

**PENGEMBANGAN MODEL SIMULASI BREAK PICTURE BERBASIS
NILAI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN¹⁾**

Oleh

Wardaya²⁾, Gunawan³⁾, Darsono⁴⁾

The purpose of this research is to develop a Break Picture Simulation Models - Based Value, intended to attract learners in the Citizenship improvement learning; by blending simulation method with picture and picture model that has been modified to break picture. The selected Picture is a Picture Media -based value, so it's called Break Picture Simulations model-based value. Research methods using Research and Development (R and D). The development of research product design model, materials and media. The results showed t_{test} , of significance 5%, by techniques before and after: 20.880; when compared with t_{tab} after the interpolation 2.002, it's seen $t_{tes} > t_{tab}$. Comparison with the control class, of significance 5%, indicates $t_{tes} = 5,971$; when compared with t_{tab} after interpolated 2.002, then seen $t_{tes} > t_{tab}$. by effectiveness of models is Gain 2.00; or 1, 48 x conventional.

Tujuan penelitian ini mengembangkan Model Simulasi Break Picture Berbasis Nilai, dimaksudkan untuk menarik minat siswa dalam peningkatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan; dengan memadukan metode simulasi dan model picture and picture yang dimodifikasi menjadi break picture. Media Picture yang dipilih, berbasis Nilai; disebut model Simulasi Break Picture Berbasis Nilai. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R and D). Produk penelitian pengembangan ini yaitu model desain, bahan ajar dan media. Hasil penelitian menunjukkan Perhitungan t_{tes} , taraf signifikansi 5%, dengan teknik before and after; menunjukkan $t_{tes} = 20,880$; jika diperbandingkan dengan t_{tab} setelah diinterpolasi 2,002; maka terlihat $t_{tes} > t_{tab}$. Perbandingan dengan Kelas Kontrol, taraf signifikansi 5%, menunjukkan $t_{tes} = 5.971$; jika diperbandingkan dengan t_{tab} setelah diinterpolasi 2,002; terlihat $t_{tes} > t_{tab}$; dengan efektivitas model yaitu Gain 2,00; atau 1, 48 x Konvensional.

Kata kunci: model, pendidikan kewarganegaraan, simulasi break picture

¹⁾ Tesis Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Tahun 2014.

²⁾ Wardaya Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Email: sdayaguna@yahoo.co.id HP 081928220081

³⁾ R. Gunawan Sudarmanto. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721)704624 Fax (0721) 704624. Email: rgunawan_sudarmanto@yahoo.com.

⁴⁾ Darsono. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721)704624 Fax (0721) 704624. Email: darsono@unila.ac.id

PENDAHULUAN

Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Implementasinya, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan individu untuk mendapatkan pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar (Sagala, 2012: 12). Hamalik mengatakan, bahwa belajar merupakan suatu proses, atas suatu kegiatan dan bukan suatu penguasaan hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan pengubahan kelakuan (Hamalik, 2009: 27). Pengertian itu menunjukkan, jika belajar Pendidikan Kewarganegaraan telah bermakna, maka seharusnya siswa memiliki tambahan pengetahuan, perubahan perilaku dalam kehidupan, dan keterampilan yang berkaitan dengan lingkungannya.

Kenyataan yang ada, tidak semua pendidik melakukannya, seakan-akan proses pembelajaran hanyalah suatu kegiatan seremonial, atau dapat dikatakan proses pembelajaran pada pendidikan formal telah kehilangan jati diri. Seharusnya pendidikan formal merupakan cermin kualitas pendidikan, akan tetapi secara berangsur telah bergeser kearah formalitas pendidikan.

Penelitian pengembangan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mengacu Magnesen, belajar yang baik dengan cara mengatakan sambil mengerjakan 90% akan memberikan prestasi belajar yang baik (Nurhidayati, 2013: 15). Pengembangan menuju pada “mengatakan sambil mengerjakan”; diharapkan meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan materi teoritis aplikatif, berisi teori-teori dasar dan pedoman perilaku warganegara yang bermartabat, maka diembangkan model dengan pendekatan “*students center*”.

