

**DESAIN PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN MELALUI ADDIE MODEL UNTUK MENINGKATKAN  
KARAKTER MAHASISWA DI UNIVERSITAS SLAMET RIYADI SURAKARTA<sup>1</sup>**

Oleh:

Anita Trisiana dan Wartoyo<sup>2</sup>

Alamat E-mail: anita.trisiana@gmail.com

***ABSTRACT***

*Citizenship Education in Higher Education is one of the compulsory subjects that make up the character of students. Long-term goals to be achieved in this study are as follows: find a design development Citizenship Through Education Learning Model to Improve Character ADDIE Students At University Slamet Riyadi Surakarta. The method used in this research is the research and development that is supported by the study of literature and literary documents and supported with Data Triangulation techniques appropriate to the problems discussed. Design development in this research using ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluation). The results showed as follows: First Analysis is to analyze needs, identify problems (needs), and analysis tasks. Second, Design, this design phase, formulate learning objectives are SMART. Third, Development is the process of realizing blue-print. Fourth, Implementation is a concrete step to implement a learning system that we are creating. Fifth, Evaluation is the process to see if the system is being built successful learning, in line with initial expectations or not. Evaluation is the final step of the ADDIE model of instructional systems design. Based on the ADDIE model of instructional development was later adopted in the development stage learning model Project Citizen (PC) with a new name "MPC" (Modification of Project Citizen).*

**Keywords:** *ADDIE Development Design, Model Learning, Citizenship Education, Character.*

---

<sup>1</sup> Artikel Penelitian

<sup>2</sup> Program Studi PPKn FKIP UNISRI Surakarta

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran di Perguruan Tinggi sangat diharapkan menggunakan model pembelajaran yang inovatif, yang tidak mengembangkan aspek kognitif saja, tetapi dapat mencapai aspek afektif dan psikomotorik, dan terlebih lagi yang amat sangat penting adalah harus bermuatan pada pembentukan dan penguatan karakter mahasiswa sebagai bagian dari pengembangan kompetensi inti yang meliputi menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, percaya diri, cinta tanah air, mandiri, kerjasama, demokratis, dan kreatif dalam berinteraksi dengan kelompok masyarakat lingkungan sekitar. Karakter akan jadi bagian dalam pencapaian kompetensi mahasiswa yang mampu memiliki rasa tanggungjawab sebagai warga Negara dan tanggungjawab terhadap lingkungan, memiliki kecerdasan sesuai dengan pekertinya.

Tidak hanya itu, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata kuliah wajib yang membentuk karakter mahasiswa. Pembentukan karakter dalam diri individu merupakan fungsi dari seluruh potensi individu manusia (*kognitif, afektif, konatif, dan psikomotorik*) dalam konteks interaksi *social kultural* (dalam keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat.

Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan *socio-cultural* tersebut dapat dikelompokkan dalam olah hati (*spiritual and emotional development*), olah pikir (*intellectual development*), olah raga dan kinestetik (*physical and kinesthetic development*), dan olah rasa dan karsa (*affective and creativity development*) (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010).

Salah satu indikator keberhasilan pelaksanaan pendidikan karakter adalah adanya partisipasi warganegara dalam mengkritisi persoalan dalam masyarakat yang merupakan bagian dari kompetensi warganegara dalam hal pencapaian keterampilan warga negara dan tentunya tidak terlepas dari *civics virtue, civics disposition, civic responsibility, dan civics skill*. Berdasarkan hasil diskusi dengan para pengampu mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di MKU Universitas Slamet Riyadi Surakarta (Januari, 2016) bahwa model pembelajaran yang digunakan oleh dosen di dalam kelas masih bersifat konvensional. Dan pengembangan model pembelajaran yang digunakan belum mampu mengintegrasikan pendidikan karakter secara utuh, sehingga masih jauh dari harapan/tujuan yang telah direncanakan oleh pemerintah dan Universitas, disebabkan oleh masih rendahnya sosialisasi yang dilakukan oleh MKU terhadap dosen sehingga berpengaruh

terhadap pencapaian kompetensi dosen secara profesional dan pencapaian kompetensi mahasiswa.

