



PROSES KOGNITIF KREATIF MAHASISWA TINGKAT I DALAM BELAJAR KEWARGANEGARAAN MELALUI PEMBELAJARAN KONSTRUKTIF KONTEKSTUAL SECARA VIRTUAL

Nani Nur'aeni¹, Dinnie Anggraeni Dewi²

¹Program Studi PPKn FKIP Universitas Islam Nusantara

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail Korespondensi: naninoer.15@gmail.com anggraenidewidhinie@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menemukan gambaran kemampuan proses kognitif kreatif mahasiswa dalam belajar kewarganegaraan, melalui pembelajaran konstruktif kontekstual secara virtual. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas, berbasis pembelajaran daring melalui *whatsapp*, *zoom meeting/google meet* dan *google classroom*. Subjek penelitian mahasiswa semester satu di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Nusantara yang mengikuti mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Metode penelitian yang digunakan *action research* dengan model *practical action research /classroom action research*. Indikator pengukuran proses kognitif kreatif meliputi: kemampuan mengidentifikasi, merumuskan masalah dan membuat hipotesis untuk menyelesaikan masalah, kemampuan merencanakan solusi realistik, dan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan dengan pemetaan isi konsep yang tepat dalam produk hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa pembelajaran konstruktif kontekstual melalui pembelajaran virtual dapat mengembangkan kemampuan proses kognitif kreatif mahasiswa tingkat I dalam belajar kewarganegaraan, dengan nilai "baik" (77,3 %). Hasil ini belum optimal, jika dikaitkan dengan standar nilai ideal "sangat baik" (85 - 100%). Hal ini ditemukan nilai kurang pada sebagian mahasiswa tingkat I dalam melahirkan gagasan kreatif, yakni: mahasiswa kurang memiliki kepercayaan tinggi atas kebenaran pemikirannya, jika tidak melihat internet, tidak spontan mengungkapkan rasionalisasi kemampuan berfikirnya, mengungkapkan gagasan berfikirnya hanya meniru dari pernyataan orang lain, belum mampu menjelaskan secara rinci dan runtut atas masalah dan kurang mengelaborasi pemecahan masalah yang diberikan, kurang menggali sumber literatur sebagai rujukan berfikir dalam melahirkan gagasan pemecahan masalah.

Kata kunci: proses kognitif kreatif, konstruktif kontekstual, belajar kewarganegaraan

Abstract : *This study aims to find a description of the creative cognitive process abilities of students in learning citizenship, through virtual contextual constructive learning. The research uses a qualitative approach with classroom action research methods, based on online learning via whatsapp, zoom meeting/google meet and google classroom. The research subjects were first semester students at the Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Islam Nusantara who took Citizenship Education courses. The research method used is action research with a practical action research model / classroom action research. The indicators for measuring creative cognitive processes include: the ability to identify, formulate problems and create hypotheses to solve problems, the ability to plan realistic solutions, and the ability to construct knowledge by mapping the content of appropriate concepts in learning outcomes. The results showed that contextual constructive learning through virtual learning could develop the creative cognitive process ability of level 1 students in learning citizenship, with a "good" score (77.3 %). This result is not optimal, if it is associated with the ideal value standard of "very good" (85 - 100%). This is found to be lacking in some grade I students in generating creative ideas, namely: students lack high confidence in the truth of their thoughts, if they do not see the internet, do not spontaneously express rationalization of their thinking abilities, express their thinking ideas only imitate other people's statements, have not been able to explain in detail and coherently on the problem and do not elaborate on the problem solving given, less explore literature sources as a reference for thinking in giving birth to problem solving ideas.*

Keywords: *creative cognitive processes, contextual constructive, citizenship learning*

SUBMIT : 18 September 2022 REVIEW: 20 September 2022 ACCEPTED: 22 September

PENDAHULUAN

Proses kognitif merupakan aktifitas mental dalam berfikir untuk menguasai pengetahuan tertentu, yang memiliki tingkatan sesuai dengan kekuatan potensi yang dimiliki individu. Proses kognitif tersebut menunjukkan kepada proses belajar aktif untuk menguasai objek materi pengetahuan tertentu. Dalam kegiatan pendidikan, proses kognitif menjadi rujukan dalam menetapkan rumusan tujuan. Anderson (2001), menetapkan bahwa proses kognitif merupakan pengklasifikasian secara komprehensif dalam menetapkan tujuan pendidikan.

Pengklasifikasian proses kognitif menurut Anderson meliputi enam dimensi, yakni dimensi proses kognitif : mengingat (*remember*), mengerti (*understand*), mengaplikasikan (*apply*), menganalisis (*analysis*), mengevaluasi (*evaluate*) dan mencipta (*create*). Dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, sebagai mata pelajaran di Perguruan Tinggi, proses kognitif kreatif memiliki nilai penting untuk mengembangkan keterampilan belajar kewarganegaraan. Untuk mencapai tahap proses kognitif kreatif tentu tidak mudah karena harus sudah terlebih dahulu melewati tahapan kemampuan dibawahnya, yakni proses kognitif mengingat, mengerti, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi.

