar mengajar, dikarenakan letaknya yang sejuk, nyaman dan jauh dari pusat keramaian.

Proses Pembelajaran Portofolio

Pembahasan Sebelumnya dalam pembelajaran model portofolio beberapa langkah yang harus dilaksanakan mulai dari mengidentifikasi masalah, memilih masalah, mengumpulkan informasi tentang masalah, mengembangkan portofolio kelas, penyajian portofolio, refleksi pengalaman belajar dengan demikian, penerapan model portofolio dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan SDN 146 Gattareng Desa gattareng toa kecamatan marioriwawo kabupaten soppeng

Deskripsi data penelitian

Berikut yang menunjukkan bahwa sahnya penerapan Model Portofolio dapat meningkatkan Kreativitas belajar siswa.

Tabel4.1

Pendapat responden Terhadap permasalahan yang diidentifikasi terkait pembelajaran portofolio

NO	Pendapat/ pertanyaan	Frekuensi	
		absolut	Relatif
1.	Masalah dalam keluarga	5	31,25
2.	Masalah di sekolah	6	37,5
3.	Masalah dilingkungan masyarakat	5	31,25
	Jumlah	16	100

Sumber : Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa umumnya siswa mampu mengidentifikasi masalah dengan persentase masalah dalam keluarga 31.25 % atau 5 responden, dan masalah disekolah 37,5 % atau 6 responden. Dan masalah dilingkungan masyarakat 31,25 atau 5 responden. Dengan demikian siswa dalam mengidentifikasi masalah umumnya diambil dilingkungan sekolah. Selanjutnya dalam mengidentifikasi masalah waktu yang dibutuhkan siswa dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.2

Pendapat responden tentang waktu yang dibutuhkan dalam mengidentifikasi masalah

NO	Pendapat/ pertanyaan	Frekuensi	
		absolut	Relatif
1.	Hanya beberapa jam	3	18,75
2.	1 hari sampai 2 hari	2	12,5
3.	2 hari sampai 3 hari	7	43,75
4	1 minggu	2	12,5
5.	Waktu dikondisikan	2	12,5
	Jumlah	16	100

Sumber : Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan data yang diperoleh umumnya siswa dalam mengidentifikasi masalah membutuhkan hanya beberapa jam 18,75 atau 3 responden, kemudian 1 hari sampai 2 hari 12,5 atau 2 responden, dan 2 hari sampai 3 hari 43,75% atau 7 responden kemudian 1 minggu sebanyak 12,5 atau 2 responden. Kemudian waktu dikondisikan 12,5 % atau 2 responden. Dengan demikian dalam mengidentifikasi masalah tindakan siswa yang dapat dilihat berdasarkan tabel berikut:

Tabel 4.3

Pendapat responden tentang tindakan yang dilakukan dalam mengidentifikasi masalah yang akan dikaji dalam kelas

NO	Pendapat/ pertanyaan	Frekuensi	
		absolut	Relatif
1.	Mendiskusikan pada teman	8	50
2.	Bertanya kepada guru, orang tua, dan tokoh masyarakat	4	25
3.	Mencari di media cetak, elektronik	4	25
	Jumlah	16	100

Sumber : Data diolah oleh peneliti

Tindakan siswa dalam mengidentifikasi masalah berdasarkan data yang diperoleh diatas pada umumnya siswa mendiskusikan kepada teman 50% atau 8 responden sedangkan bertanya kepada guru ,orang tua, dan tokoh masyrakt yaitu 4 responden atau 25 % kemudian yang mencari dimedia cetak, elektronik sebanyak 4 responden atau 25 % . jadi tindakan siswa dalam mengidentifikasi masalah berpengaruh pada hal kreatif yang dilakukan seperti rasa ingin tahu yang tinggi dengan 9 responden atau 56,25% selanjutnya hal yang imajinatif sebanyak 2 responden atau 12,5 % , kemudian merasa tertantang oleh kemajuan sebanyak 2 responden atau 12,5% dan berani mengambi resiko sebanyak 3 responden atau 18,75%. Jadi pada umumnya siswa memiliki rasa ingin tahu dan berani mengambil resiko yang cukup tinggi sebagai hal yang menunjukkan kreatifitas

dan mengidentifikasi masalah, untuk lebih jelas , dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4.4

Pendapat responden tentang permasalahan yang dipilih dalam mengidentifikasi masalah

