

II. LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

Pembahasan pada BAB ini meliputi teori belajar dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, konsepsi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai, kerangka berpikir, produk yang dihasilkan.

2.1. Teori Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Konsep belajar menunjuk kepada "suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu" (Sagala, 2012: 37). Belajar merupakan proses terbentuknya tingkah laku baru yang disebabkan individu merespon lingkungannya, melalui pribadi yang tidak termasuk kematangan, pertumbuhan atau instink. Belajar sebagai proses akan terarah kepada tercapainya tujuan dari pihak peserta didik maupun dari pihak guru. Proses belajar itu, akan melibatkan teori-teori belajar. Banyak teori belajar yang telah dikembangkan para ilmuwan berdasarkan literatur psikologi; teori itu bersumber dari teori atau aliran-aliran psikologi; sehingga melalui pemanfaatan teori belajar yang dikenal, dapat dilakukan proses pembelajaran.

2.1.1. Konsepsi Teori Belajar

Teori belajar merupakan hasil pengembangan penelitian eksperimental para ahli psikologi, sekitar awal abad XIX; walaupun pada awalnya yang menjadi objek penelitian adalah binatang, akan tetapi asumsi yang digunakan ialah: jika binatang yang kecerdasannya dipandang rendah dapat melakukan eksperimen teori belajar, maka sudah dapat dipastikan eksperimen itupun dapat berlaku, bahkan dapat lebih berhasil pada manusia, karena manusia lebih cerdas daripada binatang.

2.1.2. Teori Behaviorisme Burrhus Frederich Skinner

Teori behaviorisme memandang teori belajar sebagai perubahan tingkah laku akibat interaksi antara stimulus dan respons; atau dengan kata lain belajar adalah perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respons (Uno, 2006: 7). Teori behaviorisme menempatkan peserta didik sebagai individu yang pasif. Peserta didik memberikan respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan (*reward*) dan akan menghilang bila dikenai hukuman (*punishment*). Behaviorisme merupakan salah satu aliran psikologi yang memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah, dengan mengabaikan aspek-aspek mental, dengan kata lain, behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam suatu belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu.

Eksperimen yang dilakukan B.F. Skinner terhadap tikus dan selanjutnya terhadap burung merpati menghasilkan hukum-hukum belajar, diantaranya ialah

1. *Law of operant conditioning*, yaitu jika timbulnya perilaku diiringi dengan stimulus penguat, maka kekuatan perilaku tersebut akan meningkat.
2. *Law of operant extinction*, yaitu jika timbulnya perilaku *operant* telah diperkuat melalui proses *conditioning* itu tidak diiringi stimulus penguat, maka kekuatan perilaku tersebut akan menurun bahkan musnah (Hergenhahn, 2010: 84).

B.F. Skinner dengan *Operant Conditioning*, merupakan penganut paham neobehavioris telah mengalihkan penelitian dari laboratorium ke praktik kelas; oleh karenanya, untuk memahami tingkah laku peserta didik secara tuntas diperlukan pemahaman terhadap respons itu sendiri, dan berbagai konsekuensi yang diakibatkan respons tersebut (Uno, 2006: 9).

Pendekatan B.F. Skinner untuk belajar mengandung ciri-ciri sebagai berikut.

1. Langkah-langkah kecil. Peserta didik dihadapkan sejumlah kecil informasi dan berjalan dari satu *frame*, atau satu unit informasi, ke *frame* selanjutnya secara tertib dan urut. Inilah yang dimaksud dengan program linear (*linear program*).
2. Respons yang jelas. *Overt Responding* (respons yang jelas) adalah keharusan, sehingga jawaban peserta didik yang benar dapat diperkuat dan respons yang salah dapat dikoreksi.
3. Umpan balik segera. Segera sesudah memberi respons, peserta didik diberi tahu apakah respons mereka benar atau tidak. *Immediate feedback* (umpan balik segera) ini bertindak sebagai penguat jika jawabannya benar dan sebagai tindakan korektif jika jawabannya salah.
4. *Self Pacing*, Peserta didik menempuh pelajaran terprogram sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya sendiri (Hergenhahn, 2010: 130).

2.1.3. Teori *Social Learning* Albert Bandura

Albert Bandura dengan teori belajar sosial atau disebut juga teori *observational learning* memandang perilaku individu tidak semata-mata refleks otomatis atas stimulus (S-R Bond), melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif individu itu sendiri. Prinsip dasar belajar menurut teori ini, ialah yang dipelajari individu terutama dalam belajar sosial dan moral terjadi melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modelling*). *Modelling* merupakan konsep dasar dari teori sosial, dimana 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, fase retensi, fase reproduksi dan fase motivasi.

1. Fase Atensi

Fase pertama, pemodelan memberikan perhatian pada suatu model. Peserta didik memberikan perhatian pada model-model yang menarik, populer atau yang dikagumi. Manakala proses pembelajaran berlangsung, pendidik sebagai model bagi peserta didik, harus dapat menjamin bahwa peserta didik memberikan perhatian pada bagian-bagian penting dari pelajaran. Hal ini dilakukan dengan menyampaikan materi pelajaran secara jelas dan menarik, memberikan penekanan pada bagian-bagian penting, atau dengan mendemonstrasikan suatu kegiatan.

2. Fase Retensi

Fase retensi merupakan fase, kondisi peserta didik diharapkan mampu melakukan pengkodean dalam memori, sehingga dapat disimpan dalam ingatan dan dapat digunakan sewaktu-waktu.

3. Fase Reproduksi

Fase reproduksi dipengaruhi tingkat perkembangan individu, pada fase ini pendidik sebagai model; perlu memberikan umpan balik sebagai penguatan terhadap aspek aspek yang sudah benar, atau memberi pembenahan pada aspek-aspek yang masih salah dalam penampilan.

4. Fase motivasi

Fase motivasi merupakan fase ketika peserta didik dalam keadaan akan termotivasi meniru model, karena akan mendapat penguatan, sehingga berunjuk perbuatan. Aplikasi fase motivasi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, sering diwujudkan berupa pujian atau pemberian nilai (Trianto, 2012: 113).

2.1.4. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme merupakan teori pembelajaran kognitif yang baru dalam psikologi pendidikan, menyatakan peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya bila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi. Jika peserta didik hendak benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, maka mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk

dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-idenya (Slavin dalam Trianto, 2010: 74). Pendapat ini menunjukkan, dalam teori belajar konstruktivisme, pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pikiran guru ke pikiran peserta didik; peserta didik harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya. Pendekatan konstruktivis dalam pengajaran menerapkan pembelajaran kooperatif secara intensif, atas dasar teori bahwa peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit, apabila mereka mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya (Slavin dalam Trianto, 2010: 75). Para ahli konstruktivis beranggapan satu-satunya alat yang tersedia bagi seseorang untuk mengetahui sesuatu adalah inderanya. Seseorang berinteraksi dengan objek dan lingkungannya dengan melihat, mendengar, mencium, menjamah, dan merasakan. Hal ini menampakkan bahwa pengetahuan lebih menunjuk pada pengalaman seseorang akan dunia daripada dunia itu sendiri (Trianto, 2010: 75).

2.1.4.1. Teori Sosiokultural Vygotsky

Teori Vygotsky menekankan pada hakekat sosiokultural dari pembelajaran, dengan beranggapan pembelajaran terjadi apabila anak-anak bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas itu masih berada dalam jangkauan kemampuannya (*zone of proximal development*), yaitu perkembangan kemampuan peserta didik sedikit di atas kemampuan yang sudah dimilikinya. Vygotsky juga menjelaskan bahwa proses belajar terjadi pada dua tahap; tahap pertama, terjadi pada saat berkolaborasi dengan orang lain; dan tahap kedua, dilakukan secara individual yang di dalamnya terjadi proses

internalisasi. Selama proses interaksi terjadi, baik antara guru-peserta didik maupun antar peserta didik, kemampuan seperti saling menghargai, menguji kebenaran pernyataan pihak lain, bernegosiasi, dan saling mengadopsi pendapat dapat berkembang (Trianto, 2012: 112).

Ide penting yang diturunkan dari teori Vygotsky adalah *scaffolding*. *Scaffolding* berarti memberikan sejumlah besar bantuan kepada peserta didik selama tahap-tahap awal pembelajaran, kemudian peserta didik tersebut mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar segera setelah ia dapat melakukannya (Trianto, 2010: 76). Bantuan tersebut dapat berupa petunjuk, peringatan, dorongan, menguraikan masalah ke dalam langkah-langkah pemecahan, memberikan contoh ataupun yang lain sehingga memungkinkan peserta didik tumbuh mandiri (Slavin dalam Trianto, 2010: 77).

