

I. PENDAHULUAN

Materi pembahasan dalam BAB I PENDAHULUAN difokuskan pada beberapa sub-bab, yaitu latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, ruang lingkup penelitian.

1.1. Latar Belakang Masalah

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, 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 belajar itu menunjukkan, belajar yang bermakna merupakan suatu proses kegiatan, sehingga peserta didik memiliki tambahan pengetahuan, perubahan perilaku atas belajar, dan keterampilan. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, jika prosesnya memiliki makna, maka seharusnya peserta didik memiliki tambahan pengetahuan tentang Kewarganegaraan, sikap-

sikap atau perubahan perilaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, dan keterampilan yang berkaitan dengan lingkungannya; sebagaimana telah diinginkan dalam Standar Kompetensi Lulusan yang telah ditetapkan.

Saat ini, dikenal dua pendekatan dalam proses kegiatan pembelajaran, yaitu pendekatan yang berorientasi atau terpusat pada peserta didik; dan pendekatan yang berorientasi atau terpusat pada pendidik. Pendekatan yang berorientasi atau terpusat pada peserta didik, melibatkan aktivitas-aktivitas peserta didik sebagai subjek pembelajaran, sehingga peserta didik harus aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan pendekatan yang berorientasi atau terpusat pada pendidik, menuntut aktivitas pendidik untuk aktif, sementara peserta didik hanya sebagai objek pembelajaran. Idealnya kegiatan pembelajaran yang bermakna, mengarah pada pendekatan yang berorientasi atau terpusat pada peserta didik.

Kenyataan yang ada, tidak semua pendidik melakukan proses pembelajaran yang berorientasi atau terpusat pada peserta didik dan bermakna, sehingga seakan-akan proses pembelajaran hanyalah suatu kegiatan seremonial, dalam pengertian, asal pendidik sudah melakukan proses pembelajaran maka dipandang proses pembelajaran yang dilakukan telah berhasil; 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. Sejumlah pendidik yang bertugas di SMA Negeri 5 Metro sebagaimana terlihat pada Tabel 1.1, jika diamati secara langsung selama kegiatan pembelajaran, belum mencapai 10%

yang melakukan pemanfaatan dan pengembangan model pembelajaran dengan tepat.

Tabel 1.1 Kondisi Tenaga Pendidik SMA Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2012/2013

Pendidikan Tertinggi	Status Kepegawaian		Basis Pendidikan		Jenis Kelamin		Pengalaman Kerja		
	PNS	Honoror	Pendidikan	Non Kependidikan	L	P	< 10	10- 20	>20
S2	3	-	3	-	2	1	2	-	1
S1	42	3	39	6	21	24	25	9	11
Jumlah	45	3	42	6	23	25	27	9	12

Sumber: Data Statistik Sekolah 1 Januari 2013

Tabel 1.1 menunjukkan, SMA Negeri 5 Metro memiliki tenaga pendidik berjumlah 48 (empat puluh delapan) orang, terdiri atas empat puluh lima orang Pegawai Negeri Sipil, dan tiga orang honoror yaitu dua orang honoror murni, dan satu honoror berstatus Pegawai Negeri Sipil di SMA Negeri lain. Sejumlah pendidik yang mayoritas berbasis sarjana kependidikan, tiga orang diantaranya telah menyelesaikan Magister Pendidikan, bahkan ada yang sedang menempuh jenjang S3, ternyata belum banyak melakukan pemanfaatan model pembelajaran dengan tepat. Lemahnya pemanfaatan dan pengembangan model pembelajaran, berdampak negatif pada hasil pembelajaran. Hal ini terlihat dengan semakin mudarnya nilai-nilai karakter kebangsaan peserta didik, berupa menurunnya perilaku sopan santun, maraknya perilaku penyimpangan seksual pada peserta didik, rendahnya prestasi belajar, dan lain-lain. Tidak mengherankan jika yang

terjadi kemudian adalah rendahnya prestasi akademik peserta didik, sebagaimana terlihat dalam hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai berikut.