NO	Pendapat/ pertanyaan	Frekuensi	
		absolut	Relatif
1.	Rasa ingin tahu yang tinggi	9	56,25
2.	Imajinatif	2	12,5
3.	Merasa tertantang oleh kemajuan	2	12,5
4	Berani mengambil resiko	3	18,75
	Jumlah	16	100

Sumber : Data diolah oleh peneliti

Selain mengidentifikasi masalah yang akan dikaji dalam kelas langkah selanjutnya dalam pembelajaran portofolio yaitu memilih masalah untuk kajian kelas. Hal itu dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.5

Pendapat responden tentang permasalahan yang dipilih dalam menentukan masalah sebagai kajian kelas

NO	Pendapat/ pertanyaan	Frekuensi	
		absolut	Relatif
1.	Masalah yang menantang	10	62,5
2.	Masalah yang imajinatif	6	37,5
	Jumlah	16	100

Sumber : Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa permasalahan yang dipilih merupakan masalah yang menantang 62,5% atau 10 responden kemudian masalah yang imajinatif sebanyak 37,5% atau 6 responden . dengan demikian pendapat responden tentang permasalahan yang dipilih dalam menentukan masalah sebagai kajian kelas lebih dominan memilih masalah yang menantang. Hal ini menunjukkan kreativitas siswa yaitu merasa tertantang. Sebelum memilih masalah untuk kajian kelas, siswa melakukan hal-hal seperti memahami setiap masalah 50% atau 8 responden ,memilih masalah dengan pendapat sendiri 2 responden atau 12,5% ,dan memilih masalah dengan meminta pendapat teman 4 responden atau 25%, kemudian memilih masalah dengan meminta pendapat guru 2 responden atau 12,5%. Hal ini menunjukkan bahwa dalam memilih masalah yang akan dikaji pada umumnya siswa memahami setiap masalah yang ada. Hal ini menunjukkan ciri kreatifitas yaitu keterampilan berfikir lancar, keterampilan

berfikir luwes, dan keterampilan menilai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari data sebagai berikut:

Tabel 4.6

Pendapat responden tentang tindakan yang dilakukan dalam mengkaji masalah yang telah dikumpulkan

NO	Pendapat/ pertanyaan	Frekuensi	
		absolut	Relatif
1.	Memahami setiap masalah	8	50
2.	Memilih masalah dengan pendapat sendiri	2	12,5
3.	Memilih masalah dengan meminta kepada teman	2	12,5
4	Memilih masalah dengan meminta pendapat guru	4	25
	Jumlah	16	100

Sumber : Data diolah oleh peneliti

Selanjutnya dalam menentukan masalah yang akan dikaji, maka siswa melakukan beberapa prosedur dalam menentukan masalah seperti musyawarah mufakat sebanyak 11 responden atau 68,75% dan voting sebanyak 5 responden atau 31,25 %. Dengan demikian ini menunjukkan bahwa sikap kerjasama saling menghargai demokratis, dan keterampilan menilai siswa dalam menentukan

masalah itu pada umumnya tinggi yang termasuk ciri-ciri kreatifitas. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.7

Pendapat responden tentang prosedur yang dilaksanakan dalam menentukan masalah

NO	Pendapat/ pertanyaan	Frekuensi	
		absolut	Relatif
1.	Masalah yang menantang	10	62,5
2.	Masalah yang imajinatif	6	37,5
	Jumlah	16	100

Sumber : Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa sikap kerjasama, saling menghargai, demokratis, dan keterampilan mengenai siswa dalam menentukan masalah itu pada umumnya tinggi ,dengan demikian hal kreatif yang ditunjukkan siswa ddalam memilih masalah , seperti terbuka atas pendapat sendiri dan tidak terpengar pada orang lain sebanyak 4 responden atau 25%, dan terbuka pada pendapat orang lain sebanyak 9 responden atau 56,25 % , kemudian berani mengambil resiko yang diperhitungkan sebanyak 3 responden atau 18,75 % . Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.8

Pendapat responden tentang kreatifitas yang dilakukan dalam memilih masalah untuk kajian kelas

NO	Pendapat/ pertanyaan	Frekuensi	
		absolut	Relatif
1.	Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh orang lain	9	56,25
2.	Terbuka atas pendapat orang lain	4	25
3.	Berani mengambil resiko diperhitungkan	3	18,75
	Jumlah	16	100