2.1.4.2. Teori Belajar Jean Piaget

Teori kognitif yang dikembangkan oleh Jean Piaget mengungkapkan bahwa seorang anak dilahirkan dengan memiliki *Schema*, (skema, jamak: *Schemata*) yaitu potensi untuk melakukan hal-hal seperti mengisap, menatap, menggapai, atau memegang (Hergenhahn, 2010: 314). *Schemata* yang ada dalam diri anak menentukan bagaimana ia merespon lingkungan fisik dan dapat muncul dalam perilaku yang jelas, seperti dalam kasus reflek memegang, atau dapat muncul secara tersamar. Jumlah *Schemata* yang tersedia pada diri anak, pada waktu tertentu merupakan *Cognitive Structure* pada anak tersebut. Cara anak menghadapi lingkungan akan berubah-ubah seiring dengan pertumbuhan anak. Bagaimana anak berinteraksi dengan lingkungan akan tergantung pada jenis

struktur kognitif yang ada. Ketika proses belajar berlangsung, struktur kognitif diperlukan untuk merespon lingkungan, individu belajar melalui skemata-skemata yang terbentuk di dalam pikirannya. Jean Piaget membidangkan proses ini atas tiga tahapan, yaitu asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrisasi.

Asimilasi adalah proses menambahkan informasi baru ke dalam skema yang sudah ada, dalam proses ini menyesuaikan atau mencocokkan informasi yang baru dengan dengan apa yang telah diketahui dengan mengubahnya bilamana perlu (Sagala, 2012: 24). Proses ini bersifat subjektif, oleh karenanya seseorang akan cenderung memodifikasi pengalaman atau informasi yang diperolehnya agar bisa masuk ke dalam skema yang sudah ada sebelumnya. Contoh: Seorang anak melihat burung kenari, kemudian memberi label "burung" pada apa yang disebut sebagai burung Kenari adalah contoh mengasimilasi binatang itu pada skema burung si anak (Hergenhahn, 2010: 314). Pendapat itu menunjukkan, bahwa Asimilasi adalah penyerapan informasi baru dalam pikiran.

Akomodasi adalah bentuk penyesuaian lain yang melibatkan perubahan atau penggantian skema akibat adanya informasi baru yang tidak sesuai dengan skema yang sudah ada, atau merupakan hasil dari yang ditambahkan dan diciptakan oleh lingkungan, pengamatan yang tidak sesuai dengan apa yang diketahui dan dipikirkan (Sagala, 2012: 25). Proses ini memberi gambaran, dapat terjadi pemunculan skema yang baru sama sekali. Pada contoh proses asimilasi, yaitu seorang anak melihat burung Kenari, kemudian memberi label burung pada Kenari tersebut, jika kemudian si anak melihat burung Unta, maka si anak akan mengubah skemanya tentang burung sebelum memberinya label "burung",

merupakan contoh mengakomodasi binatang itu mengenai skema burung yang dimiliki si anak (Hergenhahn, 2010: 315); dengan kata lain akomodasi adalah menyusun kembali struktur pikiran karena adanya informasi baru, sehingga informasi tersebut dapat dipahami.

Melalui kedua proses penyesuaian tersebut, sistem kognisi seseorang berubah dan berkembang sehingga bisa meningkat dari satu tahap ke tahap di atasnya, seseorang menjadi tidak tergantung kepada pengamatan dan lebih bergantung pada berpikir (Sagala, 2012: 25). Proses penyesuaian tersebut dilakukan seorang individu karena ia ingin mencapai keadaan equilibrium, yaitu keadaan seimbang antara struktur kognisinya dengan pengalaman di lingkungannya. Seseorang akan selalu berupaya agar keadaan seimbang tersebut selalu tercapai dengan menggunakan kedua proses penyesuaian di atas (Hergenhahn, 2010: 316). Perkembangan Kognitif dipandang sebagai hasil perkembangan saling melengkapi antara asimilasi dan akomodasi dalam proses menyusun kembali dan mengubah apa yang telah diketahui. Asimilasi tetap dan menambah terhadap yang ada dan menghubungkannya dengan yang telah ada (Sagala, 2012: 25). Kognisi seseorang berkembang bukan karena menerima pengetahuan dari luar secara pasif tapi orang tersebut secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya, bahkan perkembangan kognitif bergantung pada seberapa jauh mereka aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Perkembangan kognitif itu sendiri merupakan proses berkesinambungan tentang keadaan ketidak-seimbangan dan keadaan keseimbangan.

Piaget berpendapat, setiap individu mengalami tahap-tahap perkembangan intelektual sebagai berikut, 1. Tahap sensorimotor dengan usia 0–2 tahun. 2. Tahap praoperasional dengan usia 2–7 tahun. 3. Tahap operasional konkrit dengan usia 7–11 tahun. 4. Tahap operasional formal dengan usia 11 tahun sampai dewasa (Hergenhahn, 2010: 318).

Tahap sensorimotor menandai perkembangan kemampuan dan pemahaman spesial penting dalam enam sub-tahapan.

1. Sub-tahapan skema refleksi, muncul saat lahir sampai usia enam minggu dan berhubungan terutama dengan refleksi.
2. Sub-tahapan fase reaksi sirkular primer, dari usia enam minggu sampai empat bulan dan berhubungan terutama dengan munculnya kebiasaan-kebiasaan.
3. Sub-tahapan fase reaksi sirkular sekunder, muncul antara usia empat sampai sembilan bulan dan berhubungan terutama dengan koordinasi antara penglihatan dan pemaknaan.
4. Sub-tahapan koordinasi reaksi sirkular sekunder, muncul dari usia sembilan sampai duabelas bulan, saat berkembangnya kemampuan untuk melihat objek sebagai sesuatu yang permanen walau kelihatannya berbeda kalau dilihat dari sudut berbeda (permanensi objek).
5. Sub-tahapan fase reaksi sirkular tersier, muncul dalam usia dua belas sampai delapan belas bulan dan berhubungan terutama dengan penemuan cara-cara baru untuk mencapai tujuan.
6. Sub-tahapan awal representasi simbolik, berhubungan terutama dengan tahapan awal kreativitas.

Tahap Pra Operasional memiliki ciri operasi mental yang jarang dan secara logika tidak memadai. Selama tahapan ini, anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Pemikiran anak masih bersifat egosentris, anak kesulitan untuk melihat dari sudut pandang orang lain. Anak dapat mengklasifikasikan objek menggunakan satu ciri, seperti mengumpulkan semua benda merah walau bentuknya berbeda-beda atau mengumpulkan semua benda bulat walau warnanya berbeda-beda. Tahapan pra operasional mengikuti tahapan sensorimotor dan muncul antara usia dua sampai enam tahun. Tahapan ini, terlihat anak mengembangkan keterampilan berbahasanya. Mereka mulai merepresentasikan benda-benda dengan kata-kata dan gambar. Bagaimanapun, mereka masih menggunakan penalaran intuitif bukan logis. Masa permulaan tahapan ini, mereka cenderung egosentris, yaitu, tidak dapat memahami tempatnya di dunia dan bagaimana hal tersebut berhubungan satu sama lain. Mereka kesulitan memahami bagaimana perasaan dari orang di sekitarnya. Seiring pendewasaan, kemampuan untuk memahami perspektif orang lain semakin baik. Anak memiliki pikiran yang sangat imajinatif di saat ini dan menganggap setiap benda yang tidak hiduppun memiliki perasaan.

Tahap operasional konkrit muncul antara usia enam sampai duabelas tahun dan mempunyai ciri berupa penggunaan logika yang memadai. Proses-proses penting selama tahapan ini adalah

1. pengurutan—kemampuan untuk mengurutan objek menurut ukuran, bentuk, atau ciri lainnya. Contoh, bila anak antara usia enam sampai duabelas tahun diberi benda berbeda ukuran, mereka dapat mengurutkannya dari benda yang paling besar ke yang paling kecil.

2. Klasifikasi—kemampuan untuk memberi nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut tampilannya, ukurannya, atau karakteristik lain, termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya ke dalam rangkaian tersebut. Anak tidak lagi memiliki keterbatasan logika berupa animisme (anggapan bahwa semua benda hidup dan berperasaan).
3. *Decentering*—anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya. Sebagai contoh anak tidak akan lagi menganggap cangkir lebar tapi pendek lebih sedikit isinya dibanding cangkir kecil yang tinggi.
4. *Reversibility*—anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah, kemudian kembali ke keadaan awal. Untuk itu, anak dapat dengan cepat menentukan bahwa $4+4$ sama dengan 8; $8-4$ akan sama dengan 4, sama dengan jumlah sebelumnya.
5. Konservasi—memahami bahwa kuantitas, panjang, atau jumlah benda-benda adalah tidak berhubungan dengan pengaturan atau tampilan dari objek atau benda-benda tersebut. Contoh, bila anak diberi cangkir yang seukuran dan isinya sama banyak, mereka akan tahu bila air dituangkan ke gelas lain yang ukurannya berbeda, air di gelas itu akan tetap sama banyak dengan isi cangkir lain.
6. Penghilangan sifat Egosentrisme - kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain (bahkan saat orang tersebut berpikir dengan cara yang salah).

Tahap operasional formal mulai dialami anak dalam usia sebelas tahun (masa pubertas) dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik tahap ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Masa tahapan ini, seseorang dapat memahami hal-hal seperti cinta, bukti logis, dan nilai. Ia tidak melihat segala sesuatu hanya dalam bentuk hitam dan putih, namun ada "gradasi abu-abu" diantaranya. Ditinjau dari faktor biologis, tahapan ini muncul saat pubertas (saat terjadi berbagai perubahan besar lainnya), menandai masuknya ke dunia dewasa secara fisiologis, kognitif, penalaran moral, perkembangan psikoseksual, dan perkembangan sosial. Beberapa orang tidak sepenuhnya mencapai perkembangan sampai tahap ini, sehingga ia tidak mempunyai keterampilan berpikir sebagai seorang dewasa dan tetap menggunakan penalaran dari tahap operasional konkrit.