Nilai penting proses kognitif dalam keterampilan berfikir bukan sekedar proses berfikirnya melainkan dampak kemampuan berfikirnya terhadap kemampuan dalam merespon masalah, mengambil keputusan dan berperan serta secara konstruktif dalam kehidupan sosialnya. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan program pendidikan yang bertujuan mengembangkan nilai nasionalisme dan patriotisme. Hal itu sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan dalam ps 35 (3) UU No 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, yang menetapkan kedudukan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata kuliah wajib dalam kurikulum pendidikan tinggi. Mata kuliah kewarganegaraan merupakan pendidikan yang bertujuan untuk membentuk mahasiswa

menjadi warga negara yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Kualitas kewarganegaraan untuk membangun kehidupan kebangsaan, tentu memerlukan penopang proses pendidikan yang konstruktif, sehingga dapat berperan serta dalam kehidupan kebangsaannya secara baik. Proses pendidikan memerlukan instrumen pendidikan yang dapat mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan kreatif serta keterampilan berpartisipasi secara konstruktif dalam kehidupan kewarganegaraan. Keterampilan berfikir kritis dan berfikir kreatif serta kemampuan berpartisipasi merupakan tujuan ingin dicapai dalam Pendidikan Kewarganegaraan, sebagai isi pokok dari *civics skills*. Rietbergen-McCracken (2018), menjelaskan bahwa *Civic skills refer to citizens' ability to analyze, evaluate, take and defend positions on public issues, and to use their knowledge to participate in civic and political processes*. Proses kognitif kreatif merupakan proses berfikir yang relevan untuk menunjang capaian keterampilan kewarganegaraan tersebut, karena keterampilan proses berfikirnya meliputi kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, mengambil keputusan kritis dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan, serta menggunakan pengetahuannya untuk berpartisipasi dalam proses kehidupan kewarganegaraannya.

Pembelajaran konstruktif kontekstual mengembangkan kemampuan berfikir rasional dan menemukan pemerolehan pengetahuan berdasarkan fakta secara empirik dalam kehidupan nyata dan menghubungkan isi materi dengan konteks kehidupan sehari-hari, untuk menemukan makna. Pendekatan konstruktif kontekstual menggunakan strategi pembelajaran berbasis otak, menggunakan konteks yang beragam, menghadirkan masalah sosial dan lingkungan sosial yang nyata, mempertimbangkan keragaman peserta didik, membangun aktifitas belajar aktif, mengembangkan belajar melalui kolaborasi, dan menggunakan penilaian autentik

Seiring dengan kondisi pandemi covid 19 yang telah berlangsung lama, berdampak terhadap proses pembelajaran. Kondisi tersebut merubah pola interaksi pendidikan yang

terkondisikan di kelas, dengan pembelajaran secara virtual dalam jaringan/daring (online) yang tersambung dengan komunikasi jarak jauh. Tentu pola interaksi pembelajaran menjadi tidak sempurna untuk melihat totalitas hasil pendidikan secara utuh, karena aspek psikologis belajarnya tidak teramati secara langsung. Pembelajaran daring menghendaki kemandirian belajar dan motivasi internal belajar yang tinggi, karena cara belajar dan kondisi belajar tidak terawasi secara langsung. Hal yang menguntungkan adalah dukungan fasilitasi media komunikasi informasi yang demikian kuat sebagai sumber belajar, seperti halnya internet yang sangat terbuka dan luas, memungkinkan dapat menjadi sumber belajar efektif bagi mahasiswa dalam memperkaya wawasan pengetahuan.

Memperhatikan masalah belajar dan efektifitas pembelajaran masa kondisi pandemi, maka pendekatan pembelajaran konstruktif kontekstual diharapkan dapat mengembangkan proses kognitif kreatif secara baik. Penelitian ini bermaksud menjawab masalah, bagaimana pembelajaran konstruktif kontekstual secara virtual dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk mahasiswa tingkat I dan bagaimana dampak pembelajaran konstruktif kontekstual terhadap proses kognitif kreatif mahasiswa. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan efektifitas belajar mahasiswa dalam mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan melalui pembelajaran virtual .

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan (*action research*), dengan desain model *practical action research* (Mills dalam Creswell, 2012) dan modifikasi model *classroom action research* (Kemmis, Taggart, 1988) Pola alur penelitian meliputi : identifikasi area focus yang akan diteliti (perencanaan tindakan), pengumpulan data (pelaksanaan tindakan), analisis dan interpretasi data (pengamatan tindakan), pengembangan hasil interpretasi dan merencanakan tindakan kembali untuk menyempurnakan temuan penelitian (refleksi). Pembelajaran dilakukan

berbasis daring dengan *whatsapp*, *zoom meeting*, *google meet* dan *google classroom*. Penelitian dilaksanakan di Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Nusantara pada 4 kelas rombongan belajar yang mengikuti perkuliahan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dalam kurun waktu 1 semester. Proses pembelajaran dilakukan oleh 2 orang dosen. Dalam penelitian ini peneliti sendiri adalah sebagai *instrument* sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan : lembar observasi proses pembelajaran, lembar penilaian tugas (artikel, makalah), tes hasil belajar (*essay*).

Variabel proses kognitif kreatif diamati meliputi : 1). kemampuan mengidentifikasi, merumuskan masalah dan membuat hipotesis untuk menyelesaikan masalah (*hypothezing*), meliputi : ketepatan mengidentifikasi masalah, menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah, merumuskan hipotesis yang tepat atas masalah. 2). kemampuan merencanakan solusi realistik (*designing*), (menetapkan alternatif solusi yang realistik dan tepat, merumuskan langkah/cara menyelesaikan masalah yang. 3). Kemampuan mengkonstruksi pengetahuan dengan pemetaan isi konsep yang tepat dalam melahirkan produk hasil belajar (*production*), meliputi kemampuan : mengemukakan gagasan penyelesaian masalah dan kecepatan dalam melahirkan gagasan (dilihat dari durasi waktu), menyajikan/mendeskrripsikan struktur isi gagasan secara runtut, menghadirkan cara penyelesaian masalah dengan gagasan orisinal/ Tidak plagiasi.