Tabel 1.2 Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Semester Ganjil Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2012/2013

No. Kelas	Hasil Tertinggi (≥ 75)		Hasil Terrendah (≤ 75)		Total Frekuensi	Total Frekuensi
	Frekuensi	Prosentase	Frekuensi	Prosentase		
1. XI S2	4	20 %	16	80 %	20	100 %
2. XI S3	4	19,05 %	17	80,95	21	100 %

Sumber: Dokumentasi pendidik mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI S2-3 SMA Negeri 5 Metro semester Ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013.

Tabel 1.2 menunjukkan mayoritas hasil belajar peserta didik rendah. Kondisi ini menunjukkan rendahnya minat dan perhatian peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Usman berpendapat, kondisi belajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian peserta didik dalam belajar (Usman, 2007: 27). Hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan itu, disebabkan oleh beberapa hal berikut.

1. Penerapan model pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tidak tepat.

2. Bahan ajar yang disajikan pendidik dirasakan kurang kemanfaatannya oleh peserta didik.
3. Pendidik kurang komunikatif, sehingga materi pembelajaran sulit diterima oleh peserta didik.
4. Bukan tidak mungkin, hasil *intake*, yang disampaikan pendidik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ketika berada di kelas X, kurang maksimal dan kurang objektif, sehingga sulit untuk mengikuti materi pembelajaran kelas XI.

Selama proses kegiatan pembelajaran, pendidik memainkan peran sebagai pemegang kendali berlangsungnya kegiatan itu, oleh karenanya, untuk mendorong keberhasilan proses pembelajaran, pendidik seharusnya menguasai banyak model pembelajaran; bukan hanya sekedar memanfaatkan model yang sudah ada, melainkan dengan kreasi dan inovasi harus berani mengembangkannya, sehingga kegiatan pembelajaran di dalam kelas menjadi menyenangkan dan bermakna. Model pembelajaran merupakan cara yang ditempuh untuk menyampaikan materi atau isi pelajaran pada pelaku belajar atau peserta didik (Pribadi, 2009: 169). Model pembelajaran dapat dikatakan, merupakan upaya pengimplementasian rencana pembelajaran yang telah disusun dalam kegiatan nyata; dan akan menggambarkan suasana dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Model pembelajaran mutlak harus sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, merupakan alat atau media, bukan tujuan pembelajaran (Munthe, 2009: 55).

Penerapan model pembelajaran yang tidak tepat selama proses pembelajaran, akan menimbulkan kejenuhan pada peserta didik, sehingga minat dan perhatian peserta didik menjadi rendah, pada akhirnya hasil belajarpun menjadi rendah pula, kondisi ini dapat terjadi pada semua mata pelajaran termasuk pula pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Problematika ini harus dicarikan solusinya, agar peserta didik memiliki minat dan perhatian terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, sehingga hasil belajar menjadi meningkat, jika tidak, maka dimungkinkan akan terjadi, semakin mudarnya nilai-nilai karakter pada peserta didik.

Mengacu pendapat Magnesen, belajar yang baik akan memberikan prestasi belajar yang baik pula, hal ini akan terjadi jika perlakuan model pembelajaran mempertimbangkan ketercapaian hasil belajar sebagai berikut. 1) Membaca 10%. 2) Mendengar 20%. 3) Melihat 30%. 4) Melihat Dan Mendengar 50%. 5) Mengatakan 70%. 6) Mengatakan Sambil Mengerjakan 90% (Nurhidayati, 2013: 15). Pendapat itu menginformasikan, jika hasil belajar ingin ditingkatkan, maka sepantasnya memanfaatkan metode belajar yang mengarah pada mengatakan sambil mengerjakan”.