Berdasarkan pra survey pada mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (Januari, 2016) ditemukan data sebagai berikut: mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan masih mengeluhkan model pembelajaran yang digunakan oleh dosen dan bersifat menjemukan, sehingga pola pembelajaran mahasiswa yang diikuti mata kuliah tersebut masih seperti pola belajar di Pendidikan Menengah, artinya daya kreativitas, keterampilan kewarganegaraan dan tanggungjawabnya masih sebatas pengetahuan saja (*teks book*), sehingga ketercapaian berkisar antara 40%. Selebihnya (60%), Konsistensi pengampu matakuliah diharapkan perlu mengembangkan model pembelajaran yang digunakan, harapannya dapat memberikan dasar pengetahuan, keterampilan, pengalaman belajar yang membangun integritas sosial serta mewujudkan karakter nasional. Untuk itu sejalan dengan mewujudkan peningkatan mutu dan relevansi pendidikan yang harus dilakukan secara menyeluruh mencakup pengembangan dimensi manusia Indonesia seutuhnya, yakni aspek moral, akhlak, budi pekerti, pengetahuan, keterampilan,

kesehatan, seni dan budaya. Pengembangan aspek-aspek tersebut bermuara pada peningkatan dan pengembangan kecakapan hidup yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi mahasiswa untuk bertahan hidup serta menyesuaikan diri dan berhasil dalam kehidupan.

Penelitian ini bermaksud, menelaah lebih lanjut bagaimana desain pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluation (ADDIE) untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta Dengan harapan desain pengembangan model pembelajaran tersebut dalam pelaksanaannya dapat berhasil dengan baik, dan sekaligus sebagai bagian dari monitoring dan evaluasi pengampu Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di tingkat MKU Universitas Slamet Riyadi Surakarta.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

“ Bagaimanakah Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluation (ADDIE) untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta?”

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan Khusus Penelitian ini adalah untuk menemukan desain pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluation (ADDIE) untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Melalui penelitian ini akan membantu pemerintah, dan Universitas dalam upaya pengembangan dan penerapan Kebijakan Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi untuk meningkatkan mutu dan relevansi pendidikan dan sekaligus sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Untuk jangka panjang antara lain adalah dengan menyiapkan sumber daya manusia yang berwawasan dan berkarakter melalui perspektif pendidikan.

### D. Urgensi (Keutamaan ) Penelitian

Luaran Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk menemukan desain pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluation (ADDIE) untuk Meningkatkan Karakter mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta yang memiliki heterogenitas latar belakang mahasiswanya, dimana

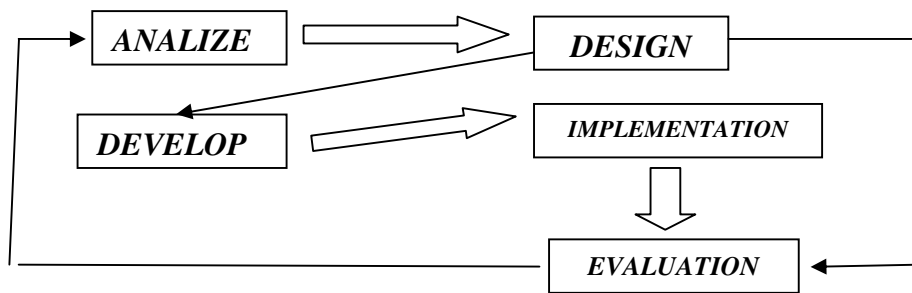
mahasiswa harus memegang teguh nilai-nilai yang merupakan bagian dari norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai salah satu mata kuliah yang bermuatan akan nilai-nilai sebagai bagian dari pendidikan karakter dijadikan salah satu mata kuliah yang mendukung keberlanjutan proses sosialisasi *character nation building* di Perguruan Tinggi.

## KAJIAN TEORI

### A. Kajian Tentang Desain Pengembangan ADDIE

Pengembangan model dapat diartikan sebagai upaya memperluas untuk membawa suatu keadaan atau situasi secara berjenjang kepada situasi yang lebih sempurna atau lebih lengkap maupun keadaan yang lebih baik.

Desain pengembangan diselaraskan dengan model ADDIE, model desain pembelajaran ini dilakukan untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas. Desain pengembangan menurut model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni seperti gambar dibawah ini :



Gambar 1. Langkah-langkah ADDIE

(Sumber, Steven J. McGriff, *Instructional Systems*, College of Education, Penn State University)

Dengan penjelasan sebagai berikut:

a. *Analysis* (analisa)

*Analysis* (analisa) yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Oleh karena itu, output yang kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

b. *Design* (desain/perancangan)

Tahap desain ini, merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (*Spesifik, Measurable, Applicable, Realistic, and Timebound*). Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian tentukanlah strategi

pembelajaran media dan yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Selain itu, dipertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam suatu dokumen bernama blue-print yang jelas dan rinci.

c. *Development* (pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan blue-print alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi.

d. *Implementation*(implementasi/eksekusi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran ADDIE.

e. *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik)

Evaluasi yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran.