Analisis data dilakukan melalui proses reflektif secara kritis terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada input, proses dan output pembelajaran, dan validasi data dilakukan dengan teknik *audit trail* dan *interpretasi*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejalan dengan metode penelitian tindakan kelas, pelaksanaan penelitian dilakukan meliputi tahapan : perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi/evaluasi.

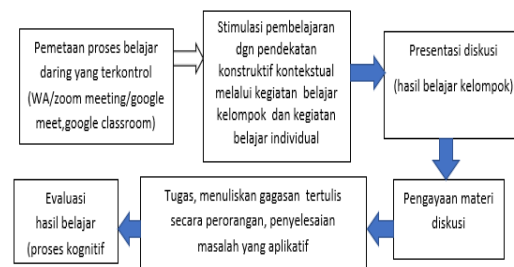
Perencanaan (identifikasi area focus penelitian)

Perencanaan penelitian dengan pendekatan pembelajaran konstruktif kontekstual, mempertimbangkan berbagai komponen penting berdasarkan pendekatan sistem pendidikan. Komponen yang diperhitungkan meliputi hal berikut :

- a). Melakukan identifikasi kebutuhan belajar yang diperlukan sesuai dengan tuntutan capaian hasil belajar secara kurikuler.
- b). Merumuskan target capaian kemampuan hasil belajar sesuai dengan tujuan kurikuler yang telah ditetapkan dalam rencana pembelajaran semester (RPS).
- c). Menyusun instrumen variabel penelitian sesuai dengan objek penelitian tentang proses kognitif kreatif, meliputi: kemampuan mengidentifikasi dan merumuskan masalah, rasional, relevan dengan tema, kemampuan merencanakan solusi realistik, memilih alternatif penyelesaian masalah yang tepat, kemampuan mengkonstruksi pengetahuan dengan pemetaan isi konsep yang tepat, kemampuan menyampaikan gagasan alternatif pemecahan masalah yang berbeda, dan kemampuan merumuskan gagasan yang orisinal dalam menghasilkan produk belajar.
- d). Mengidentifikasi bahan ajar dan materi kurikuler yang memungkinkan dapat diakses dan dipelajari mahasiswa dari berbagai sumber.
- e). Mengidentifikasi tugas-tugas yang harus dikerjakan mahasiswa relevan dengan variabel penelitian,
- f). Merumuskan rancangan langkah pembelajaran dengan pendekatan konstruktif dan kontekstual, melalui kegiatan daring.
- f). Menyusun rancangan evaluasi hasil belajar yang memungkinkan dapat mengukur capaian kemampuan sesuai dengan variabel penelitian.

Pelaksanaan Tindakan (pengumpulan data)

Pembelajaran konstruktif kontekstual dilakukan dengan mengakomodasi kegiatan belajar individu dan kegiatan belajar kelompok. Proses pembelajaran yang dikembangkan pada setiap pembelajaran meliputi siklus kegiatan belajar sebagai berikut :



Gambar 1 : Alur Proses Pembelajaran Konstruktif Kontekstual pada proses belajar virtual

Kegiatan pembelajaran menggunakan media daring, yakni menggunakan media *whatsapp*, *zoom meeting* dan *google meet*. Untuk pelaporan hasil tugas-tugas belajar dikirimkan melalui media *google classroom*. Proses belajar tahap pertama dilakukan melalui kegiatan belajar kelompok dengan tema tertentu dengan menghadirkan sub tema berbasis masalah. Mahasiswa diberikan stimulasi untuk mencari bahan ajar dari berbagai sumber (pustaka dan internet) dalam rangka memperoleh pengetahuan konseptual materi yang dipelajari, dan mengidentifikasi data faktual secara kontekstual dalam kehidupan nyata. Hasil belajar kelompok dipresentasikan di kelas (*zoom meeting/google meet*) dilanjutkan dengan proses diskusi, selanjutnya diberi penguatan pengayaan materi oleh dosen. Untuk mengukur capaian hasil pembelajaran, mahasiswa diminta menuliskan gagasan/pemikirannya secara tertulis, terkait penyelesaian masalah sesuai dengan materi yang dipelajari.

Instrumen penilaian kemampuan proses kognitif kreatif mahasiswa diperoleh melalui kemampuannya dalam menjelaskan gagasan pemikirannya dalam proses diskusi, dan analisis deskripsi hasil pemikirannya dalam mencari solusi penyelesaian masalah, sesuai dengan tema materi yang dipelajari dalam sebuah makalah. Gagasan pemikiran struktur isinya meliputi : pendahuluan (latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, hipotesis), pembahasan (kajian analisis untuk menjawab rumusan masalah), simpulan dan rekomendasi. Variabel yang diamati dalam penulisan gagasan pemikirannya meliputi : kemampuan mengidentifikasi dan merumuskan

masalah dengan rasional, kemampuan merencanakan solusi realistik dalam memecahkan masalah, memilih alternatif penyelesaian masalah yang tepat, kemampuan mengkonstruksi pengetahuan dengan pemetaan isi konsep yang tepat, menyampaikan gagasan dengan alternatif pemecahan masalah yang berbeda, menghasilkan gagasan yang orisinal/ hasil pemikirannya sendiri.