Tujuan penelitian, pertama, mendeskripsikan analisis kebutuhan pengembangan model; kedua, munculnya produk yang mengefektifkan proses pembelajaran, berupa model, desain, media, termasuk pula mengembangkan bahan ajar sendiri; dan ketiga, mengetahui efektivitas kemanfaatan model

Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Pengembangan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai dilandaskan teori-teori: Behaviorisme BF Skinner, memandang teori belajar sebagai perubahan tingkah laku akibat interaksi stimulus-respons; atau belajar adalah perubahan yang dialami dalam hal kemampuan bertingkah laku dengan cara baru sebagai hasil interaksi stimulus-respons (Uno, 2006: 7). BF Skinner, menempatkan siswa sebagai individu pasif, hanya merespon menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman. BF Skinner tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan.

Albert Bandura memandang perilaku individu tidak refleks otomatis atas stimulus (S-R Bond), melainkan akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif itu sendiri. Prinsip dasar belajar, yang dipelajari individu dalam belajar sosial dan moral terjadi melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modelling*). *Modelling* sebagai konsep dasar teori sosial, sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain (Trianto, 2012: 113). Ada empat fase belajar dari *modelling*, yaitu fase perhatian, retensi, reproduksi dan motivasi (Trianto, 2012: 113).

Teori belajar konstruktivisme adalah teori kognitif, menyatakan siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya bila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi. Para ahli konstruktivis menganggap, satu-satunya alat yang tersedia bagi seseorang untuk mengetahui sesuatu adalah inderanya. Seseorang berinteraksi dengan obyek dan lingkungannya dengan melihat, mendengar, mencium, menjamah, dan merasakan. Pengetahuan lebih menunjuk pada pengalaman seseorang akan dunia daripada dunia itu sendiri (Trianto, 2010: 75). Teori belajar Konstruktivisme antara lain, Teori Sosiokultural Vygotsky dan Teori Kognitif Jean Piaget.

Vygotsky beranggapan pembelajaran terjadi jika anak-anak bekerja atau belajar menangani tugas yang belum dipelajari namun tugas itu masih dalam jangkauan kemampuannya (*zone of proximal development*). Ide penting dari Vygotsky adalah *scaffolding*, yaitu memberikan sejumlah besar bantuan kepada siswa selama tahap awal pembelajaran, kemudian siswa mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar setelah ia dapat melakukannya (Trianto, 2010: 76).

Jean Piaget mengungkapkan seorang anak dilahirkan dengan *Schema*, (skema, jamak: *Schemata*) yaitu potensi untuk melakukan hal-hal seperti mengisap, menatap, menggapai, atau memegang (Hergenhahn, 2010: 314). Proses ini atas tiga tahapan: asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi. Setiap individu mengalami perkembangan intelektual sebagai berikut: Tahap sensorimotor dengan usia 0–2 tahun, tahap praoperasional dengan usia 2–7 tahun, tahap operasional konkrit dengan usia 7–11 tahun, tahap operasional formal dengan usia 11 tahun sampai dewasa (Hergenhahn, 2010: 318).

Pendidikan Kewarganegaraan membelajarkan siswa dengan asas maupun teori belajar. Penggunaan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan (Sagala, 2012: 61). Pembelajaran ini bukan hanya mengenai bahan materi ajar Pendidikan Kewarganegaraan yang harus dikuasai pendidik, akan tetapi juga keterampilan emosional dan sosial dalam menggunakan metode dan pendekatan pembelajaran. Kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan ilmiah dalam pembelajaran (Kemdikbud, 2014: 28). Pendekatan *Scientific*, ditentukan dalam Permendikbud no. 81 A tahun 2013 lampiran IV, dilakukan dengan: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Strategi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan; pertama, merupakan rancangan tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan. Kedua, disusun untuk tujuan tertentu (Sanjaya, 2009: 294).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan. Richey dan Klein, mendefinisikan, *the systematic study of design, development and*

evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development (Chaeruman, 2009: 1). Tujuan utama penelitian bukan menguji teori, tetapi mengembangkan dan menguji keefektifan model, strategi, metode atau teknik; untuk menghasilkan atau mengembangkan produk berupa model, desain, prototipe, bahan, media, alat atau strategi pembelajaran, guna peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian pengembangan, biasa disebut *R&D* dimaksudkan oleh Borg & Gall sebagai *It is a process used to used to develop and validate educational product* (Borg, & Gall dalam Sugiyono, 2012: 298). Langkah-langkahnya: 1. *Research and information collecting*. 2. *Planning*. 3. *Develop preliminary form of product*. 4. *Preliminary field testing*. 5. *Main product revision*. 6. *Main field testing*. 7. *Operational product revision*. 8. *Operational field testing*. 9. *Final product revision*. 10. *Dissemination and implementation* (Borg & Gall dalam Sugiyono, 2012: 298). Langkah itu disesuaikan dengan Model Reiser dan Mollenda: *Analysis, Design, Develiopmnet, Implementation, Evaluation* (Pribadi, 2009: 107).