**B. Kajian Tentang Model Pembelajaran**

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk

pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh dosen. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Kendati demikian, seringkali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran. Selanjutnya Desain pembelajaran adalah upaya untuk merencanakan dan menyusun, melaksanakan proses pembelajaran, dan menilai hasil pembelajaran secara sistematis.

Sedangkan Pendekatan pembelajaran adalah muatan-muatan etis-paedagogis yang menyertai kegiatan proses pembelajaran yang berisi religius/spiritual, Rasional/intelektual, Emosional, Fungsional, Keteladanan, Pembiasaan, dan Pengalaman. Lain halnya dengan strategi pembelajaran adalah cara-cara tertentu yang digunakan secara sistematis & prosedural dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Contoh : contextual teaching-learning, Quantum teaching-learning, Active learning, Mastery learning, Discovery-inquiry learning, cooperative Learning dan PAIKEM. Metode pembelajaran adalah cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil belajar yang berbeda dalam kondisi yang berbeda berdasarkan kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan (Ceramah, tanya jawab,

diskusi, dan lain - lain ). Untuk itu Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (dick & carey, weils, benety, dll)

Dari hasil pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, tehnik dan metode pembelajaran. Walaupun perbedaan itu tidak begitu tegas, karena semua istilah merupakan satu kesatuan yang saling menunjang, untuk melaksanakan proses pembelajaran. Jadi model pembelajaran adalah pembungkus proses pembelajaran yang didalamnya ada pendekatan, strategi, metode dan tehnik. Contoh: model yang digunakan dosen PAIKEM, Pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan pemerintah adalah pendekatan pembelajaran yang terfokus pada mahasiswa, dimana strategi pembelajaran mahasiswa aktif, bisa mengungkapkan gagasan, penemuan-penemuan.

Agar pembelajaran PKn dapat mencapai ketiga komponen pokok yang harus dikembangkan *Civic knowledge, Civic skill, Civic disposition* maka seorang dosen PKn perlu melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan pengembangan ketiga komponen tersebut.

Djahiri (Suwardi, 2009:53) menyatakan bahwa proses pembelajaran PKn merupakan proses kegiatan belajar mahasiswa yang direkayasa oleh seluruh komponen belajar yang meliputi dosen, materi, metode, media, sumber dan evaluasi pembelajaran. Dengan kata lain, proses pembelajaran PKn dapat dimaknai sebagai proses interaksi antara mahasiswa dan dosen dalam mengoperasionalkan materi, metode, media, sumber, dan evaluasi pembelajaran. Oleh karenanya beberapa alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam rangka mencapai *civic intelligence, civic responsibility & civic participation*, adalah dengan menggunakan *Portfolio Based Model, Consideration Model, VCT, Cognitive Developmental Model, Reflective Inquiry, Inquiry Social, Role Playing*.

### **C. Kajian Tentang Pendidikan Kewarganegaraan**

Visi dari Pendidikan kewarganegaraan di perguruan tinggi adalah merupakan sumber nilai dan pedoman dalam pengembangan dan penyelenggaraan program studi, guna mengantarkan mahasiswa memantapkan kepribadiannya sebagai manusia seutuhnya. Misinya adalah membantu mahasiswa memantapkan kepribadiannya, agar secara konsisten mampu mewujudkan nilai-nilai dasar pancasila, rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam menguasai,

menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dengan rasa tanggung jawab dan bermoral.

Berdasar hal di atas, pendidikan kewarganegaraan di Indonesia juga berkontribusi penting dalam menunjang tujuan bernegara Indonesia. Pendidikan kewarganegaraan secara sistematis adalah dalam rangka perwujudan fungsi dan tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan UUD NRI 1945 Pendidikan kewarganegaraan berkaitan dan berjalan seiring dengan perjalanan pembangunan kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan kewarganegaraan merupakan bagian integral dari ide, instrumentasi, dan praksis kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara Indonesia (Udin Winataputra, 2008). Bahkan dikatakan, pendidikan nasional kita hakikatnya adalah pendidikan kewarganegaraan agar dilahirkan warga negara Indonesia yang berkualitas baik dalam disiplin sosial dan nasional, dalam etos kerja, dalam produktivitas kerja, dalam kemampuan intelektual dan profesional, dalam tanggung jawab kemasyarakatan, kebangsaan, kemanusiaan serta dalam moral, karakter dan kepribadian (Soedijarto, 2008).