Sumber : Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan indikator kreatifitas yaitu keterampilan berfikir luwes keterampilan menilai sifat yang berani mengambil resiko dan sifat menghargai. Selanjutnya dapat diketahui bahwa setelah memilih masalah untuk kajian kelas, maka yang dilaksanakan selanjutnya yaitu informasi tentang masalah yang akan dikaji di kelas dapat dilihat dari data tabel berikut:

Tabel 4.9

Pendapat responden tentang sumber informasi yang dipilih dalam mengumpulkan informasi masalah yang dikaji di kelas

NO	Pendapat/ pertanyaan	Frekuensi	
		absolut	Relatif
1.	Perpustakaan	2	12,5
2.	Jaringan informasi elektronik	12	75
3.	Dilingkungan sekitar	2	12,5
	Jumlah	16	100

Sumber : Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel diatas ,nampak bahwa sumber informasi yang dipilih dalam menggunakan informasi masalah yang dikaji dikelas yaitu sebanyak 4 responden atau 25,5 ,dan membuat janji untuk mengadakan wawancara sebanyak 9 responden atau 56,25% sedangkan jaringan informasi elektronik sebanyak 3 responden atau 18,75 % .selanjutnya tindakan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dipilih dapat dilihat data dalam tabel berikut

Tabel 4.10

Pendapat responden tentang tindakan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi pada sumber informasi yang dipilih

NO	Pendapat/ pertanyaan	Frekuensi	
		absolut	Relatif
1.	Mengunjungi sumber informasi	9	56,25
2.	Membuat janji untuk mengadakan wawancara	4	25
3.	Jaringan informasi, elektronik(internet)	3	18,75
	Jumlah	16	100

Sumber : Data diolah oleh peneliti

Kemudian untuk mengetahui tindakan yang dilakukan dalam mengumpulkan informasi yang akan dikaji dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.11

Pendapat responden tentang tindakan yang dilakukan dalam mngumpulkan informasi yang akan dikaji

NO	Pendapat/ pertanyaan	Frekuensi	
		absolut	Relatif
1.	Membuat pertanyaan sendiri	2	12,5
2.	Mendiskusikan dengan teman	12	75
3.	Pertanyaan dibuatkan oleh orang lain	2	12,5
	Jumlah	16	100

Sumber : Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan dalam mngumpulkan informasi yang akan dikaji dengan pertanyaan sendiri sebanyak 2 responden atau 12,5% dan mendiskusikan kepada teman sebanyak 12 responden atau 75% dan pertanyaan dibuatkan oleh orang lain sebn=anyak 2 responden atau 12,5 %. Dengan demikian ini ,menunjukkan bahwa siswa dalam mengumpulkan informasi tentang masalah yang akan dikaji diatas pada umumnya yaitu pertanyaan yang dibuat sendiri dan mendiskusikan dengan teman . hal ini menunjukkan ciri kreatifitas seperti kerampilan berfikir lancar, luwes,keterampilan mnilai ,rasa ingin tahu, dan sifat menghargai. Dan selanjutnya guru mengulas atau menjelaskan rincian tugas dalam mengembangkan portofolio kelas, siswa yang bertanya sebanyak 12 responden atau75% dan yarasa tertantang sebanyak 2 responden atau 12,5 % dan yang hanya menyimak sja sebvanyak 2 responden atau 12,5%.untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari dalam tabel berikut

Tabel 4.12

Pendapat responden terhadap tindakan yang dilakukan ketika guru mengulas rincian tugas yang akan dikaji

NO	Pendapat/ pertanyaan	Frekuensi	
		absolut	Relatif
1.	Menanyakan	12	75
2.	Tertantang	2	12,5
3.	Hanya menyimak saja	2	12,5
	Jumlah	16	100

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa ciri kreatifitas yaitu keterampilan berfikir luwes, rasa ingin tahu, dan merasa tertantang oleh kemajuan selanjutnya, siswa dalam mengembangkan ortofolio kelas memiliki beberapa cara, hal ini dapat diperhatikan dari data dalam tabel berikut:

Tabel 4.13

Pendapat responden terhadap tindakan yang dilakukan dalam mengembangkan portofolio kelas