Data dan Sumber Data diperoleh dari SMA Negeri 5 Metro, tahun pelajaran 2013-2014. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa yang satu level kelas (kelas-kelas parallel). Sampel diambil berdasarkan tujuan tertentu, antara lain yang berprestasi tinggi, sedang dan rendah; ditentukan secara *purposive*, yaitu kelas X.1 dan kelas X.4

Validasi produk dilakukan dengan *review* ahli/pakar ahli desain pengembangan dan syntaks pembelajaran, ahli media, ahli materi, ahli bahasa mayoritas adalah dosen MP IPS Unila, dan *review* teman sejawat; serta dengan uji pengguna. Uji pengguna melalui uji perorangan, dan uji kelompok kecil. Uji perorangan dilakukan terhadap 3(tiga) siswa yang didasarkan prestasi harian, yaitu 1 (satu) orang berprestasi tinggi, 1 (satu) orang berprestasi sedang, dan 1 (satu) orang berprestasi rendah. Uji kelompok kecil dilakukan terhadap 9 siswa, yaitu 3(tiga) kelompok siswa didasarkan prestasi harian, yaitu 3 (tiga) orang berprestasi tinggi, 3 (tiga) orang berprestasi sedang, dan 3 (tiga) orang berprestasi rendah.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode: observasi, wawancara (interview), dokumentasi, angket (kuisisioner). Data dikumpulkan dengan: *Tahap Pertama*, penelitian awal dengan teknik kualitatif. *Tahap Kedua*, dilakukan pengembangan, data dikumpulkan secara kuantitatif. *Tahap Ketiga*, uji coba produk, data dikumpulkan secara kuantitatif. Instrumen pada tahap penelitian awal ialah lembar observasi, daftar angket, dokumentasi, pedoman interview. Uji pengembangan menggunakan angket para ahli, para praktisi, dan konsumen. Uji coba instrument menggunakan hasil evaluasi pelaksanaan pengembangan Model. Uji coba produk menggunakan angket dan interview terhadap siswa.

Teknik analisis data melalui: 1.Tahap Penilaian Kebutuhan (*Needs Assesment*). Pada tahap ini data dianalisis secara kualitatif. 2. Tahap Pengembangan Produk. Pada tahap ini data dianalisis dengan analisa kuantitatif melalui persentase. 3.Tahap Evaluasi. Pada tahap ini data dianalisis dengan analisa kuantitatif menggunakan uji statistik, yaitu uji korelasi t-test, menggunakan SPSS 16.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pendahuluan menginformasikan kepemilikan bahan pustaka dalam kondisi minim, maka penyediaan bahan ajar, perlu dilakukan. Data angket penelitian pendahuluan, menunjukkan sampel yang menyatakan model Konvensional: Kurang baik/menarik/ mudah diterima dan interaksi antar siswa, interaksi pendidik dengan siswa, minat dan perhatian siswa, Tingkat kemudahan penerimaan pembelajaran berturut-turut sebesar : 76,67%; 86,67%; 86,67%; 76,67%. Dan tidak satupun responden memilih kriteria pembelajaran model konvensional tidak menarik, akan tetapi kondisi inipun diimbangi pula dengan tidak ada satupun responden yang menyatakan bahwa pembelajaran model konvensional sangat menarik.