2.2. Konsepsi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Mengajar sering dipandang sebagai mengorganisir aktivitas peserta didik dalam arti luas. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ialah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar mengenai mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Penggunaan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan (Sagala, 2012: 61). Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa atau peserta didik. Peranan pendidik bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar agar proses pembelajaran lebih memadai. Pengertian pembelajaran, dalam hal ini

mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru.

Proses pembelajaran pada awalnya meminta pendidik untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh peserta didik meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang sosial ekonomisnya, dan lain sebagainya. Kesiapan pendidik untuk mengenal karakteristik peserta didik dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran. Pendidik perlu merumuskan dengan jelas tujuan apa yang ingin dicapai dalam melaksanakan pembelajaran, agar pembelajaran ada pada suasana dinamis. Tujuan 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.

2.2.1. Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Istilah 'Pendekatan' diartikan oleh Rusman sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran (Rusman, 2012: 380). Istilah ini merujuk kepada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum. Pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh oleh pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan instruksional suatu satuan instruksional tertentu; merupakan aktivitas pendidik dalam memilih kegiatan pembelajaran, apakah pendidik akan menjelaskan suatu pembelajaran dengan materi Pendidikan Kewarganegaraan yang sudah disusun dalam urutan tertentu, ataukah dengan menggunakan materi yang terkait satu dengan lainnya dalam tingkat kedalaman

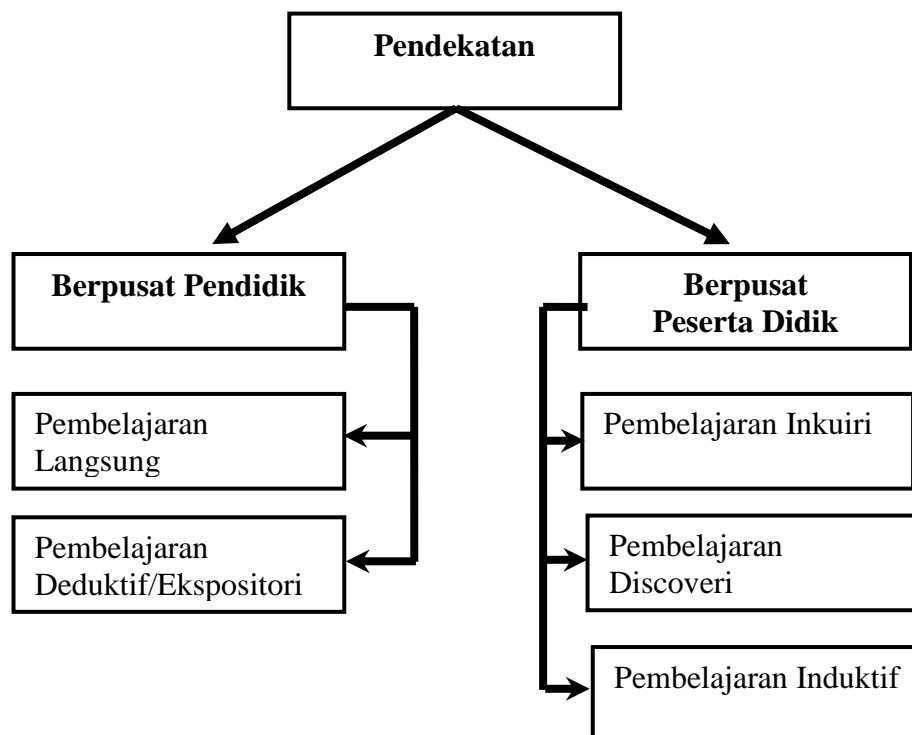
yang berbeda, atau bahkan merupakan materi yang terintegrasi dalam suatu kesatuan multi disiplin; dapat dikatakan bahwa pendekatan merupakan langkah awal pembentukan suatu ide dalam memandang suatu masalah atau objek kajian. Pendekatan akan menentukan arah pelaksanaan ide tersebut untuk menggambarkan perlakuan yang diterapkan terhadap masalah atau objek kajian yang akan ditangani. Mengutip pendapat Roy Kellen, Rusman menyebutkan, bahwa ada dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada pendidik/*teacher-centered approaches*; dan pendekatan yang berpusat pada peserta didik/*student-centered approaches* (Rusman, 2012: 380).

Pendekatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang berpusat pada pendidik (*teacher-centered approaches*), yaitu pembelajaran dengan menempatkan peserta didik sebagai objek dalam belajar dan kegiatan belajar bersifat klasik. Pendidik dalam pendekatan ini, menempatkan diri sebagai orang yang serba tahu dan satu-satunya sumber belajar. Ciri-ciri dari pendekatan ini ialah manajemen dan pengelolaan pembelajaran sepenuhnya ditentukan oleh pendidik; peserta didik hampir tidak memiliki kesempatan untuk melakukan aktivitas sesuai minat dan keinginannya. Pendekatan ini menurunkan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), deduktif atau ekspositori.

Pendekatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang berpusat pada peserta didik (*student-centered approaches*), merupakan pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar dan kegiatan belajar bersifat modern. Ciri dari pendekatan ini, yaitu manajemen dan pengelolaannya ditentukan oleh peserta didik, maka peserta didik memiliki kesempatan terbuka

untuk melakukan kreativitas dan mengembangkan potensinya melalui aktivitas secara langsung sesuai dengan minat dan keinginannya. Pendekatan ini menurunkan strategi pembelajaran inkuiri, discoveri serta induktif.

Pendekatan pembelajaran dapat disajikan secara ringkas dengan Gambar 2.1 Bagan pendekatan pembelajaran sebagai berikut.



Gambar 2.1 Bagan pendekatan pembelajaran

Gambar 2.1 menunjukkan aktivitas belajar yang berpusat pada peserta didik menuntut peserta didik untuk terlibat berkreasi dan beraktivitas secara aktif dalam proses pembelajaran. Kurikulum 2013 memperkenalkan pendekatan *scientific* yaitu pendekatan yang berpusat pada peserta didik untuk mencapai kemampuan kreativitas melalui *observing* [mengamati], *questioning* [menanya], *associating* [menalar], *experimenting* [mencoba], *networking* [membentuk jejaring].

2.2.2. Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Model dapat diartikan sebagai gambaran mental yang membantu kita untuk menjelaskan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau tidak dialami secara langsung (Yulaelawati, 2007: 60). Model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat berupa skema, bagan, gambar, dan tabel. Model menjelaskan keterkaitan berbagai komponen dalam suatu pola pemikiran yang disajikan secara utuh, dapat membantu suatu pola pemikiran yang disajikan lebih cepat, utuh, konsisten, dan menyeluruh, dikarenakan suatu model disusun dalam upaya mengkonkretkan keterkaitan hal-hal abstrak dalam suatu skema, bagan, gambar, atau tabel; maka dengan mencermati model dapat dibaca uraian tentang banyak hal dalam suatu pola yang mencerminkan alur pikir dan pola tindakan dalam pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Pribadi, Model adalah sesuatu yang menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan. Model juga dapat dipandang sebagai upaya untuk mengkonkretkan suatu teori dan sekaligus merupakan suatu analogi dan representasi dari variabel-variabel yang terdapat di dalam teori tersebut (Pribadi, 2009: 75).

Prawiradilaga berpendapat, bahwa istilah model dapat diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur atau sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan berikut saran (Prawiradilaga, 2008: 33). Mengutip pendapat Ryder, Yulaelawati mengemukakan bahwa model seperti mitos dan metaphor, dapat membantu untuk memahami sesuatu. Apakah model itu diturunkan oleh seseorang atau merupakan hasil penelitian, setiap model menawarkan pemahaman tertentu secara lebih mudah, sebagai misal model desain

pembelajaran menawarkan struktur dan pemahaman tentang desain pembelajaran; membuat para pengembang pembelajaran memahami masalah, merinci masalah ke dalam unit-unit yang lebih mudah diatasi dan menyelesaikan masalah pembelajaran (Yulaelawati, 2007: 67). Nilai suatu model pembelajaran ditentukan dalam konteks yang digunakan. Model mengandung maksud tertentu bagi pengguna, menawarkan penyelesaian dari beban pembelajaran dan menyajikan focus dan arahan untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Penelitian tentang model pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa ahli di Amerika sejak tahun 1950an, dengan perintisnya March Belth (Rusman, 2012: 131). Model yang ditemukan oleh mereka dapat diubah, diuji kembali dan dikembangkan, selanjutnya dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan pola pembelajaran yang digunakan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis system, atau teori-teori lain yang mendukung.

Joyce & Weil mempelajari model pembelajaran berdasarkan teori belajar, mengelompokkan menjadi empat model pembelajaran yang bermanfaat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Mereka berpendapat bahwa, model itu merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Rusman, 2012: 133).