NO	Pendapat/ pertanyaan	Frekuensi	
		absolut	Relatif
1.	Mengumpulkan informasi subjek sebanyak mungkin	12	75
2.	Bertanya kepada guru	2	12,5
3.	Mendiskusikan dengan teman kelompok	2	12,5
	Jumlah	16	100

Sumber : Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel diatas mengumpulkan informasi subjek sebanyak mungkin yaitu 12 responden atau 75%, bertanya kepada guru sebanyak 2 responden atau 12,5 % , mendiskusikan dengan teman kelompok sebanyak 2 responden atau 12,5 %. Hal ini menunjukkan ciri kreatifitas yaitu keterampilan memperinci atau mengelaborasi, dan keterampilan menilai. Selanjutnya dalam mengembangkan portofolio kelas dibagi beberapa kelompok yang mempunyai tugas masing-masing. Hal ini dapat dilihat dari tabel beriku.

Tabel 4.14

Pendapat responden terhadap aktifitas didalam kelompok untuk membuat satu bagian fortfolio

NO	Pendapat/ pertanyaan	Frekuensi	
		absolut	Relatif
1.	Bekerja dengan membagi tugas	12	75
2.	Bekerja secara bersama-sama	2	12,5
3.	Bekerja dengan tidak menghiraukan teman	2	12,5
	Jumlah	16	100

Sumber : Data diolah oleh peneliti

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang bekerja dengan membagi tugas yaitu 12 responden atau 75% ,bekerja secara bersama-sama yaitu 2 responden 12,5 %, dan bekerja dengan tidak menghiraukan teman yaitu sebanyak 2 responden atau 12,5 %. Dan dapat dilihat bahwa siswa membuat satu bagian portofolio bekerja dengan mementingkan kerjasama hal ini menunjukkan indikator kreatifitas yaitu sifat menghargai

Selanjutnya dapat diketahui pula bahwa hambatan siswa dalam pembelajaran portofolio pada umumnya adalah waktu dengan 10 responden 62,5 % dan tenaga sebanyak 6 responden atau 37,5% . dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 4.15**Pendapat responden tentang hambatan dalam pembelajaran portofolio**

NO	Pendapat/ pertanyaan	Frekuensi	
		absolut	Relatif
1.	Waktu	4	25
2.	Tenaga	4	25
3.	kerjasama	4	25
4	Biaya	4	25
	Jumlah	16	100

Sumber : Data diolah oleh peneliti

Langkah selanjutnya setelah mengembangkan portofolio kelas dan penyusunan portofolio tayangan selesai dibuat, setiap kelompok menyajikannya dalam kegiatan penyajian portofolio dihadapan dewan juri dan siswa lain. Dalam penyajian portofolio tiap kelompok portofolio satu persatu mempersentasikan hasil karya portofolio tayangan secara lisan dihadapan dewan juri dan siswa lain, berbekal informasi yang telah diperoleh langsung dari lapangan kelompok I: menjelaskan masalah. Kelompok ini menjelaskan masalah yang menjadi kajian kelas dan menjelaskan mengapa masalah tersebut penting dan mengapa masalah harus terpecahkan. kelompok II: mengkaji kebijakan alternatif untuk mengatasi masalah. Kelompok ini menjelaskan sebagai kebijakan alternatif untuk memecahkan masalah. Kelompok III: mengusulkan kebijakan publik untuk mengatasi masalah . kelompok ini mengusulkan dan menjustifikasi kebijakan publik yang disepakati untuk memecahkan masalah . dan kelompok IV: membuat

8	Muh.Dika ardiyansyah													
9	Miftahul awal													
10	Muh sabilillah													
11	Muh.saidil													
12	Nur Alisza													
13	Nurmi													
14	Nurul Ain													
15	Risman													
16	Sahrul ramadana													

Keterangan:

Aspek yang diamati:

1. Kerampilan berfikir lancar
2. Keterampilan berfikir luwes
3. Keterampilan berfikir rasional
4. Keterampilan memperinci dan mengelaborasi
5. Keterampilan menilai
6. Rasa ingin tahu
7. Imajinatif
8. Merasa tertantang
9. Sifat berani mengambil resiko
10. Sifat menghargai

Kriteria:

1. Aspek Rendah(R): 0-3
2. Aspek sedang (S):4-6
3. Aspek Tinggi (T):7-10

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa kesepuluh indikator kreatifitas tidak semuanya dimiliki oleh siswa kelas V SDN 146 Gattareng . ini berarti bukan berarti siswa tidak mempunyai kreatifitas sebab kemampuan masing-masing siswa berbeda-beda. Dapat dilihat bahwa siswa yang memiliki kreatifitas tinggi ada 9 siswa atau 56,25%, dan yang memiliki kreatifitas sedang 5 siswa atau 31,25% dan memiliki kreatifitas rendah ada 2 siswa atau 12,5%. Data ini menunjukkan bahwa siswa dikelas V SDN 146 Gattareng pada umumnya memiliki kreatifitas yang tinggi.