Pengamatan (analisis & interpretasi)

Pengamatan hasil penelitian menggunakan pendekatan konstruktif kontekstual dengan menggunakan media daring dikembangkan melalui strategi sebagai berikut:

- a. menggunakan media daring whatsapp, zoom meeting / google classroom, google meet
- b. pembelajaran berbasis masalah,
- c. pembelajaran kolaboratif
- d. pembelajaran mandiri
- e. media belajar : multi sumber
- f. metode diskusi, metode inkuiri / discovery
- g. penilaian autentik (kemampuan oral, tulisan (tugas, makalah), mandiri & kelompok)
- h. pengukuran capaian kemampuan sesuai dengan target variabel penelitian, meliputi unsur :
 1. kemampuan mengidentifikasi, merumuskan masalah dan membuat hipotesis untuk menyelesaikan masalah (indikator penilaian: ketepatan mengidentifikasi masalah, menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah, merumuskan hipotesis yang tepat atas masalah).
 2. kemampuan merencanakan solusi realistik, (indikator penilaian : menetapkan alternatif solusi yang realistik dan tepat, merumuskan langkah/cara menyelesaikan masalah yang tepat
 3. Kemampuan mengkonstruksi pengetahuan dengan pemetaan isi konsep yang tepat dalam melahirkan produk hasil belajar (indikator penilaian : ketepatan mengemukakan gagasan penyelesaian masalah dan kecepatan dalam melahirkan gagasan, menyajikan / mendeskripsikan struktur isi gagasan secara runtut, menghadirkan cara penyelesaian masalah dengan gagasan orisinal/ Tidak plagiasi

Stimulasi pembelajaran menghadirkan tema berbasis masalah baik disampaikan dan

proses diskusi maupun dalam bentuk analisis pendalaman tugas materi kuliah dan penulisan makalah. Tema-tema penulisan makalah antara lain: Problematika implementasi penegakan hukum di Indonesia. Problematika implementasi Pancasila sebagai ideologi nasional pada masyarakat pluralistik, Problem globalisasi terhadap sistem moralitas kebangsaan, Problematika kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Membangun jiwa patriotik keIndonesiaan generasi muda, Upaya membangun integrasi kebangsaan Indonesia, Problematika implementasi jaminan sosial bagi fakir miskin dan anak terlantar, Model bela negara generasi muda masa milenial. Makalah yang telah dibuat, dipresentasikan, sehingga dapat dinilai orisinalitasnya dalam menuangkan gagasan tulisannya.

Hasil penilaian kemampuan proses kognitif kreatif mahasiswa pada pertemuan awal belum menunjukkan hasil yang optimal, rata-rata kemampuan proses kognitif kreatif, nilainya rata-ratanya 75,3. Setelah dilakukan evaluasi dan penguatan pembelajaran, pada pertemuan berikutnya menunjukkan rata-rata kemampuan proses kognitif yang lebih baik, tertinggi kemampuan proses kognitif kreatifnya bernilai 79. Namun hasil dari seluruh kelas yang diamati, menunjukkan rata-rata kemampuan proses kognitif kreatif dengan nilai 77,3, menunjukkan kategori "baik" (rentang nilai 70-84). Gambaran selengkapnya kemampuan proses kognitif kreatif mahasiswa dalam belajar Pendidikan Kewarganegaraan secara virtual, berdasarkan indikator proses kognitif yang diamati, dapat dilihat pada diagram

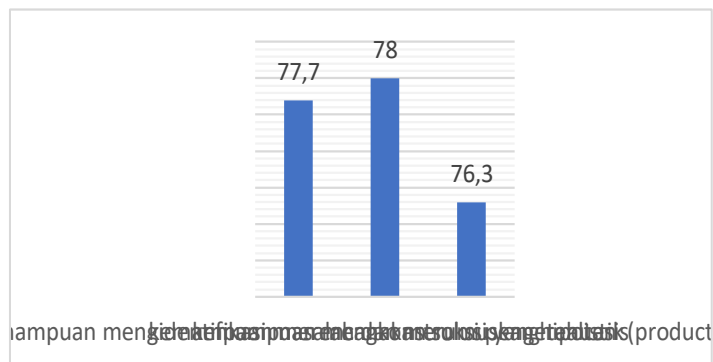


Diagram 3. Capaian Kemampuan Proses Kognitif Kreatif

Gambaran data tersebut menunjukkan bahwa, kemampuan mengidentifikasi, merumuskan masalah dan membuat hipotesis untuk menyelesaikan masalah (*hypothezing*), memperoleh rata-rata nilai 77,7% . Kemudian diikuti dengan kemampuan merencanakan solusi yang realistik, dengan nilai 78% . Sedangkan nilai yang paling rendah adalah kemampuan mengkonstruksi pengetahuan dengan pemetaan isi konsep yang tepat dalam melahirkan produk hasil belajar (*production*), rata-rata nilai 76,3%. Berdasarkan data tersebut, rata-rata capaian kemampuan proses kreatif yang diperoleh bernilai 77,3 % (Baik).