Model pembelajaran tersebut memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Mendasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herber Thelen dan berdasarkan John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas, misalnya model *Synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); (2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) system sosial; dan (4) system pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila pendidik akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran, dampak tersebut meliputi: (1) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (2) Dampak pengiring, yaitu hasil jangka panjang.
6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya (Rusman, 2012: 136).

Model pembelajaran secara ringkas ditabelkan oleh Ryder sebagai berikut.

Tabel 2.1 Model Pembelajaran

Model Preskriptif/resep (<i>Prescriptive Models</i>)	Model Penomenologi (<i>Phenomenological Models</i>)	Model Komparasi (<i>Comparative Summaries</i>)
Objektif, Behavioris dan Pendekatan Modern	Kognitif, Konstruktif Pendekatan Posmodern	Behavioris VS Kognitif VS Konstruktif

(Yulaelawati, 2007: 67).

Model pembelajaran yang dianggap sesuai dan efisien dapat dijadikan pilihan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pemilihan atas model pembelajaran tersebut didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut.

1. pertimbangan terhadap tujuan yang akan dicapai. Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan dengan yang terkait hal ini ialah
 - a. Apakah tujuan pembelajaran yang akan dicapai berkenaan dengan kompetensi akademik, kepribadian, sosial dan kompetensi vokasional atau yang dulu diistilahkan dengan domain kognitif, afektif atau psikomotor?
 - b. Bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?
 - c. Apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademik?
2. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran.
 - a. Apakah materi pelajaran itu berupa fakta, konsep, hokum atau teori tertentu ?
 - b. Apakah untuk mempelajari materi pembelajaran itu memerlukan prasyarat atau tidak ?
 - c. Apakah tersedia bahan atau sumber-sumber yang relevan untuk mempelajari materi itu?
3. Pertimbangan dari sudut peserta didik atau peserta didik
 - a. Apakah model pembelajaran sesuai dengan tingkat kematangan peserta didik?
 - b. Apakah model pembelajaran itu sesuai dengan minat, bakat, dan kondisi peserta didik ?
 - c. Apakah model pembelajaran itu sesuai dengan gaya belajar peserta didik?
4. Pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis
 - a. Apakah untuk mencapai tujuan hanya cukup dengan satu model saja?
 - b. Apakah model pembelajaran yang ditetapkan dianggap satu-satunya model yang dapat digunakan?
 - c. Apakah model pembelajaran itu memiliki nilai efektivitas atau efisiensi? (Rusman, 2012: 135).

2.2.3. Strategi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Strategi Pembelajaran digunakan untuk memperoleh kesuksesan atau memperoleh keberhasilan dalam mencapai tujuan. Mulanya istilah strategi dimanfaatkan dalam dunia kemiliteran, sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan peperangan. Saat usaha memenangkan peperangan, sebelum melakukan suatu tindakan, pengatur strategi akan menimbang bagaimana kekuatan pasukan yang dimilikinya, baik dilihat dari kuantitas maupun dari segi

kualitasnya; selanjutnya ia akan mengumpulkan informasi tentang kekuatan lawan, baik jumlah prajurit, maupun keadaan persenjataannya; setelah semua diketahui, baru disusun tindakan apa yang akan dilakukannya, baik siasat, taktik dan teknik peperangan, maupun waktu yang pas untuk melakukan suatu serangan dan lain sebagainya. Penyusunan strategi perlu memperhitungkan berbagai faktor, baik kedalam maupun keluar. Mengutip pendapat JR David, Sanjaya mengemukakan, strategi diartikan sebagai *“a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal”* (Sanjaya, 2009: 294). Pendapat itu mengungkapkan bahwa Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan.

Ada dua hal yang penting dalam strategi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu pertama, strategi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan rancangan tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk rancangan penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. Kedua, strategi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan disusun untuk mencapai tujuan tertentu, artinya arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan; oleh sebab itu, sebelum menentukan strategi, perlu dirumuskan tujuan yang jelas, yang dapat diukur keberhasilannya, sebab tujuan adalah rohnya dalam implementasi suatu strategi. Tidak semua tujuan dapat dicapai hanya dengan satu strategi saja (Sanjaya, 2009: 294). Beberapa jenis strategi pilihan yang biasa dimanfaatkan dalam pembelajaran antara lain Strategi Pembelajaran: Ekspositori (SPE), Inkuiri, dan Kooperatif.

2.2.4. Metode Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

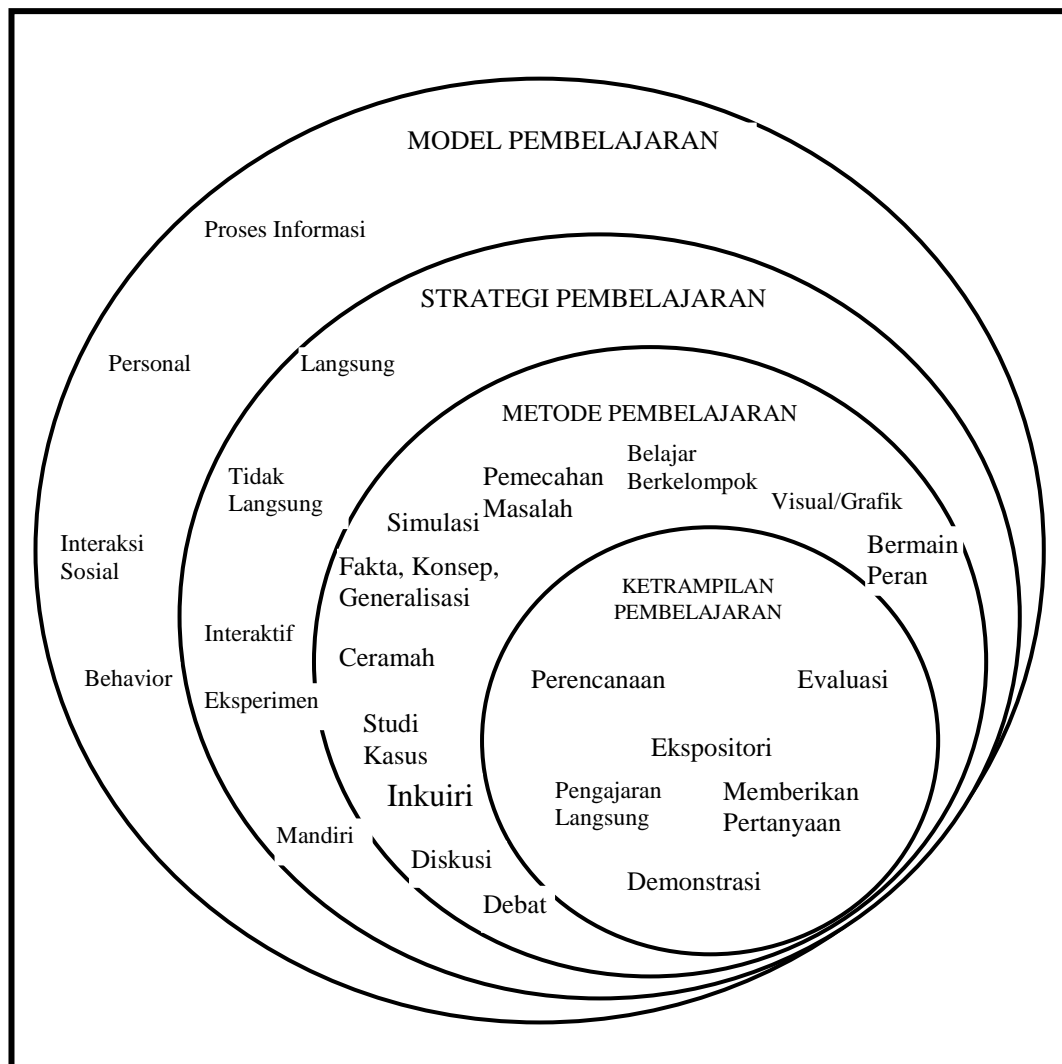
Metode Pembelajaran didefinisikan secara berragam, akan tetapi memiliki pengertian yang serupa, antara lain: merupakan cara yang ditempuh untuk menyampaikan isi atau materi pelajaran pada orang yang belajar atau peserta didik (Priyadi, 2009: 169). Metode Pembelajaran dapat juga diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seringkali metode pembelajaran diartikan sama dengan teknik pembelajaran, seharusnya dibedakan. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural karena berisi tahapan-tahapan tertentu, sedangkan teknik adalah cara yang digunakan dan bersifat implementatif (Ahmadi, 2011: 10). Metode pembelajaran merupakan jabaran dari pendekatan, satu pendekatan dapat dijabarkan ke dalam berbagai metode pembelajaran. Atau dapat dikatakan, metode adalah prosedur pembelajaran yang difokuskan ke pencapaian tujuan. Metode pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah prosedur, urutan, langkah-langkah, dan cara yang digunakan pendidik dalam pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Saat ini, dikenal beberapa metode pembelajaran yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya

1. ceramah,
2. demonstrasi,
3. diskusi,
4. simulasi,
5. laboratorium,
6. pengalaman lapangan,
7. *brainstorming*,

8. debat,
9. simposium, dan sebagainya (Ahmadi, 2011: 6).