Pendidikan kewarganegaraan merupakan bidang yang lintas keilmuan (Udin Winataputra, 2001) atau bidang yang multidisipliner

(Sapriya, 2007). Sebagai bidang yang multidimensional, pendidikan kewarganegaraan dapat memuat sejumlah fungsi antara lain; sebagai pendidikan politik, pendidikan hukum dan pendidikan nilai (Numan Somantri, 2001); pendidikan demokrasi (Udin Winataputra, 2001); pendidikan nilai, pendidikan demokrasi, pendidikan moral dan pendidikan Pancasila (Suwarma, 2006), pendidikan politik hukum kenegaraan berbangsa dan bernegara NKRI, sebagai pendidikan nilai moral Pancasila dan Konstitusi NKRI, pendidikan kewarganegaraan (*citizenship education*) NKRI dan sebagai pendidikan kewargaan negara (*civic education*) NKRI (Kosasih Djahiri, 2007); dan sebagai pendidikan demokrasi, pendidikan karakter bangsa, pendidikan nilai dan moral, pendidikan bela negara, pendidikan politik, dan pendidikan hukum (Sapriya, 2007). Fungsi yang berbeda-beda tersebut sejalan dengan karakteristik “warga negara yang baik” yang hendak diwujudkan.

Selain memuat beragam fungsi, pendidikan kewarganegaraan memiliki 3 domain/ dimensi atau wilayah yakni sebagai program kurikuler, program sosial kemasyarakatan dan sebagai program akademik (Udin Winataputra, 2001; Sapriya, 2007). Pendidikan kewarganegaraan sebagai program kurikuler adalah pendidikan kewarganegaraan yang dilaksanakan



di sekolah atau dunia pendidikan yang mencakup program intra, ko dan ekstrakurikuler.

#### D. Kajian Tentang Karakter

Brown, Chamberland and Morris (2007:2) menyatakan "*character is made up of core etical values that incorporate ones thought process, emotion and action*" artinya karakter terbentuk dari nilai-nilai etika inti yang menyertakan kesatuan proses berfikir, emosi dan tindakan. Lebih lanjut Brown, Chamberland and Morris menyatakan terdapat 8

karakter dasar yang dapat dikembangkan yaitu jujur (*honesty*), keberanian atau keteguhan hati (*corage*), hormat (*respect*), tanggung jawab (*responbility*), tekun (*perseverence*), kerjasama (*cooperation*), mampu mengendalikan diri (*self-control*) dan bela Negara (*citizenship*).

Berikut ini Character First yang disepakati sebagai karakter minimal yang akan dikembangkan dalam pembelajaran di Indonesia. Ke-49 karakter tersebut digambarkan dalam Tabel 1.

Tabel 1.

Karakter Minimal yang dikembangkan dalam Pembelajaran

Kualitas Karakter			
<i>Alertness</i> , Kewaspadaan	<i>Diligence</i> ,	<i>Humility</i> ,	<i>Security</i> ,
<i>Attentiveness</i> , Perhatian	Kerajinan	Kerendahan hati	Pelindung
<i>Availability</i> , Kesiediaan	<i>Discernment</i> ,	<i>Initiative</i> ,	<i>Self-Control</i> ,
<i>Benevolence</i> , Kebajikan	Kecerdasan	Inisiatif	Kontrol DM
<i>Boldness</i> , Keberanian	<i>Discretion</i> ,	<i>Joyfulness</i> ,	<i>Sensitivity</i> ,
<i>Cautiousness</i> , Kehati-hatian	Kebijaksanaan	Keriangman	Kepekaan
<i>Compassion</i> , Kecharuan, rasa peduli yang tinggi	<i>Endurance</i> ,	<i>Justice</i> , Keadilan	<i>Sincerity</i> ,
<i>Contentment</i> , Kesiapan hati	Ketabahan	<i>Loyalty</i> ,	Ketulusan hati
<i>Creativity</i> , Kreativitas	<i>Enthusiasm</i> ,	Kesetiaan	<i>Thoroughness</i> ,
<i>Decisiveness</i> , Bersifat yakin	Antusias	<i>Meekness</i> ,	Ketelitian
<i>Deference</i> , Rasa hormat	<i>Faith</i> , Keyakinan	Kelembutan	<i>Thriftiness</i> ,
<i>Dependability</i> , Dapat diandalkan	<i>Flexibility</i> ,	hati	Sikap
<i>Determination</i> , Berketetapan hati	Kelenturan,	<i>Obedience</i> ,	berhemat
	keluwesan	Kepatuhan	<i>Tolerance</i> ,
	Forgiveness,	<i>Orderliness</i> ,	Toleran
	Pemberi maaf	Kerapian	<i>Truthfulness</i> ,
	<i>Generosity</i> ,	<i>Patience</i> ,	Kejujuran.
	Dermawan	Kesabaran	<i>Virtue</i> , Sifat
	<i>Gentleness</i> , Lemah lembut	<i>Persuasiveness</i> ,	bajik
	<i>Gratefulness</i> ,	Kepercayaan	<i>Wisdom</i> ,
	Pandai	<i>Punctuality</i> ,	Kearifan,
	berterima kasih	Ketepatan waktu	Kebijakan
	<i>Honor</i> , Sifat menghormati	<i>Resourcefulness</i> ,	
		Kecerdikan,	

	orang lain <i>Hospitality</i> , Keramah -tamahan	Panjang Akal <i>Responsibility</i> , Pertanggung Jawaban	
--	---	---	--