Pembelajaran Kontstruktif Kontekstual Secara Virtual dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Pembelajaran konstruktif kontekstual merupakan model pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan proses pembelajaran berbasis pengembangan keterampilan berfikir dan pendekatan empirik yang bersifat faktual. Pembelajaran konstruktivistik mengembangkan kemampuan berfikir rasional, dan menemukan pemerolehan pengetahuan berdasarkan stimulasi yang bersifat inkuiris. Sedangkan pembelajaran kontekstual menemukan pemerolehan pengetahuan secara reflektif berdasarkan masalah yang ditemui dalam kenyataan.

Secara khusus prinsip dasar yang mendasari pembelajaran konstruktivistik adalah bahwa hakikatnya semua pengetahuan dikonstruksikan (dibangun) oleh subjek berdasarkan pengalamannya sendiri (John Dewey; 2004, Galserfeld , 1995, Muijs & Reynolds, 2011). Pandangan konstruktivistik meyakini bahwa peserta didik sebagai individu memiliki kemampuan untuk menggali pengetahuannya sendiri. Pembelajaran konstruktif merupakan hal mendasar untuk menunjang capaian pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, yakni mengembangkan kemampuan berfikir rasional dan kritis serta berperan secara konstruktif dalam kehidupan kewarganegaraannya secara demokratis.

Teori konstruktivistik meletakkan basis teorinya pada pandangan kognitifistik, yang menegaskan bahwa otak dan pengalaman yang

disadari menjadi hal penting untuk melakukan perubahan perilaku. Otak memiliki struktur sel-sel saraf yang secara ruhaniah dapat bekerja untuk berfikir, sumber berfikir yang dapat mengolah informasi sehingga memiliki kebermaknaan.. “Otak memproses informasi dengan sangat efisien” (Jensen, 2008, 21). Anugerah yang luar biasa diberikan pada manusia otak yang lebih dari makhluk lain untuk berfikir secara logik. *John Dewey*, dalam tulisannya tentang *Experience & Education* (2004), menjelaskan bahwa “berfikir adalah cara belajar intelektual”. Sejalan dengan John Dewey, Jean Piaget, memandang bahwa proses berpikir sebagai aktivitas gradual dari fungsi intelektual dari kongkret menuju abstrak. Untuk melakukan atau tindakan cerdas, adalah dengan *kematangan berfikirnya*. Kegiatan belajar adalah proses mengembangkan struktur kognitif (*schema*), yang terjadi melalui proses equilibrium. Perkembangan struktur kognitif atau daya intelektual ditentukan oleh proses asimilasi (saat individu merespon lingkungan) dan akomodasi (proses modifikasi struktur kognitif. (Hergenhahn: 2008). Hakikatnya berfikir adalah membangun pengetahuan, menurut J. Brunner, berfikir dalam belajar adalah proses aktif dimana peserta didik membangun ide berdasarkan pengalaman dan pengetahuan mereka. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing dan mendorong peserta didik menemukan prinsip dirinya. (Woolfolk : 2009, Sani : 2017).

Pandangan pembelajaran konstruktivistik meyakini bahwa peserta didik sebagai individu memiliki kemampuan untuk menggali pengetahuannya sendiri, mengembangkan kemampuan berfikir rasional, dan menemukan pemerolehan pengetahuan berdasarkan stimulasi yang bersifat inkuiris. Muijs & Reynolds (2008), menunjukkan bahwa peserta didik sebagai konstruktor pengetahuan aktif dalam pembelajaran konstruktivistik, memiliki sejumlah konsekuensi, yakni : Belajar selalu merupakan sebuah proses aktif, Belajar paling baik dengan menyelesaikan berbagai konflik kognitif melalui pengalaman, refleksi, dan meta kognisi, belajar adalah pencarian makna, belajar dikonstruksi secara sosial melalui interaksi dengan teman sebaya, guru,lainnya, belajar

harus dikonseptualisasikan (fakta-fakta dipelajari selalu dihubungkan dengan apa yang kita ketahui), pembelajaran mengkondisikan peserta didik melakukan refleksi terhadap pengalaman realistik.

Mengintegrasikan pembelajaran konstruktif dengan pembelajaran kontekstual, mengakomodasi teori *brain-based learning*, dimana kemampuan otak menjadi pijakan untuk pengembangan pembelajaran. "Otak paling baik belajar dalam kehidupan nyata (Jensen, 2008, 481). Otak adalah sistem fungsi berfikir (konstruktivistik) menginterpretasi makna dari realitas (kontekstual). Eric Jensen menunjukkan bahwa "semakin banyak pembelajaran yang digeneralisasikan dan dikontekstualisasikan, dan dikerangkakan kembali, semakin banyak yang "dimiliki" pembelajar". (Jensen, 2008).

Bern & Ericson (2001) mendefinisikan *Contextual teaching and learning is a conception of teaching and learning that helps teachers relate subject matter content to real world situations; and motivates students to make connections between knowledge and its applications to their lives as family members, citizens, and workers and engage in the hard work that learning requires*. Pengertian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan konsepsi kegiatan pembelajaran yang menghubungkan isi materi pelajaran dengan situasi nyata. Pembelajaran kontekstual memotivasi peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dipelajari dengan penerapannya dalam kehidupan nyata. Demikian pula menurut Elaine B. Johnson, *Contextual teaching and learning* adalah sebuah sistem yang merangsang otak menyusun pola-pola yang mewujudkan makna, yang menghubungkan muatan akademis dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Prinsip pembelajaran kontekstual, meliputi tiga prinsip : kesalingbergantungan, diferensiasi dan pengaturan diri. Sistem pembelajaran kontekstual mencakup 8 komponen, meliputi : membuat kaitan-kaitan yang bermakna, melakukan pekerjaan yang berate, melakukan pembelajaran yang diatur dirinya sendiri, bekerja sama, berfikir kritis dan kreatif, membantu individu untuk tumbuh dan berkembang, mencapai standar tinggi dan

menggunakan penilaian autentik (Johnson (2007, 57,68,65). Pandangan pembelajaran kontekstual, meyakini bahwa peserta didik (dalam hal ini mahasiswa) mampu memperoleh pengetahuan bermakna dengan menghubungkan pengetahuan yang dipelajarinya dengan kenyataan melalui pengalaman, refleksi dan metakognisinya.