Beberapa metode dalam model pembelajaran yang dapat dipilih untuk digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, antara lain; ceramah, *field-trip*, *drill*/latihan, presentasi, diskusi, permainan, bermain peran, tutorial, demonstrasi, penemuan, latihan, kerjasama, simulasi, dan lain-lain. Setiap metode pembelajaran memiliki kekhasan tersendiri yang penggunaannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Masalah pokok di dalam metode model pembelajaran adalah memilih atau membuat keputusan. Walaupun pendidik hanya akan melaksanakan pembelajaran yang paling sederhana sekalipun, ia harus memilih (1) tujuan pembelajaran, (2) strategi untuk mencapai tujuan tersebut dan di dalam memetakan strategi tersebut, maka yang diseleksi keduanya, yaitu isi dan metode atau pendekatan umum, (3) memilih taktik-taktik khusus yang dapat digunakan dalam melaksanakan strategi, (4) memilih materi dan alat-alat pembelajaran, (5) memilih prosedur yang digunakan untuk menilai keberhasilan pembelajaran dan pengembangan lebih lanjut (Sagala, 2012: 28). Model pembelajaran yang dipilih pendidik saat hendak menyampaikan materi pembelajaran, dapat digunakan untuk memprediksi partisipasi peserta didik terhadap kegiatan tersebut. Satu hal terpenting dalam pemilihan model pembelajaran ialah, setiap metode pembelajaran yang digunakan berkaitan erat dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Metode Simulasi dipadukan dengan model *Picture and Picture* dengan berbasis Nilai; dimodifikasi dan dikembangkan, menjadi model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai; merupakan model yang menggunakan permainan, orientasinya merupakan aktivitas yang melepaskan diri dari ketegangan, bahkan mungkin justru mengundang tawa atau setidaknya senyum, akan tetapi tidak lepas dari konteks tujuan pembelajaran, sehingga diharapkan mampu menarik seluruh perhatian peserta didik. Bermain simulasi adalah teknik mengajar dimana peserta didik mengasumsikan peran khusus sebagai pengambil keputusan, bertindak seolah-olah mereka benar-benar terlibat dalam suatu situasi dan berkompetisi untuk tujuan-tujuan tertentu sesuai dengan aturan-aturan khusus (Sagala, 2012: 115). Pengertian ini menunjukkan bermain simulasi menuntut peserta didik harus

melakukan suatu aktivitas yang telah diprogram untuk mencapai tujuan. Model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai, menuntut peserta didik melakukan aktivitas baik membaca, mendengar, melihat, mengatakan maupun mengerjakan, sehingga dapat diprediksikan, model dalam penelitian pengembangan ini, mampu memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Pengembangan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai diharapkan dapat meningkatkan minat dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan asumsi, materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan materi teoritis aplikatif, berisi teori-teori dasar dan pedoman berperilaku sebagai warganegara yang bermartabat. Materi ini memungkinkan proses pembelajaran dengan model Konvensional menjadi kurang menarik bagi peserta didik, oleh karenanya perlu pengembangan model pembelajaran, yang mengarah kepada pendekatan "*students center*".

1.2. Masalah dan Fokus Penelitian

Uraian dalam latar belakang masalah mengemukakan, penelitian ini bertumpu pada upaya-upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Kondisi latar belakang permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu 1. Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standart Isi pada tingkat pendidikan Dasar dan Menengah, pendidik memiliki otonomi untuk melakukan pengelolaan kegiatan pembelajaran, agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam Peraturan Menteri. 2. Pengamatan awal, menunjukkan proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang ada, lebih terarah kepada pencapaian penyelesaian target

kurikulum, sehingga proses pembelajaran tidak dilakukan menggunakan model pembelajaran yang tepat; seharusnya ketika melakukan kegiatan pembelajaran, pendidik harus berani berkreasi dan berinovasi mengembangkan model pembelajaran, sehingga minat dan perhatian peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meningkat. Oleh karenanya penelitian ini difokuskan pada masalah-masalah yang ada yaitu,

1. minat peserta didik rendah pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA,
2. perhatian peserta didik rendah pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA,
3. upaya pendidik kurang dalam meningkatkan minat peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA,
4. materi ajar yang disajikan pendidik pada peserta didik di SMA dirasa kurang kemanfaatan,
5. komunikasi pendidik terhadap peserta didik saat menyampaikan materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kurang,
6. *intake* peserta didik yang mengikuti materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas XI kurang,
7. mengembangkan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA diperlukan.