Pengembangan model Pembelajaran Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai dilakukan dengan tahap-tahap: **Tahap Analysis**, analisis kebutuhan dilakukan berdasarkan hasil studi literatur dan hasil studi lapangan. Data Perpustakaan menunjukkan literatur yang mendukung secara langsung untuk

proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tidak tersedia, sedangkan kebutuhan literatur mutlak adanya. Kondisi ini dapat diasumsikan kebutuhan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai adalah Sangat Diperlukan. Penilaian siswa dengan dominasi tidak menyukai model Konvensional dan membutuhkan perubahan menunjukkan kebutuhan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai Sangat Diperlukan. Analisis menyimpulkan pengembangan model Pembelajaran Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai Sangat Diperlukan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Tahap Design, desain dilakukan dengan tahap-tahap; Tahap 1. Standar Isi, acuan memilih ruang lingkup, Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga negara. Tahap 2. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang ditentukan, Menganalisis peran dan hak warganegara dan sistem pemerintahan NKRI. Tahap 3. Standar Kompetensi yang ditentukan, Menghargai persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai aspek kehidupan. KD yang ditetapkan, Mendeskripsikan kedudukan warga negara dan pewarganegaraan di Indonesia. Indikator dirumuskan, 1. Mendeskripsikan kedudukan warga negara yang diatur dalam UUD 1945. 2. Menjelaskan Sistem kewarganegaraan yang berlaku secara umum. 3. Menguraikan persyaratan untuk menjadi warga negara Indonesia. 4. Menjelaskan hal-hal yang menyebabkan hilangnya status kewarganegaraan. Indikator itu, berdasarkan taksonomi Bloom, terlihat sebatas mendeskripsikan, menjelaskan, dan menguraikan, merupakan ranah kognisi pada kisaran C1 sampai dengan C2. Tahap 4. Menentukan tujuan pembelajaran, yaitu; 1. Siswa mampu menghargai dan menghormati sesama sebagai makhluk ciptaan Tuhan; 2. Siswa mampu menghargai perbedaan pendapat dalam kehidupan bermasyarakat; 3. Siswa mampu memelihara hubungan baik dengan teman sekelas sebagai bagian dari masyarakat; 4. Siswa mampu mendeskripsikan kedudukan warga negara yang diatur dalam UUD 1945 dengan benar; 5. Siswa mampu menjelaskan Sistem kewarganegaraan yang berlaku secara umum dengan benar; 6. Siswa mampu menguraikan persyaratan untuk menjadi warga negara Indonesia sesuai dengan konstitusi yang berlaku; 7. Siswa mampu menjelaskan

hal-hal yang menyebabkan hilangnya status kewarganegaraan sesuai dengan konstitusi yang berlaku;

Tahap *Development*, Langkah ini direalisasikan melalui kegiatan berikut, Kegiatan 1 Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang memuat kegiatan pembelajaran, dengan model simulasi *break picture* berbasis nilai diimplemetasikan dengan pendekatan *Scientific*. Kegiatan 2 Penyusunan Media dan Bahan Ajar dengan cara 1. pemilihan bahan media. 2. Seleksi materi gambar. 3. Penulisan pesan. 4. Pemotongan gambar. Bahan ajar disusun sesuai dengan Indikator yang terkait dengan mendeskripsikan kedudukan warga negara yang diatur dalam UUD 1945, menjelaskan Sistem kewarganegaraan yang berlaku secara umum, menguraikan persyaratan untuk menjadi warga negara Indonesia, menjelaskan hal-hal yang menyebabkan hilangnya status kewarganegaraan; disertai contoh dan gambar yang dapat memperjelas dalam proses pembelajaran. Kegiatan 3 Perumusan Alat Ukur Keberhasilan, dengan wujud rumusan soal yang jumlah dan bobotnya diselaraskan dengan ranah tujuan pembelajaran, serta waktu yang tersedia. Produk penelitian pengembangan ini divalidasi dengan: Penilaian Ahli Desain Model dan Sintaks Pembelajaran, Penilaian Ahli Materi Pendidikan Kewarganegaraan, Penilaian Ahli Media, Penilaian Ahli Evaluasi Model Pembelajaran, Penilaian Ahli Bahasa Terhadap Bahan Ajar Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai.

Tahap *Implementation*, Implementasi diawali penilaian teman sejawat, dan uji pengguna. Penilaian teman sejawat menunjukkan desain model yang dirancang dalam pengembangan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai oleh peneliti, telah sangat baik, sangat tepat, sangat baik, relevan, baik dan sesuai sehingga tidak memerlukan revisi lagi.