Berdasarkan indikator instrumen penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini, secara konseptual memenuhi unsur pembelajaran konstruktif dan kontekstual. Hal ini ditunjukkan dengan proses pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan beraskan pada aspek berikut :

- 1). Pembelajaran ditujukan untuk mencapai kemampuan kognisi tingkat tinggi yakni, kemampuan berfikir kritis, evaluatif dan kreatif (berdasarkan teori Anderson and Krathwohl (2001)).
- 2). Strategi pembelajaran yang digunakan berbasis saintifik dengan metode inkuiri/discovery, diskusi, pemecahan masalah, yang dilakukan melalui kegiatan belajar mandiri dan kegiatan kelompok
- 3). Pembelajaran memfasilitasi kesempatan mahasiswa untuk membangun gagasan kreatifnya dalam menyelesaikan masalah sosial berdasarkan kajian empirik dan teoritik, melalui penulisan makalah/artikel.
- 4). Indikator evaluasi penilaian pembelajaran sejalan dengan tujuan penelitian, ditujukan untuk mengukur capaian kemampuan tertinggi, yakni kemampuan kreatif dalam belajar kewarganegaraan.
- 5). Indikator penilaian kemampuan kognisi, memperhatikan keterlibatan refleksi diri terhadap masalah yang ditemukan secara empirik dan realistik, sehingga mahasiswa memperoleh hasil belajar bermakna.

Proses Kognitif Kreatif dalam Belajar Pendidikan Kewarganegaraan

Proses kognitif merupakan aktifitas mental dalam berfikir untuk menguasai pengetahuan tertentu, yang memiliki tingkatan sesuai dengan kekuatan potensi yang dimiliki individu. Dalam kegiatan pendidikan, proses kognitif menjadi rujukan dalam menetapkan rumusan tujuan pembelajaran. Anderson &

Krathwohl (2001), menetapkan bahwa proses kognitif merupakan pengklasifikasian secara komprehensif dalam menetapkan tujuan pendidikan. Capaian kemampuan proses kognitif tertinggi adalah proses kognitif kreatif. Menurut Johnson (2007), berfikir kreatif adalah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga.

Sebagai tingkatan capaian hasil belajar kognitif tertinggi, tentu tidak sederhana. Hal ini mengingat ada tahapan capaian kemampuan awal yang harus dilewatinya, meliputi proses kognitif mengingat, mengerti, menerapkan, menganalisis dan kemampuan mengevaluasi. Anderson menunjukkan bahwa “*create involves putting elements together to form a coherent or functional whole*”. Selanjutnya ditunjukkan bahwa proses kreatif memiliki tiga fase yakni : *problem representation, in which a student attempt to undrerstand the task and generate possible solutions; solution planning, in which a student examines the possibilities and devises a workable plan; and solution execution, in which a student successfully carries out plan.*” (Anderson & Krathwohl, 2001, 85). Ketiga proses tersebut meliputi kategori kognitif *generating (hypothetizing), planning (designing) dan producing (conconstructing)*. Tahap pertama, *generating*, menghadirkan masalah dan sampai kepada proses berfikir untuk mencari alternatif solusi pemecahan masalah dan merumuskan hipotesis dengan kriteria yang tepat. Tahap kedua, *palnning (designing)*, yakni proses merencanakan (mendesain) metode solusi penyelesaian masalah, mengembangkan suatu rencana untuk memecahkan masalah sesuai dengan kriteria. Tahap ketiga, *producing*, yakni proses untuk merealisasikan rencana, melakukan eksekusi solusi masalah sesuai dengan tujuan yang direncanakan, produkyang dihasilkan mungkin atau tidak original dan unik. (Anderson & Krathwohl, 2001). Relevan dengan Anderson, Walid Gaofur (2020), menunjukkan bahwa proses berfikir kreatif meliputi kemampuan : 1. Analysis (mengurai masalah/isu menjadi

bagian-bagian yang lebih kecil dan lebih mudah dipahami; 2. Evaluasi (menentukan apakah item atau aktivitas memenuhi kriteria yang ditentukan); 3. Imajinasi (membentuk gambaran dan ide dalam pikiran); 4. Sintesis (menggabungkan ide/konsep yang sudah ada menjadi sesuatu yang baru).

Untuk memperoleh capaian tujuan mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan, proses pembelajaran membutuhkan keterampilan berfikir kreatif dalam proses pengambilan keputusan. Dalam kajian keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan, (*Civic Education*), keterampilan berfikir kreatif termasuk dalam komponen *civic skills*, yakni kecakapan yang dibutuhkan warga negara untuk berpartisipasi secara efektif dalam kehidupan kewargaannya. Komponen tersebut meliputi: kecakapan intelektual dan kecakapan untuk berpartisipasi dalam proses politik dan masyarakat sipil dengan penuh tanggung jawab dan efektif (*partisipatory skills*). (Branson, 1998, Winataputra, 2007).