Berdasarkan informasi dari ibu sania guru SD 146 Gattareng bahwa: ” sumber daya siswa kelas V SDN 146 Gattareng sebelum diterapkan model pembelajaran portofolio memiliki kreatifitas cukup rendah hal ini terlihat saat guru menerangkan tidak ada umpan balik dari para siswa. Mereka cenderung pasif. Motivasi dan kreatifitas belajar rendah, saat diberi pertanyaan hanya beberapa siswa saja yang menjawab , tidak ada kerjasama kelompok yang baik. Hanya siswa tertentu yang aktif siswa kurang berani mengungkapkan pendapat , lambat dalam menganalisa masalah dan membuat keputusan . setelah diterapkannya model pembelajaran portofolio kreatifitas siswa SDN 146 Gattareng mengalami peningkatan yang cukup signifikan

Proses pembelajaran berbasis portofolio terdapat hambatan-hambatan yang dihadapi oleh guru dalam penerapan model pembelajaran portofolio pada pembelajaran PKn sebagai berikut:

a. Waktu

Pelaksanaan pembelajaran portofolio dikelas V SDN 146 Gattareng menggunakan waktu yang sangat singkat bagi pelaksanaan pembelajaran portofolio yang sempurna . model pembelajaran portofolio dilaksanakan pada waktu jam pelajaran, waktu istirahat, dan pada waktun pulang sekolah. Pada wajtu jam pelajaran 2 kali 45 menit adalah waktu yang singkat dalam melaksanakan model pembelajaran portofolio. Biaya untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran portofolio.

b. Biaya faktor yang sangat selain waktu adalah biaya, sebab biaya salah satu penentu terlaksananya pembelajaran portofolio. Mulai dari mengidentifikasi masalah sampai pelaksanaan penyajian portofolio. Dari pihak sekolah belum ada anggaran untuk pendaan npelaksanaan model pembelajaran. Jadi siswa mengadakan iuran sendiri untuk tercapainya proses pembelajaran portofolio.

c. Tentang siswa dan pengajar juga menjadi salah satu faktor penentu suksesnya pelaksanaan model pembelajaran portofolio dibutuhkan tenaga ekstra, terlebih siswa masih mempunyai pelajaran yang lain, belum ada lagi tugasnya. Pelaksanaa pembelajran yang meliputi kegiatan didalam dan luar kelas membutuhkan banyak tenaga. Untuk mendapatkan hasil yang optimal siswa dan pengajar harus mempunyaai tenaga ekstra. Pengajar

sangat berperan dalam memberi motivasi kepada siswa agar lebih semangat dalam pembelajaran.

d. Pembahasan

Sania mengemukakan bahwa sumber daya siswa kelas v SDN 1 46 Gattareng sebelum diterapkannya model pembelajaran portofolio memiliki kreatifitas cukup rendah hal ini terlihat saat guru menerangkan tidk ada umpan balik para siswa, mereka cenderung merasa pasif, motivasi, dan kreativitas belajar rendah, saat diberi pertanyaan hanya beberapa siswa saja yang menjawab, tidak ada kerja sama kelompok yang sama. Hanya siswa tertentu yang aktif, siswa kurang berani mengemukakan pendapat, lambat dalam menganalisa masalah dan membuat pertanyaan. Setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis portofolio kreativitas siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Pembelajaran portofolio mendekatkan siswa kepada obyek yang dibahas, dan pengajaran yang menjadikan materi yang dibahas langsung dihadapkan langsung kepada siswa atau siswi secara langsung mencari informasi tentang hal yang dibahas dalam lingkungan masyarakat sekitarnya. Dengan model pembelajaran portofolio peserta didik diberdayakan mampu berbuat untuk memperkaya pengalaman belajar dan juga dapat meningkatkan interaksi dengan lingkungannya baik lingkungan fisik, sosial dan budaya.