1.3. Rumusan Masalah

Secara khusus, berdasarkan fokus itu, dirumuskan permasalahan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kenyataan analisis kebutuhan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA?
2. Bagaimana mengembangkan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai Pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA?
3. Bagaimana pengujian efektifitas model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pengamatan dan analisis kebutuhan model *Simulasi Break Picture* Berbasis Nilai pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dapat diketahui, tujuan penelitian ini dilakukan, mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA.
2. Menghasilkan desain model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA.
3. Mengetahui efektifitas model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA jika diperbandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

1.5. Kegunaan Penelitian

Penelitian pengembangan ini, dapat digunakan sebagai pengembangan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai pada pembelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan. Secara khusus, penelitian pengembangan ini bermanfaat dalam hal-hal sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik

Penggunaan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. dapat mengatasi kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan minat dan perhatian peserta didik menyusut pada akhirnya bermuara pada rendahnya prestasi belajar serta tujuan pembelajaran tidak tercapai, bilamana pembelajaran memanfaatkan model konvensional,
- b. memudahkan peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan memiliki persiapan lebih awal,
- c. mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan sosial, demi tercapainya peningkatan prestasi belajar.

2. Bagi Guru

Pemanfaatan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, akan berpengaruh terhadap hal-hal sebagai berikut,

- a. perbaikan kualitas proses kegiatan dan hasil pembelajaran, sehingga membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif,
- b. memudahkan pendidik menyampaikan bahan ajar dengan lebih terprogram dan lebih cepat.

3. Bagi Sekolah

Pihak Sekolah mendapatkan kemanfaatan dari pengembangan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, sebagai berikut,

- a. produk yang dihasilkan dapat dijadikan salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga meningkat pula prestasi akademik peserta didik,
- b. membantu pemotivasian tenaga pendidik lain agar terpacu meningkatkan kualitas pembelajaran,
- c. memberikan efisiensi dan efektivitas pelayanan peserta didik dalam proses pembelajaran.

1.6. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Kelemahan dalam lingkup pendidikan ialah pendidik hanya dipandang sebagai agen transmisi pengetahuan, seakan sebagai mesin atau robot yang mudah diprogram; atau kemungkinan terjadi keengganan pendidik untuk dinamis, tanpa memiliki pengembangan dalam lingkup tugasnya. Sepantasnya pendidik memiliki berbagai kreasi dan inovasi dalam proses pembelajaran. Penelitian pengembangan ini, diharapkan menjadikan pendidik dapat mewujudkan atau mengembangkan suatu produk hasil karya pendidik selaku pengampu mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dengan cara menyusun produk berupa model, desain, prototipe, bahan, media, alat atau strategi pembelajaran, termasuk pula mengembangkan bahan ajar sendiri; dengan pertimbangan, bahwa

1. pendidik memahami Standart Kompetensi Lulusan dan Kompetensi Dasar yang harus disampaikan kepada peserta didik,
2. pendidik memahami ragam bahasa yang mudah dicerna oleh peserta didiknya sendiri,
3. pendidik memahami banyak hal yang terkait dengan dukungan dan hambatan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Spesifikasi dalam penelitian ini, menunjukkan tujuan akhir yaitu munculnya produk yang diharapkan dapat mengefektifkan proses pembelajaran, berupa hal-hal sebagai berikut,