Jika diformulasikan, antara model pembelajaran, strategi pembelajaran, dan metode pembelajaran, akan nampak dalam Gambar 2.2 sebagai berikut.

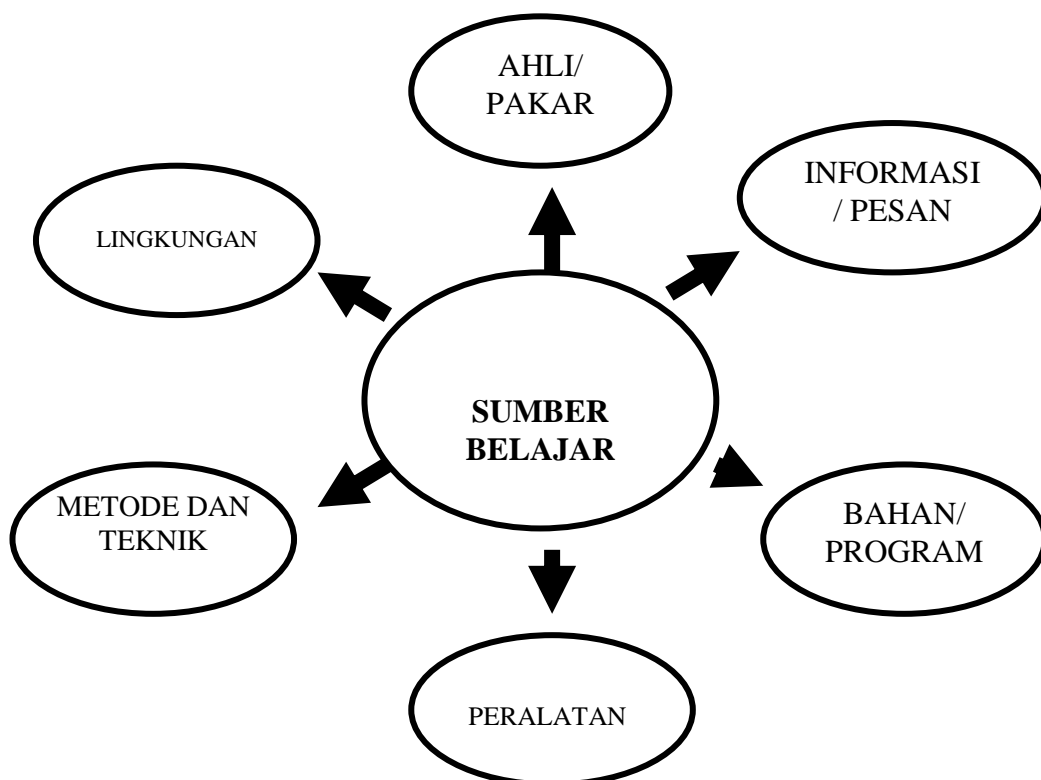


Gambar 2.2 Formulasi Model, Strategi dan Metode Pembelajaran (Ahmadi, 2011: 6).

Gambar 2.2 menunjukkan perbedaan antara Model, Strategi dan Metode Pembelajaran. Model lebih bersifat umum jika dibanding dengan Strategi dan Metode. Strategi lebih khusus dibanding dengan Model, tetapi lebih bersifat umum jika dibanding dengan Metode, demikian pula sebaliknya.

2.3. Model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai merupakan pengembangan dari metode simulasi, digabungkan dengan model *Picture And Picture* dengan menggunakan media Nilai, kemudian dikembangkan menjadi Model simulasi *break picture* berbasis nilai. Upaya untuk memperoleh kompetensi dan membangun pengetahuan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, peserta didik perlu mengetahui dan memanfaatkan sumber belajar yang berragam yang meliputi: orang, informasi atau pesan, perangkat lunak atau program, peralatan, metode dan teknik, dan lingkungan. Hal ini dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut.



Gambar 2.3 Metode pembelajaran dengan pemanfaatan sumber belajar

Gambar 2.3 tersebut menunjukkan sumber belajar yang berragam meliputi: orang, informasi atau pesan, perangkat lunak atau program, peralatan, metode dan teknik, dan lingkungan; dapat dikatakan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai merupakan bagian dari sumber belajar.

2.3.1. Metode Simulasi

Metode simulasi telah diterapkan dalam pendidikan lebih dari tiga puluh tahun. Pelopornya antara lain Sarene Boocock dan Harold Guetzkow (Uno, 2012: 28). Walaupun metode simulasi bukan berasal dari disiplin ilmu pendidikan, tetapi merupakan penerapan dari prinsip sibermetik, suatu cabang dari psikologi sibermetik yaitu suatu studi perbandingan antara mekanisme kontrol manusia (biologis) dengan sistem elektromekanik, seperti komputer. Ahli-ahli psikologi berdasarkan teori sibermetik, menganalogikan mekanisme kerja manusia seperti mekanisme mesin elektronik. Metode Simulasi meliputi berbagai metode yang dapat digunakan dalam Pendidikan Kewarganegaraan. Strategi belajar-mengajar yang dilakukan, adalah strategi yang meminta siapa saja yang terlibat dalam strategi tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain; tujuannya adalah untuk mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan. Atau, bermain suatu permainan yang memberi kesempatan bagi yang terlibat untuk “menjadi orang lain” dan bukan dirinya sendiri, dan di dalam proses yang baik mungkin akan memperoleh gagasan tentang orang lain. Pengertian umum seperti dikemukakan Twelker, mendefinisikan simulasi dengan memperoleh intisari atau pokok sesuatu tetapi tanpa keseluruhan aspek kenyataan (Twelker dalam Wahab, 2009: 108). Pribadi mengungkapkan, bahwa Simulasi adalah metode

pembelajaran yang mengharuskan peserta didik melakukan peran tertentu diluar dirinya sendiri, atau melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan dalam situasi baru. Melalui proses simulasi peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang mendekati situasi nyata (Pribadi, 2009: 43). Ini berarti, metode simulasi dilakukan dengan banyak bermain. Bermain merupakan suatu teknik mengajar yang tepat karena melalui simulasi dan bermain dapat mendorong perhatian dan keterlibatan yang besar.

Hyman berpendapat hal-hal yang dihadapi dalam simulasi itu, dapat melalui Bermain Peran/*Role Playing*, Drama Kehidupan Masyarakat/*Sociodrama* dan Bermain Simulasi /*Simulation Games* (Hyman dalam Wahab, 2009: 109).

2.3.1.1. Bermain Peran (*Role Playing*)

Bermain Peran merupakan bagian dari Simulasi, yaitu berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan, untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis, misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang seperti keadaan yang kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi di mana dan kapan saja. Bermain Peran mengarahkan peserta didik “memasuki diri” orang lain/ individu lain dan dengan perilaku seperti orang yang diperankannya. peserta didik akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan motivasinya yang menandai perilakunya. Peranan adalah merupakan serangkaian perasaan, kata-kata, dan tindakan tindakan terpola dan unik yang telah merupakan kebiasaan

seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, termasuk berhubungan dengan situasi dan benda-benda.

Implikasi dalam Pendidikan Kewarganegaraan, bermain peran memiliki beberapa tujuan dan manfaat seperti yang dikemukakan oleh Fannie R. Shaftel dan George Shaftel, metode bermain peran mempunyai berbagai fungsi namun dua fungsi utamanya adalah “*education for citizen*” dan “*group counseling*” yang dilakukan oleh guru di kelas (Shaftel & Shaftel dalam Wahab, 2009: 109). Penggunaan strategi bermain peran secara efektif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan harus disadari dengan baik tujuan digunakannya bermain peran agar dapat membantu dengan baik. Beberapa tujuan yang dimaksud dalam pencapaian kapasitas dan kompetensi peserta didik di antaranya adalah sebagai berikut.

1. melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari,
2. memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip,
3. melatih memecahkan masalah,
4. meningkatkan keaktifan belajar,
5. memberikan motivasi belajar kepada peserta,
6. melatih peserta untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok,
7. menumbuhkan daya kreatif peserta,
8. melatih peserta untuk mengembangkan sikap toleransi (Sari, 2012: 2).

Walaupun metode ini banyak memberi keuntungan dalam penggunaannya namun sebagaimana metode-metode mengajar lainnya, metode ini mengandung beberapa kelemahan diantaranya,

1. jika peserta didik tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh,
2. bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung,

3. bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya; bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkannya,
4. peserta didik sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Peserta didik perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya,
5. bermain memakan waktu yang banyak,
6. untuk berjalan baiknya sebuah bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerjasama dengan baik. Sebagai strategi belajar mengajar, bermain peran harus dipersiapkan dengan baik di mana semua yang terlibat baik sebagai pemeran maupun yang menyaksikannya saling memiliki keterlibatan emosional, sehingga antara yang memerankan dan yang menyaksikan peran itu dapat memetik pelajaran dan kegiatan yang dilakukan secara bermain peran tersebut. Agar penggunaan metode dapat berjalan dengan baik maka perlu juga diketahui masalah-masalah sosial yang dapat dijanggi dengan metode bermain peran (Wahab, 2009: 111).

Masalah-masalah sosial yang terkait dengan metode bermain peran itu diantaranya adalah.