## METODE PENELITIAN

### 1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Slamet Riyadi Surakarta yaitu terutama di lingkungan MKU khususnya yang mengambil mata kuliah PKN di Semester Genap 2015/2016.

### 2. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis Penelitian dan pengembangan (*research & development*) adalah penelitian yang bertujuan mengembangkan suatu model, baik yang berupa perangkat keras (*hardware*) maupun yang berupa perangkat lunak (*software*). Gall, Gall, dan Borg (2003: 569) mendefinisikan Educational R & D sebagai berikut:

Educational Reserarch and Development (Educational R & D) is an industry-based development model in which the findings of the research are used to design new products and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standard.

Dijelaskan oleh Borg dan Gall (1983: 772) bahwa istilah product merujuk tidak hanya pada objek material, seperti buku teks, film pembelajaran, dan lain-lain, tetapi

juga prosedur dan proses, seperti metode pembelajaran atau metode untuk mengorganisir pembelajaran.

### 3. Jenis dan Sumber Data

Data yang akan dikumpulkan terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer berupa informasi mengenai pelaku/*informant*, tempat dan peristiwa (melalui *site inspection*). *Informant* terdiri dari pengampu mata kuliah PKN dan mahasiswa yang mengambil mata kuliah PKN disemester Genap 2015/2016.

### 4. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data Data dikumpulkan dengan menggunakan beberapa metode, yakni: Observasi lapangan dengan pengamatan terlibat (*participant observation*); FGD (*Focus Group Discussion*); Wawancara mendalam (*in-depth interview*); Metode dokumenter (*documentary study*).

### 5. Teknik sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* (sampling bertujuan).

### 6. Teknik analisis data

Teknik analisis yang akan digunakan dalam penelitian kualitatif ini akan didasarkan pada Model Analisis Interaktif (Miles & Huberman, 1992). Menurut model ini dalam

pengumpulan data peneliti selalu membuat reduksi data dan sajian data secara terus menerus sampai tersusun suatu kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

### A. Hasil Studi Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi memiliki peranan penting dalam proses pendidikan, yang mampu menggali seluruh potensi individu secara cerdas dan efektif demi terbentuknya masyarakat yang sejahtera lahir dan batin. Untuk itu, diperlukan pembaharuan/reformasi konsep dan paradigma pembelajaran PKn dari yang hanya menekankan pada aspek kognitif menjadi penekanan pada pengembangan warga negara yang cerdas, demokratis, dan religius serta memiliki karakteristik yang multi dimensional.

Pembaharuan dalam pembelajaran PKn tersebut diharapkan dapat menjadikan mahasiswa sebagai *young citizen* atau warga negara yang cerdas, kreatif, partisipatif, prespektif, dan bertanggung jawab agar mampu memberikan masukan terhadap kebijakan publik dilingkungannya. Dari pemaparan tersebut, dapat kita ketahui bahwa selama ini proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan lebih menekankan aspek kognitif dibandingkan dengan

aspek afektif. Seharusnya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi 3 (tiga) aspek, yaitu *kognitif*, *afektif* dan *psikomotor*. Untuk itu diperlukan pembenahan terhadap internalisasi nilai, dan karakter seseorang.