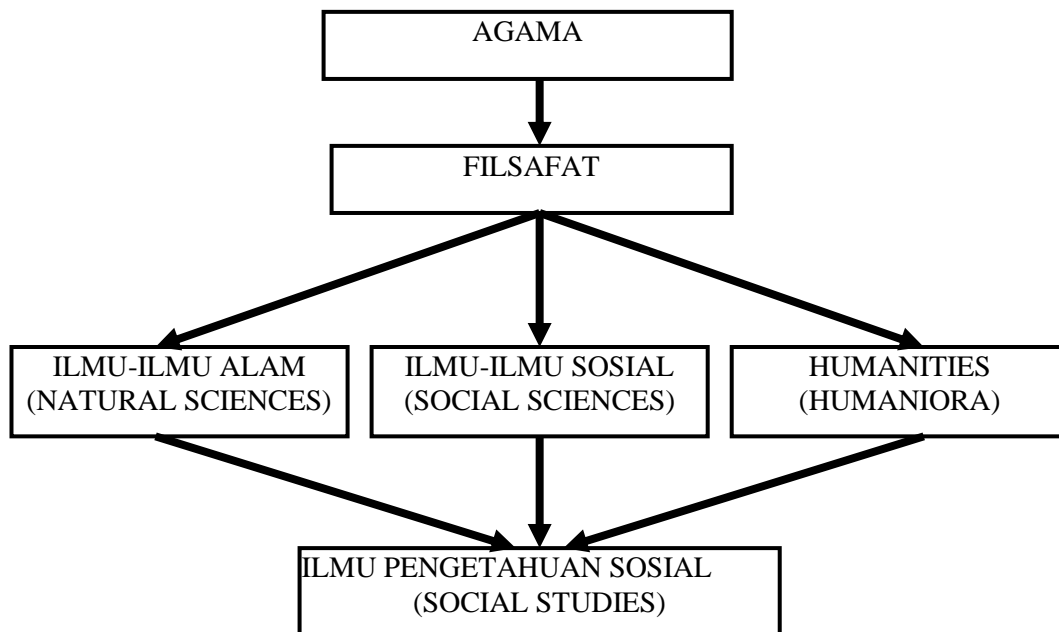
1. deskripsi analisis kebutuhan pembelajaran model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, termasuk perangkat pembelajaran,
2. model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, termasuk langkah-langkah penerapannya,
3. media pembelajaran, antara lain media *break picture* berbasis nilai dan bahan ajar.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini, memiliki ruang lingkup meliputi: ruang lingkup keilmuan, lingkup penelitian, lingkup lokasi penelitian, dan lingkup waktu penelitian.

1.7.1. Ruang Lingkup Keilmuan

Pendidikan Kewarganegaraan, pada dasarnya merupakan bagian dari *Social Studies*. *Social Studies* biasa diterjemahkan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dirumuskan oleh *National Council for Social Studies (NCSS)* sebagai berikut: *Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence (NCSS dalam Pargito, 2010: 29)*. Definisi itu secara bebas dapat diterjemahkan sebagai berikut, Ilmu Pengetahuan Sosial adalah studi terintegrasi tentang ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk membentuk warga negara yang baik/kompeten. Munculnya istilah Ilmu Pengetahuan Sosial tidak lepas dari peran ilmu-ilmu sosial yang menjadi konten utama untuk *Social Studies*, merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli dalam Seminar Nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmangu, Solo, digunakan untuk menyebut nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi dan pertama kali digunakan dalam kurikulum 1975 (Sapriya, 2012: 19). Jika ditelusuri *Social Studies* bersumber pada, 1. disiplin ilmu-ilmu sosial, humaniora, dan kegiatan dasar manusia untuk isi (*content*). 2. Ilmu Pengetahuan Alam untuk metode berpikirnya. Setiap disiplin ilmu memiliki filsafat masing-masing yang berhulu pada ajaran agama. Jika digambarkan dalam bagan, maka ilmu-ilmu pendukung *Social Studies* nampak sebagai berikut,



Gambar 1. 1 Ilmu Pendukung IPS (Sapriya, 2012: 21)

Gambar 1.1 tidak menunjukkan bahwa *Social Studies* merupakan cabang tertentu dari disiplin keilmuan, melainkan merupakan program pendidikan dan bukan subdisiplin ilmu, maka dalam nomenklatur filsafat ilmu, struktur disiplin ilmu, baik ilmu-ilmu sosial maupun ilmu pendidikan, belum ditemukan adanya sub-sub disiplin ilmu yang diberi nama *Social Studies* (Sumantri, 2001: 89).