1. Pertentangan antar pribadi-pribadi (*interpersonal conflicts*)
 - a. Mengungkapkan perasaan yang bertentangan.
 - b. Menemukan cara-cara pemecahannya.
2. Hubungan antar kelompok (*Intergroup Relations*).
 - a. Mengungkap hubungan antar suku, bangsa, kepercayaan dan sebagainya.
 - b. Mengungkap masalah yang sering merupakan konflik yang tidak nyata. Penggunaan bermain peran dalam hal ini adalah untuk mengungkap prasangka dan mendorong toleransi.
3. Kemelut Pribadi (*Individual Dilemmas*).
 - a. Kemelut timbul jika seseorang berada pada dua nilai atau kepentingan yang berbeda.
 - b. Jika sulit memecahkan permasalahan karena penilaian yang bersifat egosentris.
4. Berorientasi pada masalah lampau dan kini (*Historical or contemporary problems*). Menunjukkan misalnya betapa sulitnya permasalahan yang dihadapi pada masa lampau dan juga masa kini khususnya bagi para pejabat pemerintahan atau pimpinan politik dalam menghadapi berbagai permasalahan yang menuntut pengambilan keputusan (Wahab, 2009: 112).

2.3.1.2. Drama Kehidupan Masyarakat (*Sociodrama*)

Sociodrama, merupakan bagian yang lain dari Simulasi dengan cara memerankan pemecahan masalah secara kelompok yang memfokuskan pada masalah-masalah hubungan manusia; masalah itu mungkin mengenai peserta didik dalam bekerja sama di sekolah, keluarga atau masyarakat. Sociodrama memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari alternatif-alternatif pemecahan masalah yang dihadapi oleh kelompok. Sociodrama sering dikaitkan dengan metode bermain peran, maka apa yang terjadi dalam kegiatan menggunakan strategi bermain peran, dapat pula dikaitkan dengan penggunaan metode sociodrama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Sociodrama tidak dapat disamakan dengan dramatisasi/*dramatization*. Walaupun keduanya mengandung kata drama namun keduanya berbeda, sebab yang satu sifatnya terstruktur (dramatisasi) sedangkan lainnya tidak (sociodrama). Dramatisasi disebut terstruktur, karena untuk menggunakan metode tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diperlukan naskah, panggung, latihan serta penonton, sedangkan sociodrama lebih bersifat spontan tanpa perlu naskah dan latihan. Dramatisasi biasanya digunakan untuk menunjukkan kejadian bersejarah, untuk menggambarkan suatu kehidupan pada periode lain, atau mendemonstrasikan beberapa masalah kehidupan. Pelaksanaan dramatisasi pada umumnya memerlukan peserta didik selalu terlibat dalam kerja yang banyak dan menuntut kreativitas. Misalnya merencanakan dan membuat kostum, melakukan pekerjaan seni seperti panggung dan kelengkapan lainnya, mempersiapkan program, mengirimkan undangan dan melakukan seluruh persiapan bagi undangan

terhadap proyek tersebut. Hal itu menuntut peserta didik untuk melakukan persiapan, kerjasama, partisipasi dan penilaian.

2.3.1.3. Metode berdebat Ala Inggris (*British Style Debate*)

Metode berdebat Ala Inggris merupakan bagian dari simulasi yang dilaksanakan dengan cara, kelas dibagi menjadi dua tim (pro dan kontra); setiap tim mempunyai dua juru bicara utamanya masing-masing. Masing-masing kelompok menyiapkan argumennya. Cara pelaksanaan selanjutnya ialah

- 1) salah seorang dari setiap pihak diberi kesempatan berbicara sekitar lima menit.
- 2) Orang kedua dari setiap pihak menyampaikan pembicaraannya selama tiga menit.
- 3) Anggota kelompok lain dan masing-masing tim memberikan komentar dan menyampaikan pertanyaan-pertanyaan dari peserta, dengan demikian setiap tim memperoleh kesempatan yang sama, secara bergantian antara pembicara yang mendukung dan yang negatif.
- 4) Salah seorang anggota dari setiap pihak memberi kesimpulan. Kegiatan-kegiatan tersebut jika waktu memungkinkan maka dilanjutkan dengan diskusi umum. Pelaksanaan strategi ini dengan mengusahakan agar masalah atau isu politik, sosial, dan ekonomi yang dikemukakan itu betul-betul menimbulkan kelompok yang pro dan kontra agar tujuan perdebatan dapat dicapai secara optimum.

2.3.1.4. Teknik Pengadilan (*Jury - Trial Technique*)

Teknik Pengadilan adalah bagian dari Simulasi dengan menggunakan prosedur ruang pengadilan guna mendiskusikan isu atau masalah. Teknik Pengadilan dilaksanakan melalui beberapa cara /langkah sebagai berikut,

1. memilih isu atau masalah untuk diperdebatkan,
2. memilih pengacara, peneliti, dan saksi yang pro dan kontra atau jika dalam istilah pengadilan yang sebenarnya disebut saksi yang meringankan dan memberatkan,
3. minta agar seluruh peserta didik meneliti masalah. Pengacara dan saksi harus mendapatkan seluruh fakta yang mungkin dengan bantuan peneliti,
4. usahakan menampilkan fakta seperti layaknya di ruang pengadilan,
 - a. para saksi menampilkan bukti-bukti,
 - b. pengacara menanyai dan bertanya silang,
 - c. pengacara dari masing-masing pihak menafsirkan buktibukti yang diajukan dan berupaya membuktikan bahwa hal itu menguatkan kedudukannya,
 - d. guru bertindak sebagai jaksa, mengemukakan pernyataan-pernyataan yang salah atau palsu, fakta-fakta yang tidak benar, dan kesalahan lain yang jelas,
 - e. setelah semua memperoleh kesempatan untuk menampilkan kebaikan masing-masing kasus melalui diskusi oleh kedua belah pihak kelas bertindak sebagai juri untuk memilih pihak mana yang telah mengemukakan argumen terbaik.

2.3.1.5. Simulasi dan Bermain Simulasi

Bermain Simulasi merupakan salah satu dari sekian strategi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, pada masa sekarang merupakan strategi yang banyak dibicarakan dalam berbagai literatur Pendidikan Kewarganegaraan, namun jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sebenarnya, walaupun strategi ini amat memungkinkan bagi peningkatan perhatian serta minat peserta didik karena sifatnya yang menekankan pada bermain sambil belajar. Penggunaan dalam Pendidikan Kewarganegaraan perlu ditingkatkan karena metode ini mengkombinasikan antara bermain peran dan pemecahan masalah. Bermain simulasi adalah teknik mengajar di mana 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. Namun demikian analisis terhadap berbagai literatur menunjukkan, bahwa walaupun strategi tersebut telah lebih dari dua dekade pengembangan dan implementasinya, hanya sedikit yang diketahui tentang pengaruhnya terhadap pengembangan afektif dan kognitif peserta didik (Gilstrap dan Martin dalam Wahab, 2009: 115).

Pengembangan strategi simulasi bermula, sedikitnya diturunkan dari tiga level yaitu: *simulator trainers*, bermain dan bermain peran. Berlatih dengan simulator (*simulator trainers*) telah dikembangkan oleh industri ruang angkasa untuk tujuan mengajar pilot pesawat terbang dan terakhir digunakan pula oleh para astronaut, untuk memanipulasi lingkungan dan implikasinya adalah sesuatu yang sebenarnya. Bermain di segi lain adalah merupakan bagian dari kebudayaan dan

biasanya dianggap sebagai sesuatu yang menyenangkan dan merangsang. Bermain sudah dianggap sebagai sesuatu yang bersifat bersaing diantara individu, yang melibatkan sampai derajat tertentu keterampilan dan/atau keberuntungan, dan disarankan pada ketentuan-ketentuan yang disepakati.

Tujuan atau hasil bermain biasanya ditentukan kesempatan, seperti misalnya dalam melempar dadu. Hasil permainan lainnya tidak atau kurang ditentukan oleh kesempatan akan tetapi lebih ditentukan oleh keputusan-keputusan yang diambil oleh pemain, seperti pada bermain catur atau *checkers*. Bermain pada umumnya melibatkan baik kesempatan maupun keterampilan ataupun keberuntungan, yang memperhatikan aspek kesenangan, karenanya lebih cenderung dinikmati. Jika strategi bermain digunakan dalam pengajaran, pada umumnya disebut pengajaran bermain (*instructional games*); untuk menghindari pandangan yang memberi kesan bahwa strategi tersebut digunakan untuk hiburan semata, maka pembelajaran bermain sering disebut simulasi. Pembelajaran bermain cenderung mengurangi kesempatan dan kesenangan walaupun berisi sebagian dari elemen-elemen kesempatan dan umumnya disenangi para peserta.