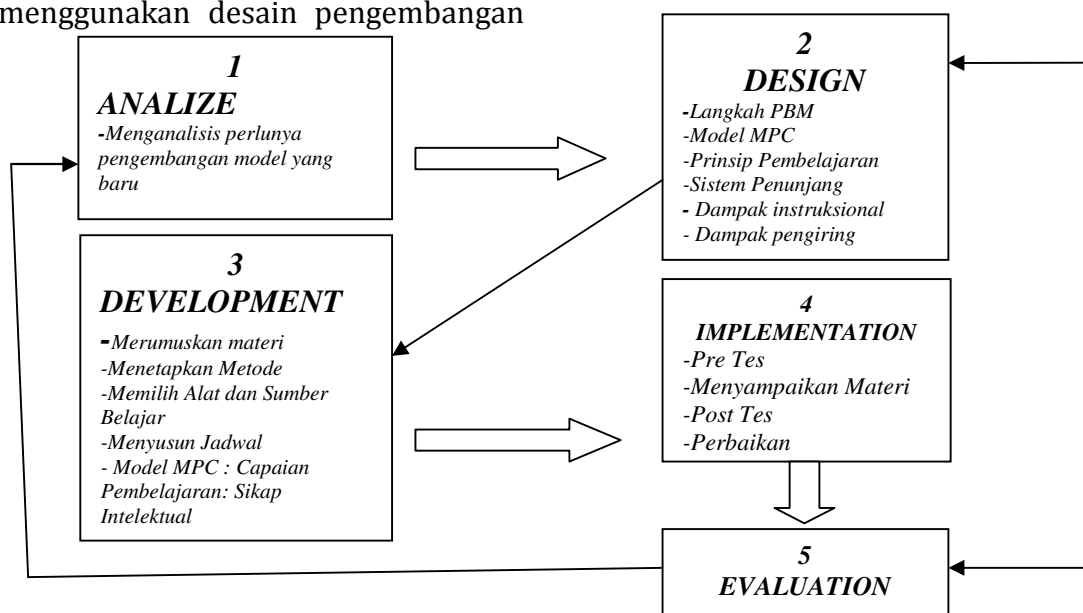
Studi pendahuluan bertujuan untuk mendeskripsikan desain pengembangan model pembelajaran PKn, permasalahan yang muncul dan kebutuhan desain model pembelajaran untuk meningkatkan karakter mahasiswa, serta merancang draf desain model pembelajaran untuk pendidikan karakter. Draft desain yang dikembangkan berdasarkan orientasi komponen model yang terdiri dari: langkah PBM, model pembelajaran, prinsip pembelajaran, system penunjang, dampak instruksional dan dampak pengiring. Kegiatan yang dilakukan dalam mencapai tujuan tersebut adalah dengan melakukan studi pustaka dan penelitian dalam skala kecil. Studi pustaka dan survei lapangan digunakan untuk penyusunan draf awal desain yang selanjutnya diriview dalam sebuah pertemuan yang dihadiri oleh para ahli. Berdasarkan masukan-masukan hasil pertemuan tersebut, peneliti mengadakan penyempurnaan draf desain pengembangan. Draft desain pengembangan model yang sudah disempurnakan kemudian digandakan sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 2

Data Hasil Tanggapan Mahasiswa terhadap Pendidikan Karakter di Universitas Slamet Riyadi Surakarta

No	Komponen yang dinilai	Rerata Skor	Rata-Rata Prosentase Penilaian
<b>SIKAP INTELEKTUAL</b>			
1	Kewaspadaan	3.15	63%
2	Analistis	3.24	64.8%
3	Antisipatif	3.41	68.2%
4	Kehati-hatian	3.35	67%
<b>SIKAP SPIRITUAL</b>			
5	Ketegasan dan Percaya Diri	3.65	73%
6	Kesediaan	3.5	70%
7	Kebajikan	3.53	70.6%
<b>SIKAP SOSIAL</b>			
8	Kasih Sayang	3.41	68.2%
9	Keberanian	3.53	70.6%
10	Kepedulian	3.5	70%

b. **Hasil Desain Pengembangan Model Pembelajaran PKn** menurut model *ADDIE* (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Langkah-langkah prosuderal yang dilakukan oleh peneliti menggunakan desain pengembangan pengembangan yakni seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4. Pengembangan Model Pembelajaran MPC dengan menggunakan *ADDIE*

Desain merupakan langkah kedua dari model desain pembelajaran MPC yaitu dengan: menentukan pengalaman belajar yang perlu dimiliki oleh mahasiswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran, apakah program pembelajaran MPC dapat mengatasi masalah kesenjangan kemampuan mahasiswa. Mahasiswa mampu mencapai tingkat kompetensi 60% dari standar kompetensi, indikator, kondisi pembelajaran, bahan ajar yang telah digariskan. Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model pembelajaran MPC, mencakup kegiatan memilih, menentukan

metode, media serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi program sesuai dengan pokok materi dan kompetensi dasar yang akan dicapai.