Proses kognitif kreatif merupakan proses berfikir tertinggi yang pada hakikatnya telah melekat didalamnya kemampuan menguji secara kritis (berfikir analitis) dan kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap kebenaran suatu fenomena tertentu sehingga mendorongnya untuk menentukan pilihan nilai terbaiknya dalam menyelesaikan masalah. Fisher (2009), menunjukkan bahwa dalam berfikir kritis menuntut interpretasi dan evaluasi. Agar mahir dalam mengevaluasi argumen dan gagasan, *harus imajinatif dan kreatif* mengenai kemungkinan-kemungkinan lain dan bisa menilai setiap isu dengan baik. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka proses berfikir kreatif tidak bisa dipisahkan dari keterampilan berfikir kritis untuk melahirkan pengambilan keputusan atau tindakan cerdas warga negara.

Hasil pengamatan pembelajaran melalui penelitian ini, dengan keragaman variasi proses pembelajaran yang bersifat analitis dan problematis dalam memecahkan masalah kewarganegaraan secara konstruktif dan kontekstual, mahasiswa mampu menggali proses kognitif kreatifnya dengan capaian pemerolehan kemampuan kreatif dalam

kategori nilai “Baik” (77,3). Tentu nilai capaian kemampuan ini masih belum optimal jika didasarkan pada capaian kemampuan kreatif dengan nilai ideal “Sangat Baik” (85 - 100), hal ini disebabkan ada faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhinya baik berasal dari nilai yang bersifat internal maupun aspek eksternal yang memberi pengalaman pendidikan pada mahasiswa. Jika dilihat berdasarkan indikator masing-masing capaian kemampuan proses kognitif, yang diamati, kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan gagasan orisinal dalam belajar Pendidikan Kewarganegaraan, memiliki nilai paling rendah rata-rata nilai 76, sekalipun memiliki kategori baik (rentang nilai 70 – 84).

Terkait rendahnya kemampuan melahirkan gagasan orisinal, berdasarkan analisis konseptual hasil belajar, pengamatan proses kuliah dan wawancara, ditemukan hal berikut : 1. Sebagian mahasiswa tidak memiliki kepercayaan tinggi atas kebenaran pemikirannya, jika tidak melihat sumber informasi dari internet. 2. Sebagian mahasiswa tidak spontan mengungkapkan rasionalisasi kemampuan berfikirnya, menunggu informasi dari internet 3. Sebagian mahasiswa, kurang trampil mengolah informasi dari sumber internet/literatur sehingga banyak plagiasi, bukan pernyataan sendiri. 4. Sebagian mahasiswa kurang menggali keterampilan berfikirnya, sehingga memberikan jawaban atau menuliskna analisisnya hanya meniru dari pernyataan orang lain, 5. Sebagian mahasiswa belum mampu menjelaskan secara rinci dan runtut atas masalah dan kurang mengelaborasi pemecahan masalah yang diberikan. 6. Kurang menggali sumber literatur sebagai rujukan berfikir dalam melahirkan gagasan pemecahan masalah. Kurangnya hasil yang dicapai, dapat diduga karena mahasiswa semester 1 masih berada pada tahap transisi proses belajar dari tingkatan pendidikan menengah ke pendidikan tinggi yang diikuti pula dengan tingkat kedewasaan berfikir ilmiahnya belum sempurna.

Proses belajar melalui virtual, tidak bisa secara langsung melihat perilaku nyata proses belajar yang berdampak terhadap hasil belajarnya, baik dalam bentuk capaian hasil

belajar sikap, pengetahuan dan keterampilan. Hal itu disebabkan proses interaksi pembelajaran yang tidak bisa dilakukan secara total mengamati seluruh kondisi potensi pembelajar saat pembelajaran. Hal yang tidak bisa terdeteksi adalah nilai kejujuran dalam proses belajar. Untuk mengatasi hambatan tersebut, sejalan dengan variabel penelitian yang diamati, maka dalam penelitian ini dilakukan hal-hal sebagai berikut : 1). mengoptimalkan kemandirian belajar saat berpartisipasi dalam proses diskusi dan respon dalam menjawab pertanyaan berbasis masalah yang diberikan dosen. 2). Menilai produk hasil belajar, dalam bentuk analisis konstruktif berfikirnya yang dituangkan melalui deskripsi tugas analisis materi tertentu sesuai materi kuliah. 3). Menilai deskripsi analisis penulisan makalah yang membahas problematika dalam kehidupan berkewarganegaraan dan merencanakan solusi kreatif untuk mengatasi masalah. Hal ini sejalan dengan temuan hasil penelitian Dagar V and Yadav A (2016), yang menunjukkan bahwa pendekatan konstruktivisme, membutuhkan pendekatan kualitatif, penilaian autentik berdasarkan tugas kehidupan nyata, penilaian kinerja yang penekannya pada proses belajar dan makna dari apa yang dipelajarinya. Produk pengetahuannya dapat berupa esai, makalah, laporan proyek, makalah penelitian, video, poster, slide, portfolio, atau produk lain yang dibuat peserta didik.

Hasil penelitian, menunjukkan bahwa proses belajar kreatif mahasiswa semester 1 dalam belajar Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan pendekatan konstruktif kontekstual secara virtual, bernilai ”baik”. Capaian kemampuan dilakukan melalui : tantangan belajar dengan masalah dan menggali alternatif solusi atas masalah, stimulasi pembelajaran dengan menelaah fakta/data empirik melalui realitas sosial yang nyata, mengembangkan kemampuan belajar secara mandiri dan kelompok, dan menilai produk hasil belajar yang menunjukkan proses berfikir kreatif.