Simulasi memberi ilusi tentang kenyataan tetapi mengeluarkan sebagian terbesar dari bagian-bagian yang tidak sesuai atau yang akan membahayakan peserta. Simulasi menerbangkan pesawat misalnya, atau mengemudikan kendaraan, gerakan yang salah dari peserta latihan tidak akan menyebabkan jatuhnya pesawat atau terjadinya tabrakan kendaraan. Simulasi memiliki kemanfaatan, antara lain kesalahan perhitungan atau keputusan yang tidak arif tidak akan menimbulkan malapetaka sosial. Para ahli tidak sepenuhnya sependapat bahwa semua

permainan adalah simulasi atau sebaliknya. Namun demikian, dalam pendidikan, kegiatan-kegiatan sering meliputi ciri-ciri kedua aspek tersebut, yaitu simulasi dan bermain. Akibatnya walaupun tidak seluruhnya persis disebut *simulation games*. Beberapa contoh tentang penggunaan simulasi dalam Pendidikan Kewarganegaraan misalnya model-model situasi sosial, ekonomi dan politik. Ketika simulasi, sebagaimana telah diutarakan, kenyataan yang diwakili dikurangi ukurannya sampai pada tingkat yang dapat diatur. Oleh karenanya hanya aspek-aspek yang terpilih dan situasi yang dimasukkan ke dalam simulasi. Pengembang simulasi mengurangi dan menyederhanakan kenyataan kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat memfokuskan hanya pada aspek dari kenyataan yang telah diseleksi dan juga karena ketidakmungkinan memasukkan semua kenyataan ke dalam model atau simulasi. Ada beberapa simulasi yang telah ditipekan secara komersial yang dapat digunakan untuk memperluas dan menguatkan pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Beberapa pertanyaan berikut dapat membantu dalam menyusun suatu permainan simulasi,

1. tujuan pengajaran apa yang akan dilayani oleh permainan tersebut? Tujuan yang dimaksud adalah tujuan atau tujuan-tujuan apa yang akan dicapai melalui permainan simulasi tersebut?
2. Kenyataan kehidupan (*real-life-situations*) apa yang dapat digunakan untuk memberi gambaran atau mendramatisasi tujuan? Sebagian besar kasus, menuntut disediakannya skenario yang membuat situasi, dan menetapkan masalah, pertentangan, isu atau proses yang akan disimulasikan.
3. Apa yang menjadi urutan kejadian dan berapa banyak waktu yang diperlukan untuk masing-masing.
4. Berapa banyak pemain yang terlibat, dan siapa saja, dan bagaimana mengelompokkannya?
5. Apa tujuan khusus individu dan kelompok para pemain? Bagaimana pengalaman yang berhasil dan yang gagal dicatat? Sumber-sumber apa (suara, hak memilih, uang permainan, dukungan politik, makanan dan lain-lain) yang pemain miliki untuk digunakan?

6. Bagaimana individu dan kelompok berinteraksi guna mencatat yang kalah dan yang menang?
7. Bagaimana seharusnya peranan guru? (Jarolimek dalam Wahab, 2009: 118).

Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan itu akan memandu pendidik dalam menyusun permainan simulasi sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

2.3.2. Model *Break Picture*

Model pembelajaran ini, merupakan pengembangan dari model *Picture And Picture*, yaitu suatu model belajar yang menggunakan gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis (Hamdani, 2010: 89). Model *Picture And Picture* memiliki langkah-langkah prosedur sebagai berikut,

1. guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai,
2. menyajikan materi sebagai pengantar,
3. guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi,
4. guru menunjuk/ memanggil peserta didik secara bergantian memasang/ mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis,
5. guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut,
6. dari alasan/urutan gambar tersebut pendidik memulai menanamkan konsep/ materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
7. Kesimpulan/rangkuman (Depdiknas, 2010: 4).

Langkah-langkah prosedur itu, menunjukkan bahwa perlakuan dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan model *Picture And Picture*, akan berkaitan dengan media gambar yang berbentuk utuh, kemudian peserta didik memasang menjadi urutan yang logis. Pendidik memulai menanamkan konsep/ materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai berdasarkan alasan/urutan logika gambar yang disusun oleh peserta didik. Model *Picture And Picture* memiliki

kebaikan, yaitu 1. pendidik lebih mengetahui kemampuan tiap-tiap peserta didik; 2. peserta didik terlatih untuk berpikir logis dan sistematis (Hamdani, 2010: 89).

Model ini dikembangkan menjadi model *break picture*, yang menggunakan media gambar utuh; akan tetapi gambar utuh tersebut kemudian dipotong-potong dengan tidak beraturan; sehingga peserta didik menerima gambar dalam sajian potongan-potongan tersebut. Tugas dari peserta didik ialah harus bisa mengkonstruksi kembali potongan-potongan gambar yang diterimanya menjadi gambar yang seolah-olah utuh kembali. Jika potongan gambar telah terkonstruksi dengan benar, kemudian gambar yang telah terbentuk itu dibalikkan, sehingga terbaca pesan yang telah disiapkan.

2.3.3. Media Gambar Nilai

Kata media berasal dari bahasa Latin '*Medius*' yang secara harafiah berarti 'tengah, perantara atau pengantar; dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Gerlach & Ely dalam Arsyad, 2011: 3). Media pembelajaran dimaksudkan sebagai perantara atau pengantar dalam pembelajaran. Sampai kini dikenal beberapa media pembelajaran, yaitu

1. media berbasis manusia, merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi,
2. media berbasis cetakan, antara lain buku teks, LKS, Buku Jurnal, Surat Kabar, dan lain lain,
3. media berbasis Visual, antara lain lukisan, foto, diagram, peta, grafik, bagan, dan lain-lain,
4. media berbasis audio-visual, antara lain video,
5. media berbasis computer (Arsyad, 2011: 82).

Macam-macam media itu, menginspirasi bahwa gambar Nilai merupakan media berbasis manusia yang divisualkan. Horton menyatakan bahwa Nilai adalah gagasan mengenai apakah pengalaman berarti atau tidak berarti (Horton, 1984: 71). Senada dengan definisi itu, Sapriya mengemukakan bahwa Nilai sebagai sesuatu yang berharga, merupakan seperangkat keyakinan atau prinsip perilaku yang telah mempribadi dalam diri seseorang atau kelompok masyarakat tertentu yang terungkap ketika berpikir atau bertindak (Sapriya, 2012: 53). Budiardjo mendefinisikan, dalam ilmu sosial suatu Nilai (*value*) adalah sesuatu yang dianggap baik atau benar, sesuatu yang diinginkan, sesuatu yang mempunyai harga dan karena itu dianggap baik dan benar (Budiardjo, 1990: 11). Nilai adalah sifat atau kualitas yang melekat pada objek, bukan objeknya itu sendiri (Winarno, 2012: 39).

Permasalahan yang muncul kemudian ialah baik dan benar yang dimaksud dalam pengertian itu adalah baik dan benar menurut siapa? Ada 2 kubu pendapat yang berbeda, yaitu Kubu yang berpendapat bahwa di dunia ini tidak ada kebenaran absolut dan Kelompok Konservatif yaitu Kubu yang berpendapat bahwa di dunia ini ada kebenaran absolut (Megawangi, 2004: 97). Mereka yang berpendapat bahwa di dunia ini tidak ada kebenaran absolut melandaskan filosofinya pada Hegelian yang selanjutnya diadopsi oleh Karl Marx, menyatakan adanya standar Nilai baik dan buruk dipandang tidak tepat. Kubu ini percaya bahwa kebenaran moral adalah relatif (*moral relativisme*), oleh karenanya baik dan buruk adalah tergantung dari bagaimana individu mendefinisikannya. Realitas suatu kebenaran (moralitas) dianggap sebagai suatu proses atau dialektika panjang, yang terus berlanjut sampai pada suatu muara dimana kesadaran manusia menganggapnya

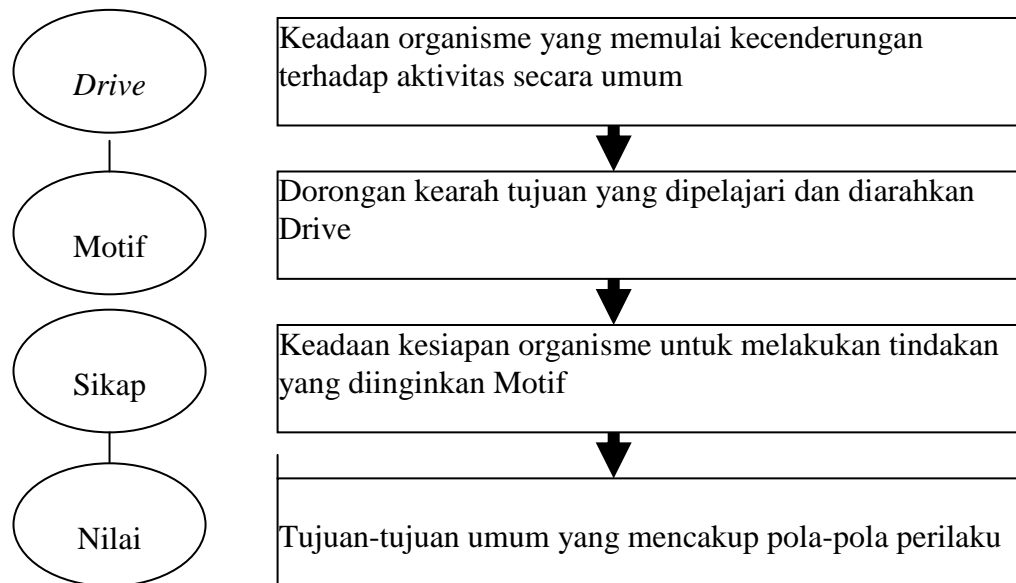
sebagai kebenaran akhir. Prinsip moral yang dimaksud, berasal dari agama, budaya, atau sosial politik, bukan sesuatu yang alami atau mengandung makna keabadian melainkan sesuatu yang dikonstruksikan dari lingkungan sosial, maka cara pandang ini digunakan sebagai landasan cara *Value Clarification* atau *Moral Reasoning* (Megawangi, 2004: 98).