Siswa tidak hanya medapatkan pengetahuan melalui pemapran atau ceramah guru saja namun mereka langsung kelingkungan sekitar untuk mencari informasi. Dengan adanya interaksi dengan liingkungan siswa dapat membangun pengetahuan dan kepercayaan diri. Melalui interaksi dengan berbagi individu dengan kelompok yang beragam membentuk kpribadian siswa memahami kemajemukan dan melahirkan sikaf-sikaf positif dan toleransi terhadap keberagaman dan pernbedaan hidup jadi model pembelajaran potofolio mkerupakan :

1. Proses pembelajaran menarik

Pembelajaran portofolio pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menjadi pembelajaran yang cukup menarik. Dan pembelajaran siswa tidak hanya dikelas, tetapi juga ikut turut langsung kelapangan mencari data dan informasi, siswa dapat leluasa menuangkan ide pendapatnya jadi siswa menjadi aktif, kritis dan kreatif terhadap masalah yang dikaji. Siswa mendapatkan ruangan yang cukup luas untuk berfatisipasi dan berkreasi , dengan demikian kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran portofolio memberikan tantangan tersendiri bagi siswa karena siswa terlibat langsung mencari mengalami bahkan mengemukakan kebemaknaan belajar dalam menggenmukan pengalaman yang tidak didaptkan dalam kelas

2. Kebermaknaan belajar

Pembelajaran berbasis portofolio siswa memperoleh banyak pengalaman belajar yang sangat bermakna. Pengalaman tersebut antara lain pengalaman sosial dalam kerja kelompok selain itu siswa mendapatkan wawasan seperti pemahaman tentang kebijakan publik, belajar tentang masalah-masalah yang ada dalam masyarakat

3. Meningkatkan kreatifitas

Model pembelajaran berbasis portofolio mampu mengajarkan siswa untuk praktisi sebagai warga negara yang cerdas, tanggap, kritis dan kreatif dalam menghadapi masalah yang ada di masyarakat sekitar. Mereka belajar untuk memecahkan masalah yang ada di masyarakat bahkan mereka mencari mengumpul informasi atau data langsung dari sumbernya. Pembelajaran portofolio melatih siswa untuk berani tampil di muka umum menyampaikan pendapat dan pendapat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Penerapan model berbasis portofolio dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas V SDN 146 Gattareng, ini terlihat dari keterampilan berfikir lancar , keterampilan berfikir luwes, keterampilan berfikir rasional, keterampilan memperinci, keterampilan menilai, rasa ingin tahu imajinatif, merasa tertantang ,sifat berani mengambil resiko, dan sifat menghargai siwa , pada umumnya terdapat pada setiap tindakan siswa dalam proses pembelajaran model portofolio berlangsung
2. Hambatan-hambatan yang dihadapi oleh guru dalam penerapan model pembelajaran berbasis portofolio pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SDN 146 Gattareng kecamatan marioriwawo kabupaten soppeng antara lain keterbatasan waktu , minimnya biaya serta keterbatasan tenaga siswa dan pengajar.
3. Model pembelajaran berbasis portofolio mampu mengajak siswa untuk praktis sebagai warga negara yang cerdas , terampil, kritis dan kreatif dalam menanggapi masalah yang ada di masyarakat sekitar

B. Saran

Setelah melakukan penelitian maka peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak diantaranya:

1. Kepada pihak kepala sekolah, dengan keterbatasan waktu, keterbatasan tenaga dan minimnya biaya pendidikan menjadikan penelitian ini belum bisa mendapatkan hasil yang maksimal . untuk mendapatkan hasil yang maksimal diharapkan agar pihak sekolah memberi dukungan, sarana prasarana yang memadai, dan bantuan biaya serta menjalankan kerjasama dengan pihak lain
2. Kepada pengajar, model pembelajaran portofolio merupakan model pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Para pengajar dan sekolah hendaknya menerapkan model pembelajaran portofolio dengan memperhatikan dan menyesuaikan kondisi, sarana dan prasarana, fasilitas yang ada, terlebih lagi lebih meningkatkan antusias siswa.
3. Kepada rekan mahasiswa yang ingin mengangkat topik yang sama agar membagi secermat mungkin untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih maksimal.