Uji pengguna dengan 1. uji perorangan terhadap tiga siswa, masing-masing berkemampuan tinggi, sedang dan rendah; penilaian : sangat baik, sangat menarik dan sangat memudahkan dalam proses pembelajaran. 2. uji Kelompok kecil dengan mengambil sampel sejumlah 9 (sembilan) siswa. Sampel terdiri atas kelompok tinggi 3 (tiga) orang, kelompok sedang 3 (tiga) orang, dan kelompok rendah 3 (tiga) orang. Hasil uji kelompok kecil menunjukkan penilaian: sangat

baik, sangat menarik dan sangat memudahkan dalam proses pembelajaran, dengan demikian desain model tidak memerlukan revisi lagi. Dan 3. uji Klasikal dengan mengambil sampel sejumlah 30 (tiga puluh) siswa. Hasil uji klasikal menunjukkan penilaian: sangat baik, sangat menarik dan sangat memudahkan dalam proses pembelajaran, dengan demikian desain model tidak memerlukan revisi lagi.

Tahap Evaluasi, Desain model diuji cobakan kepada sampel, yaitu kelas X.1 sebagai kelas Eksperimen, dan kelas X.4 sebagai kelas Kontrol. Hasil pengembangan pada kelas Eksperimen menunjukkan data perbedaan antara Hasil pre tes dengan pos tes. Hasil pre tes terlihat nilai minimum 0,00 dan nilai maksimum 5,00; dengan mean 2,27. Hasil pos tes terlihat nilai minimum 4,00 dan nilai maksimum 10,00; dengan mean 8,40. Selisih antara mean pre tes dengan pos tes, terlihat 6, 13.

Hasil penelitian pada kelas Kontrol, menunjukkan ada perbedaan antara hasil pre tes dengan hasil pos tes. Hasil pre tes dengan nilai minimum 1,00 dan nilai maksimum 3,00; dengan rerata 2,10. Hasil pos tes terlihat nilai minimum 4,00 dan maksimum 8,00; dengan mean 6,23. Selisih antara mean pre tes dengan pos tes ialah 4, 13; berarti peningkatan tidak terlalu besar.

Hasil Belajar PKn Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Hasil pengembangan pada kelas X. 1 (Eksperimen) dan pada kelas X. 4 (Kontrol), jika keduanya digunakan untuk menganalisis efektivitas model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai; secara sederhana menunjukkan antara kelas Eksperimen dengan kelas Kontrol, jika dianalisis secara sederhana terdapat perbedaan gain sebesar 2,00. Ini menunjukkan bahwa dengan cara sederhana, dapat diketahui bahwa model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai memiliki efektivitas yang lebih baik jika dibandingkan dengan model Konvensional.

Uji Homogenitas antara kelas Eksperimen dengan kelas Kontrol sebagai berikut, *Cases Missing* sebesar Sebesar 0 %, berarti analisis terhadap data sampel masing-masing 30 siswa pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol, telah diolah tanpa kesalahan sedikitpun. Hasil analisis homogenitas terlihat signifikansi 0,071. Jika diperbandingkan taraf 5 %, terlihat Signifikansi $0,071 > 0,05$. Ini berarti data

homogen. Uji Normalitas Data menyajikan nilai yang diperoleh 250. Jika diperhitungkan dengan taraf 5% maka nilai statistic D adalah 0,250 artinya $D > 0,05$, maka data terdistribusi secara normal; maka data dapat dianalisis dengan statistik.

Uji efektivitas model dilakukan dengan uji *before and after*, dan perbandingan dengan kelas Kontrol. Uji *before and after* dilakukan terhadap kelas Eksperimen dengan membandingkan hasil evaluasi antara sebelum dengan setelah penerapan model. Hasil perhitungan yaitu signifikansi (2-tailed) 0.000 atau kurang dari 0.05; disimpulkan ada beda rerata antara pre tes dengan pos tes. Nilai F dengan taraf 5%, ialah 0,643 dan nilai signifikansi 0,426 $> 0,05$; berarti data hasil pre tes dan pos tes adalah homogen. Perbedaan rerata hasil pre tes dan pos tes, karena perbedaan perlakuan antara sebelum dengan sesudah penggunaan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai dan bukan karena ada faktor lain. Nilai t yang diperoleh 20,880; diperbandingkan t_{tabel} setelah diinterpolasi 2,002; terlihat $t_{tes} > t_{tabel}$; disimpulkan ada perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara sebelum dengan sesudah penggunaan model. Efektivitas pemanfaatan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas Eksperimen adalah 3,70; dikatakan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai memiliki keefektifan untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Uji kelas Eksperimen dan kelas Kontrol menunjukkan signifikansi (2-tailed) 0.000 atau kurang dari 0.05; maka signifikansi sudah maksimal, perbedaan rerata diantaranya yaitu F 3.376 dan nilai signifikansi 0,071 $> 0,05$; maka kelas Eksperimen dan kelas Kontrol adalah homogen, perbedaan rerata hasil pos tes diantaranya, karena perbedaan proses pembelajaran yaitu penggunaan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai dengan model Konvensional dan bukan karena faktor lain. Nilai t dengan taraf 5%, yaitu 5.971; diperbandingkan t_{tabel} setelah diinterpolasi, yaitu 2,002; terlihat $t_{tes} > t_{tabel}$, disimpulkan ada perbedaan prestasi yang signifikan antara model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai dengan Konvensional.