Langkah berikutnya yaitu Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran yang merupakan langkah keempat dari model pembelajaran MPC, Membimbing mahasiswa untuk mencapai tujuan atau kompetensi. Berikut ini rincian gradasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagai berikut:

Tabel. 3.  
Gradasi Pengetahuan, Sikap dan Keterampilan

Pengetahuan	Sikap	Keterampilan
Mengingat	Menerima	Mengamati
Memahami	Menjalankan	Menanya
Menerapkan	Menghargai	Mencoba
Menganalisis dan Sintesis	Menghayati,	Menalar
Evaluasi	Mengamalkan	Menyaji
Kreativitas	-	Mencipta

Selanjutnya menjamin terjadinya pemecahan masalah/solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh mahasiswa. dan terakhir memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran, mahasiswa perlu memiliki kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan berkaitan dengan nilai-nilai karakter pada aspek *civic knowledge*, *civic skill*

dan *civic disposition*. Dalam hal ini ditetapkan langkah-langkah (Trisiana, 2015: 124) :

- (1) Penjelasan tentang informasi sesuai dengan sajian kompetensi dasar
- (2) Mengidentifikasi masalah berbasis pada nilai karakter
- (3) Memilih suatu masalah untuk dikaji oleh kelas berbasis pada nilai karakter;

- (4) Mengumpulkan informasi yang terkait pada masalah itu;
- (5) Mengembangkan portofolio kelas berbasis pada nilai karakter;
- (6) Menyajikan portofolio;
- (7) Melakukan refleksi pengalaman belajar berbasis pada nilai karakter

Pada tahap Evaluasi yang terjadi pada tahap ke empat dengan melakukan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Evaluasi terhadap program

pembelajaran MPC bertujuan untuk mengetahui sikap mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, Peningkatan kompetensi dalam diri mahasiswa, yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran.

Hasil pengembangan setelah dianalisis menggunakan ADDIE model menjadi seperti tabel dibawah ini:

Tabel. 4.

Pengembangan Pembelajaran Model Modification of Project Citizen Dengan menggunakan ADDIE Model

Langkah Pembelajaran	Kegiatan Belajar	Kompetensi dan Karakter yang dikembangkan
Penjelasan Informasi sesuai KD	- Membaca, mendengar, menyimak, dan melihat (tanpa atau dengan alat) -Dosen membagi kelas, menjadi 4 Kelompok, yang nantinya akan menyelesaikan permasalahan “Menjaga Keutuhan NKRI” dengan 4 Pilihan Tema permasalahan, yaitu: 1. Nilai – Nilai Pancasila 2. Mentaati Aturan Hukum yang berlaku 3. Integrasi Bangsa 4. Demokrasi	Melatih kesungguhan, kesabaran, ketelitian dan kemampuan membedakan informasi yang umum dan khusus, kemampuan berpikir analitis, kritis, deduktif, dan komprehensif (Civic Knowledge)
Mengidentifikasi Masalah berbasis pd nilai karakter	Mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati	Mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk critical minds yang perlu untuk hidup cerdas dan

	(dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) : Mahasiswa membuat Instrumen pedoman wawancara, dan observasi dengan dipandu oleh dosen dalam kelas.	belajar sepanjang hayat (Civic skill dan civic Disposition)
Memilih Masalah untuk dikaji oleh kelas berbasis pada nilai karakter	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Melakukan eksperimen</li> <li>-membaca sumber lain selain buku teks</li> <li>-mengamati objek/kejadian/ aktivitas</li> <li>-wawancara dengan nara sumber sesuai dengan lokasi masing – masing daerah</li> </ul>	<p>Mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</p> <p>(Sikap intelektual, Civic skill dan civic Disposition)</p>
Mengumpulkan Informasi terkait dengan masalah yang dipilih	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi.</li> <li>-Pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan</li> </ul>	<p>Mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.</p> <p>(Sikap intelektual, Civic skill dan civic Disposition)</p>

Mengembangkan Media Poster berbasis pd nilai karakter	Menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya : Membuat Catatan lapangan hasil wawancara (CLHW).	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar. (Sikap intelektual, Civic skill dan civic Disposition)
Menyajikan Media Poster	Memodifikasi, menyusun kembali untuk menemukan yang baru, dan menemukan yang baru secara original	Kreativitas dan kejujuran serta apresiasi terhadap karya orang lain dan bangsa lain (Civic skill dan civic Disposition)
Melakukan Refleksi Pengalaman Belajar berbasis nilai karakter	Dosen, bersama mahasiswa, dan Stakeholders melakukan hasil penilaian terhadap refleksi hasil pembelajaran	Adanya alternatif perumusan kebijakan publik dalam menyelesaikan permasalahan sesuai dengan tema oleh para pakar (pendidikan, hukum, sosial) (Sikap intelektual, Civic skill dan civic Disposition)

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluation (ADDIE) untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta, dilakukan sebagai berikut: **Pertama** Analysis yaitu melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah

(kebutuhan), dan melakukan analisis tugas. **Kedua**, Design, Tahap desain ini, merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART. **Ketiga**, Development adalah proses mewujudkan blueprint. **Keempat**, Implementation adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. **Kelima**, Evaluation yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai



dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Berdasarkan pengembangan instruksional model ADDIE tersebut kemudian diadopsi dalam tahapan pengembangan model pembelajaran Project Citizen (PC) dengan nama baru "MPC" (*Modification of Project Citizen*).