Social Studies meliputi hal-hal sebagai berikut. 1. *Citizenship Transmission*, 2. *Social Science*, 3. *Reflective Inquiry*, 4. *Social Criticism*, 5. *Personal development of the Individual* (Pargito, 2010: 44). Tujuan utama *Social Studies*, mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara agar dapat mengambil keputusan secara reflektif dan partisipasi sepenuhnya dalam kehidupan sosialnya sebagai pribadi, warga masyarakat, bangsa dan warga dunia. Menurut Banks, ada 4 kategori yang berkontribusi terhadap tujuan utama pendidikan *Social Studies*, yaitu: 1. *Knowledge*, 2. *Skills*, 3. *Attitudes and values*, and 4. *Citizen action* (Banks dalam Pargito, 2010: 40).

Citizenship Transmission untuk membentuk *Citizen action* sebagai hakekat pendidikan IPS memiliki tujuan pokok yang hendak dicapai sebagai berikut;

1. pengembangan pengertian patriotisme,
2. pengembangan pengertian dasar dan apresiasi terhadap nilai-nilai bangsa, lembaga dan praktek-praktek,
3. memberi inspirasi pada integrasi pribadi dan tanggung jawab warganegara,
4. membentuk pengertian dan apresiasi terhadap nenek moyang bangsa,
5. mendorong partisipasi demokrasi aktif,
6. membantu peserta didik mendapatkan kesadaran problema-problema sosial,
7. pengembangan dan mempertontonkan cita-cita yang diinginkan, sikap-sikap, dan keterampilan bertingkah laku yang sangat diperlukan dalam hubungan baik pribadi-pribadi dengan yang lain. Tekanan diletakkan pada tingkah laku kebiasaan yang diinginkan, tidak hanya apresiasi pekerjaan tentang apa yang benar,
8. untuk mengerti dan memahami sistem ekonomi yang bebas (Pargito, 2010: 44).

Tujuan pokok *Citizenship Transmission* searah dengan yang telah dirumuskan Permendiknas No. 22 Tahun 2006, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dimaksudkan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut,

1. peserta didik mampu berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan,
2. peserta didik mampu berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta antikorupsi,
3. peserta didik mampu berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya,
4. peserta didik mampu berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam per-caturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi baru (Permendiknas No. 22 Tahun 2006).

Standar Isi yang menjadi induk acuan dalam penyusunan syllabus, secara global, dapat diketahui berdasarkan ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan dalam Permendiknas No 22 Tahun 2006. Ruang lingkup itu, menunjukkan bahwa lingkup keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan atau biasa diterjemahkan sebagai *Citizenship Transmission*, diketahui sebagai bagian *Social Studies*, yang mencakup delapan hal pokok, dan merupakan materi yang wajib disampaikan dalam proses pendidikan dari tingkat pendidikan dasar sampai dengan perguruan tinggi.

1.7.2. Lingkup Penelitian

Lingkup Penelitian meliputi lingkup subjek penelitian, dalam penelitian ini yaitu peserta didik di SMA Negeri 5 Metro; dan lingkup objek penelitian yaitu segala hal yang terkait dengan

1. upaya mendeskripsikan analisis kebutuhan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA,
2. upaya menghasilkan desain model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA,
3. upaya mengetahui efektifitas model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA jika diperbandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Data dalam lingkup penelitian pengembangan ini, tidak hanya dari angket ataupun wawancara; data yang telah didokumentasi seperti data statistik sekolah, data statistik Perpustakaan, dijadikan acuan pula.

1.7.3. Lingkup Lokasi Penelitian

Lingkup Lokasi Penelitian meliputi seluruh lokasi dimana objek yang terkait dengan data yang diperlukan dalam penelitian dapat diperoleh, yaitu SMA Negeri 5 Metro, dengan alamat; Jalan R.W. Monginsidi, Kelurahan Hadimulyo Timur, Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro.

1.7.4. Lingkup Waktu Penelitian

Lingkup Waktu Penelitian meliputi seluruh waktu yang digunakan, mulai sejak penelitian dilakukan secara operasional, sampai dengan data dipandang cukup. Lingkup ini tidak menghitung persiapan penelitian, terutama selama masa penyusunan proposal penelitian, melainkan khusus dalam pengambilan data saja. Waktu yang digunakan sesuai dengan prediksi antara satu sampai dengan tiga bulan, dilakukan pada tahun pelajaran 2013/2014.