Hasil belajar PKn menunjukkan Gain kelas Eksperimen 6,13, dan Gain kelas Kontrol 4,13; maka efektivitas pemanfaatan model adalah 1,48; berarti model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai efektif untuk pembelajaran. Kondisi ini menolak hipotesa pengembangan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai memiliki efektivitas lebih rendah atau sama dengan model pembelajaran Konvensional, dan menerima hipotesa pengembangan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai memiliki efektivitas lebih tinggi dari model Konvensional.

Pembahasan dan Evaluasi Pengembangan Produk

Efektivitas pengembangan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diketahui dengan uji sederhana melalui uji *before and after* dan uji statistik; terhadap kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Uji sederhana menunjukkan Gain sebesar 6,23 pada uji *before and after*; sedangkan uji kelas eksperimen dengan kelas kontrol menunjukkan Gain sebesar 2,00. Uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,071. Jika diperbandingkan dengan taraf signifikansi 5%, maka terlihat lebih besar dari 0,05; ini menunjukkan model simulasi *break picture* berbasis nilai pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan efektivitasnya tidak dapat diragukan lagi. Model ini memberikan keuntungan bagi pendidik, siswa dapat diaktifkan motoriknya, sehingga tanpa disadari partisipasi siswa dapat merata dan menyeluruh.

Kelemahan model simulasi *break picture* berbasis nilai pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu tidak dapat diimplementasikan pada seluruh Kompetensi Dasar, melainkan hanya Kompetensi Dasar yang menuntut peragaan. Kelemahan lain, memerlukan waktu panjang untuk persiapan; media menuntut kecermatan dan ketelitian dalam pengelompokkan, sehingga memperkecil kemungkinan bagian-bagian media saling tertukar.

Produk yang dihasilkan adalah model pembelajaran simulasi *break picture*, yaitu model yang dikembangkan dari metode simulasi, digabungkan dengan model *picture and picture* yang dimodifikasi menjadi *break picture*. Model ini membelajarkan siswa dengan melaksanakan pesan yang tertera di sebalik *break picture* yang telah berhasil dikonstruksi kembali. Pesan-pesan

tersebut dikondisikan sesuai dengan SK, KD, dan Indikator berdasarkan Standar Isi, Standar Proses dan Standar Kelulusan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Wujud pelaksanaan pesan tersebut menjadi aktifitas belajar siswa bersama kelompoknya, sesuai dengan teori belajar Lev's Vygotsky dan Piaget tentang tahap perkembangan intelektual usia 14 - 20 tahun, dan anggapan pembelajaran terjadi apabila siswa bekerja atau melaksanakan penugasan.

Pengembangan model simulasi *break picture* dapat dirancang dengan desain dan sintaks sesuai hasil analisis kebutuhan siswa, setelah pendidik mempelajari SK, KD, dan Indikator berdasarkan Standar Isi, Standar Proses dan Standar Kelulusan. Pengembangan ini menghasilkan bahan ajar, dan media yang semuanya disiapkan pendidik; dengan memperlakukan siswa sebagai sosok responsif terhadap stimulus, sehingga memiliki pembiasaan beraktivitas dalam pembelajaran sesuai dengan teori behaviorisme BF Skinner, teori belajar sebagai perubahan tingkah laku akibat interaksi antara stimulus dan respons.