### Saran

Berdasarkan beberapa hal yang telah peneliti kemukakan di atas, maka dapat diajukan beberapa saran kepada beberapa pihak sebagai berikut:

1. Kepada Dosen Pendidikan Kewarganegaraan:
  - a. Pengembangan model pembelajaran merupakan salah satu pengembangan keilmuan pembelajaran dalam meningkatkan standart proses pembelajaran.
  - b. Desain pengembangan model pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi konsep baru, untuk perkembangan keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan yang selama ini dibutuhkan dinamika substansi keilmuan.
2. Kepada Pemerintah dan *stakeholders*:
  - a. Pengembangan model ini sebagai bahan masukan bagi pemerintah, dan dunia pendidikan pada khususnya mengenai pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan agar ditemukan

sebuah alternatif penyelesaian permasalahan pembelajaran di Perguruan Tinggi.

- b. Sebagai bahan supervisi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKN yang dilakukan oleh para dosen di tingkat MKU pada masing-masing Perguruan Tinggi khususnya dalam peningkatan kompetensi dan profesionalismenya untuk mengatasi permasalahan pengintegrasian karakter bagi mahasiswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, D. (1992). *The loss of Virtue: Moral confusion and Disorder in Britain and American*. Newyork: Teachers colleg.
- Anderson, L.W. dan Krathwohl. (2001). *A taxonomy for learning teaching and assesing*. Longman: Newyork.
- Arends. (2001). *Exploring Teaching: An Introduction To Education*. New York: Mc. Graw-Hill Companies.
- Arthur, J. (2005). *Education with Character. The Moral Economy of schooling: Handbook of Moral and Character Education (pp. 116-144)*. London: Routledge.
- Arthur, J. (2005). The Re- Emergence of Characther Education in British Education Policy. *Journal Citizenship Education*, 2 (2), 240-254.

- Budimansyah, D. (2010). *Penguatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa*. Bandung: Widya Aksara Press.
- Budiyono, (2009). *Statistika*. UNS Press: Surakarta.
- Carolyn, H. & Betty Zan. (2005). *Constructivist Approach to Moral Education in Early Childhood*. Handbook of Research on Teaching (pp. 566-603). University of Northern Iowa: Cedar Falls USA.
- Joyce, B & Weil M. (2009). *Model Of Teaching*. Prentice- Hall, Inc: New Jersey.
- Joyce, Bruce, Marsha Weill, Emily Calhoun. (2009). *Model Of Teaching* (Alih Bahasa: Ahmad Fawaid dan Ateilla Mirza). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemendiknas. (2010). *Kebijakan Pendidikan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas.
- Lickona, T. (2004). *Character Matters: How to Help Our Children Develop*. New York: Simon & Schuster, Inc.
- Lickona, T. (2003). Eleven Principles of Effective Character Education. *Journal of Moral Education*, 25(1). pp. 93-100.
- Mayer, RE. (2008). *Leraning and Instruction*. New Jersey: Pearson.
- Steven. J. M. (2000). *Instructional Systems Design (ISD): Using The ADDIE Model*. College of Education: Penn State University.
- Trisiana, A. (2013). *Identifification of Learning Model Development at Citizenship Education to Strengthen Moral Values of Character Education of Senior High School in Surakarta City*. The 6<sup>th</sup> Internasional Conference on Education Research: Challenging Education for Future Chane, Proseding ICER 2013, Thailand: Khon Khan University.
- Trisiana, A. (2014). *Pengembangan Model Pembelajaran Character Project Citizen (CPC) Untuk Memperkuat Nilai Moral Dalam Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Atas Surakarta*. Proseding Seminar Nasional, Surakarta: Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Trisiana, A. (2015). *Paradigma Baru Pendidikan Karakter Bangsa Melalui Pengembangan Model Pembelajaran Project Citizen dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Proseding Seminar Nasional, Malang: Universitas Negeri Malang.
- Trisiana, A. (2015). The Development Strategy Of Citizenship Education in Civic Education Using Project Citizen Model in Indonesia. *Journal of Psychological and Educational*

*Research (JPER)*, 23 (2), pp.  
111-124.

Winataputra, Udin S. (2008). *Konsep dan Strategi Pendidikan Moral Pancasila (Suatu Penelitian Kepustakaan)*. Jakarta: Universitas Terbuka.