SIMPULAN

Proses kognitif kreatif merupakan pengklasifikasian secara komprehensif dalam

menetapkan tujuan pendidikan (Anderson & Krathwohl, 2001). Proses kognitif ini merupakan capaian kemampuan tertinggi yang diharapkan dapat terwujud dalam proses pembelajaran. Aktifitas pembelajaran dilakukan melalui pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran mandiri, media belajar : multi sumber, metode diskusi, metode inkuiri / discovery, penilaian autentik (kemampuan oral, tulisan (tugas, makalah), mandiri & kelompok). Instrumen untuk mengukur capaian kemampuan proses kognitif kreatif meliputi: *pertama*, ketepatan mengidentifikasi masalah, menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah, merumuskan hipotesis yang tepat atas masalah. *Kedua*, menetapkan alternatif solusi yang realistis dan tepat, merumuskan langkah/cara menyelesaikan masalah yang tepat. *Ketiga*, mengukur eksekusi penyelesaian masalah melalui ketepatan mengemukakan gagasan penyelesaian masalah dan kecepatan dalam melahirkan gagasan, menyajikan/mendeskripsikan struktur isi gagasan secara runtut, menghadirkan cara penyelesaian masalah dengan gagasan orisinal, dalam bentuk lisan dan tulisan (makalah).

Aktifitas pembelajaran dan instrumen pengukuran penelitian dikembangkan melalui proses pembelajaran konstruktif kontekstual yang dilakukan melalui pembelajaran virtual (daring), dengan mengintegrasikan proses pembelajaran yang melibatkan keterampilan berfikir dan pendekatan empirik yang bersifat faktual. Strategi pembelajaran berbasis otak, menggunakan konteks yang beragam, , menghadirkan masalah sosial dan lingkungan sosial yang nyata, membangun aktifitas belajar aktif, mengembangkan belajar melalui kolaborasi, dan menggunakan penilaian autentik.

Hasil penelitian, menunjukkan bahwa proses kognitif kreatif mahasiswa dalam belajar Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan pendekatan kontruktif kontekstual secara virtual, mampu mengembangkan proses kognitif kreatif dengan nilai "baik" . Hasil ini belum optimal , jika dikaitkan dengan standar nilai ideal "sangat baik" (85 % - 100%). Untuk memperoleh

capaian hasil belajar proses kognitifnya yang tertinggi, diperlukan penguatan stimulasi pengkondisian belajar, pengamatan pelibatan proses belajar yang ketat secara daring, penilaian yang cermat dalam mengukur produk hasil belajar yang bersifat kualitatif. Namun demikian hasil penelitian ini telah menunjukkan bahwa proses kognitif kreatif mahasiswa dapat digali melalui pembelajaran konstruktif kontekstual secara virtual.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, Lorin W. and Krathwohl, David R. (2001). *Learning, Teaching, and Assessing*, New York: Longman.
- Branson, M.S. (1998). *The Role of Civic Education*. Calabasas: CCE.
- Berns dan Erickson. (2001). *Contextual Teaching and Learning: Preparing Students for the New Economy*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED452376>
- Cogan, John, Derricott, Ray. (1998). *Citizenship for the 21st Century An International Perspective on Education*, Londo: Kogan Page Limited.
- Creswell, J.w. (2014). *Educational Research, Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitatif Research*. Englewood Cliff, New Jersey : Pearson Merrill Prentice Hall.
- Dagar V and Yadav A . (2016). *Constructivism: A Paradigm for Teaching and Learning*, Arts and Social Sciences Journal ISSN:2151-6200 ASSJ an open access journal, Volume 7 Issue 4 1000200
- Dewey, John,, (2004), *Experience and Education*, Teraju, Jakarta.
- Fisher, Alec, (2008). *Berfikir Kritis, Sebuah Pengantar*, Jakarta : Erlangga.
- Gafour, Ola WA. (2020). *Creative Thinking skills – A Review article*,

<https://www.researchgate.net/publication/349003763>

Galsersfeld, Ernst Von. (1995). *A Constructivist Approach to Teaching*
<http://www.vonglasersfeld.com/172>

Hergenhahn, BR. & Matthew H.Olson . (2009).
Theories of Learning, Jakarta : Kencana

Johnson, E.B. (2002). *Contextual Teaching and Learning : What It Is and Why It Is Here to Stay*. California USA : Corwin Press. Inc.

Jensen, Eric. (2008). *Brain-Based Learning*, Yogyakarta : Pustaka pelajar.

Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press

Muijs, Daniel & David Reynolds, 2008. *Effective Teaching* , Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Rietbergen-McCracken.2018. *Civic Education*.
<https://www.youthpower.org/resources/civic-education>

Sani, Musa Ahmad. 2017. *The Contributions of Jerome Bruners Constructivist Approach to Education*, Journal of Research Parpex Vol 6, issue-2,
<https://www.worldwidejournals.com>

Semiawan, Conny (1990). *Pendekatan Ketrampilan Proses*, Jakarta: PT Gramedia.

Woolfolk, Anita. (2009). *Educational Psychology, Active Learning Edition*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Winataputra, Udin. (2007). *Civic Education, Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas, Prodi PKn Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia*.