Pembelajaran model simulasi *break picture* menuntut siswa berkelompok dalam mengkonstruksi *break picture* dan melaksanakan isi pesan yang tertera di sebalik *picture*, sehingga memaksa siswa harus aktif akibat interaksi dengan siswa lain yang satu kelompok, hal ini selaras dengan teori Albert Bandura, teori belajar sosial memandang perilaku individu tidak semata-mata refleksi otomatis atas stimulus melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil antara lingkungan dengan skema kognitif individu itu sendiri. Kondisi ini sesuai dengan Lev's Vygotsky, proses belajar dapat terjadi saat berkolaborasi dengan orang lain, maka pembelajaran ini mengarah pendekatan *Student-Center*.

Penelitian pengembangan mengikuti prosedur *Borg & Gall*, disederhanakan dengan model *ADDIE*, sehingga langkah pengembangan dilakukan dengan, 1) diawali studi literatur dan studi lapangan untuk *need assesment*; 2) merumuskan desain dengan mengidentifikasi SK, KD, dan perumusan Indikator; 3) melakukan pengembangan produk: model, bahan ajar dan media serta pengembangan instrumen asesmen yang dikonsultasikan kepada para ahli yaitu ahli desain model dan sintaks pembelajaran, ahli materi pendidikan kewarganegaraan, ahli media pembelajaran, ahli evaluasi, dan ahli

bahasa terhadap bahan ajar pendidikan kewarganegaraan; 4) melakukan uji coba yang melibatkan teman sejawat dan siswa dengan uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji klasikal.

Efektivitas kemanfaatan model diuji melalui uji formatif dengan uji sederhana, dan uji statistik. Uji sederhana melalui *before and after* menunjukkan Gain 6,23; sedangkan uji kelas Eksperimen dan kelas Kontrol menunjukkan Gain 2,00. Hasil uji statistik dengan taraf 5%, terlihat $t_{0,071} > 0,05$; berarti model pengembangan lebih efektif dari model Konvensional.

SIMPULAN

Penelitian menghasilkan simpulan, kebutuhan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA, merupakan kebutuhan yang sangat diperlukan. Sedikitnya 76,67% sampel, menyatakan tidak menyukai model Konvensional, dan lebih dari 75% sampel menyatakan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai menarik, baik, memudahkan, sangat baik, sangat menarik dan sangat memudahkan dalam proses pembelajaran. Produk penelitian pengembangan ini yaitu model desain, sintaks, bahan ajar dan media. Efektivitas penggunaan mencapai Gain 2,00. Perbedaan antara kelas Eksperimen dengan kelas Kontrol berdasarkan t_{test} dengan taraf 5%, yaitu nilai signifikansi $0,071 > 0,05$; artinya ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai dengan model Konvensional.

Implikasi penelitian pengembangan ini, adanya harapan kepada pendidik untuk mengembangkan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai pada materi-materi pembelajaran yang sulit diterima dengan kondisi intellegensi rendah, atau dalam kondisi siswa mengalami kejenuhan berpikir. Sintaks dan desain pembelajan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai merupakan acuan bagi pendidik untuk melakukan kombinasi model-model pembelajaran yang telah dikenal sebelumnya, sehingga menjadi karya nyata bagi pendidik dalam mengembangkan diri menjadi pendidik kreatif dan profesional.

Hasil penelitian memberikan beberapa catatan sebagai bahan rekomendasi bahwa, model pembelajaran ini merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa, dan penguasaan konsep-konsep, bahkan dimungkinkan siswa mampu menemukan pengetahuan sendiri. Keberhasilan implementasi model perlu didukung oleh pandangan dan kesanggupan pendidik untuk melakukan perubahan pola dan model mengajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Chaeruman. Uwes A. 2009. *Penelitian Pengembangan*. <http://tpers.net/2009/07/penelitian-pengembangan/Diakses-Minggu,4/11/2012>. Jam 08. 15 WIB.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hergenhahn, B. R & Matthew H. Olson. 2010. *Theories of Learning*, Edisi Ketujuh. Jakarta: Kencana.
- Kemdikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMA/SMK Untuk Guru*. Jakarta: Pusat Pengembangan Profesi Pendidik Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan Dan Kebudayaan Dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kemdikbud.
- Nurhidayati. 2013. *Metode Pembelajaran*. nurhydanur@yahoo.com. Universitas Negeri Yogyakarta. Pdf. Diakses Minggu 4/11/2012. Jam 08. 03. WIB
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prodi TP PPS UNJ.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2012. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Uno, Hamzah B. 2006. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.