Kelompok Konservatif menyatakan bahwa ada standar moral yang berlaku universal, dimana setiap agama dan budaya pasti mengakuinya, maka konsep baik dan buruk, benar dan salah ditekankan pada yang diakui secara universal yaitu prinsip *Golden Rule*. Misalnya rasa kasih sayang pada sesama, berlaku jujur, bertanggung jawab adalah nilai universal dan bukan relatif (Megawangi, 2004: 99). Schopenhauer berpendapat, bahwa “*Whoever is filled with compassion will assuredly injure no one, do harm to no one, encroach on no man’s rights, he will rather have regard for anyone, forgive everyone as far as he can, and all of his actions will bear the stamp of justice and loving kindness*” (Schopenhauer dalam Megawangi, 2004: 99). Pendapat itu secara bebas dapat diartikan, bahwa siapa saja yang hatinya dipenuhi oleh rasa kasih sayang pasti tidak akan melukai seorangpun, tidak membahayakan siapapun, tidak akan mengambil hak orang lain, ia akan selalu menghormati siapa saja, memaafkan semua sebisanya, dan seluruh tindakannya akan menunjukkan nilai karakter keadilan dan cinta kebajikan.

Nilai mengarahkan perilaku dan pertimbangan seseorang, merupakan suatu bagian yang penting dari kebudayaan. Suatu tindakan dianggap sah, artinya secara moral dapat diterima kalau harmonis dengan nilai-nilai yang dapat diterima. Contoh, ketika nilai-nilai mengatakan bahwa yang disebut wanita terpuji adalah wanita

yang sibuk, tahu kewajiban, yang menyenangkan kegiatan rumah tangga dan tidak bisa berdiri sendiri adalah sah untuk meremehkan pendidikan yang lebih tinggi untuk wanita; akan tetapi ketika kekaguman terhadap wanita-wanita yang percaya diri, berdiri sendiri dan berhasil menjadi meningkat, maka pendidikan yang lebih tinggi untuk wanita dianggap sah dan perlu.

Nilai dapat dipelajari sebagai hasil dari pergaulan atau komunikasi antar individu dalam kelompok seperti keluarga, himpunan keagamaan, kelompok masyarakat atau persatuan dari orang-orang yang satu tujuan. Nilai datang dari keyakinan (Abdulsyani, 2002: 51). Newcomb berpendapat bahwa Nilai dihasilkan dari serentetan proses psikologi yang berawal dari *Drive*, yaitu keadaan organisme yang memulai kecenderungan terhadap aktivitas secara umum. *Drive* muncul karena ada kebutuhan dasar atau bisa karena adanya rangsang. Keberadaan *Drive* menyebabkan munculnya Motif, yaitu dorongan kearah tujuan yang dipelajari dan diarahkan *Drive*. Keadaan organisme yang diarahkan oleh Motif menimbulkan sikap, yaitu keadaan kesiapan organisme untuk melakukan tindakan yang diinginkan Motif. Salah satu fungsi Sikap ialah memberi ungkapan positif terhadap Nilai sebagai tujuan-tujuan umum yang mencakup pola-pola perilaku (Newcomb dalam Elmubarok, 2008: 54). Rentetan proses psikologi itu, terlihat dalam Gambar 2.4 sebagai berikut:



Gambar 2.4 Bagan rentetan proses psikologi pembentuk Nilai (Elmubarok, 2008: 54)

Bagan rentetan proses psikologi pembentuk Nilai itu menunjukkan bahwa Nilai lahir atau terbentuk dari fungsi Sikap individu. Media Nilai dapat digambarkan sebagai media dalam bentuk gambar manusia yang sedang beraktivitas dengan mengandung Nilai-nilai kemanusiaan, maka media nilai dapat disebut sebagai media visual. Arsyad berpendapat, Media Visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media Visual juga dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2011: 91).

2.3.4. Model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai

Uraian pada sub-bab 2.2. menunjukkan, bahwa model simulasi *break picture* berbasis nilai merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dari penggabungan metode Simulasi dengan model *Picture And Picture* yang telah dimodifikasi menjadi model *Break Picture* dengan memanfaatkan media visual berwujud Nilai. Metode Simulasi merupakan metode pembelajaran dengan

menggunakan cara bermain simulasi, yaitu teknik mengajar di mana 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.

Model *break picture* merupakan pengembangan dari model *picture and picture* yang disajikan dengan media Nilai dalam kondisi terpotong-potong. Model *Picture and Picture*, mengumpan inspirasi peserta didik melalui beberapa gambar, dari persepsi peserta didik mengenai alur gambar yang ada, dijadikan dasar awal untuk mengarahkan proses pembelajaran. Model *Break Picture*, memberikan pesan yang akan dijadikan materi pembelajaran, pada halaman dibelakang *Picture* yang dijadikan media, dan pesan itu hanya akan terbaca ketika *Picture* yang dimaksud telah selesai dikonstruksi, dan dibalikkan; sehingga pesan dalam materi pembelajaran dapat dipahami dan dilaksanakan. Media Nilai dapat digambarkan sebagai media dalam bentuk gambar manusia yang sedang beraktivitas dengan mengandung Nilai-nilai kemanusiaan.

Nilai yang ada dalam masyarakat bervariasi sesuai dengan tingkat keragaman kelompok masyarakat. Secara garis besar Nilai dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu Nilai-nilai Nurani /*Values of being* dan Nilai-nilai Memberi /*Values of Giving* (Elmubarak, 2008: 7). Nilai-nilai Nurani adalah Nilai yang ada dalam diri manusia kemudian berkembang menjadi perilaku serta cara manusia memperlakukan orang lain, misalnya kejujuran, keberanian, cinta damai, keandalan diri, potensi, disiplin, tahu batas, kemurnian, kesesuaian. Nilai-nilai Memberi adalah Nilai yang perlu dipraktikkan atau diberikan yang kemudian akan

diterima sebanyak yang diberikan, misalnya setia, dapat dipercaya, hormat, cinta, kasih sayang, peka, ramah, adil. Sapriya membedakan Nilai atas Nilai Substantif dan Nilai Prosedural. Nilai Substantif adalah keyakinan yang telah dipegang oleh seseorang dan umumnya hasil belajar, bukan sekedar menanamkan atau menyampaikan informasi semata. Nilai Prosedural merupakan Nilai yang menyokong masyarakat demokratis, antara lain kemerdekaan, toleransi, kejujuran, menghormati kebenaran dan menghargai pendapat orang lain (Sapriya, 2012: 54).

Pertimbangan pemanfaatan metode Simulasi dalam kegiatan pembelajaran, yaitu adanya unsur permainan, sehingga diharapkan metode ini menyenangkan bagi peserta didik. Pertimbangan dari pemanfaatan model *Picture and Picture* yang dikembangkan menjadi *Break Picture* dengan mengambil basis Nilai, yaitu sebagai pengarah pemikiran bagi peserta didik agar dalam kegiatan pembelajaran tetap melakukan kegiatan kognisi kearah tujuan pembelajaran. Selama pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, diharapkan model ini akan meningkatkan minat dan perhatian peserta didik.

2.4. Pendekatan *Scientific*

Pendekatan *Scientific* merupakan pendekatan yang menjadi andalan dalam pelaksanaan Kurikulum 2013, dengan memandang bahwa proses pembelajaran dapat dipadankan dengan suatu proses ilmiah, maka Kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan ilmiah dalam pembelajaran (Kemdikbud, 2014: 28). Pendekatan *Scientific* diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. Pendekatan *Scientific* /metode ilmiah merujuk pada teknik-teknik investigasi atas suatu atau

beberapa fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengorekasi dan memadukan pengetahuan sebelumnya.

Langkah-langkah Pembelajaran dengan Pendekatan *Scientific*, ditentukan dalam Permendikbud no. 81 A tahun 2013 lampiran IV, atas lima tahapan pengalaman belajar pokok yaitu:

1. mengamati;
2. menanya;
3. mengumpulkan informasi;
4. mengasosiasi; dan
5. mengkomunikasikan.

Kegiatan belajar yang dilakukan dalam proses mengamati adalah: membaca, mendengar, menyimak, melihat (tanpa atau dengan alat). Kompetensi yang dikembangkan adalah: melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi. Kegiatan belajar menanya dilakukan dengan cara: mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik). Kompetensi yang dikembangkan adalah mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Mengumpulkan informasi/eksperimen, kegiatan pembelajarannya antara lain: melakukan eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek/kejadian/aktivitas, dan wawancara dengan narasumber. Kompetensi yang dikembangkan dalam proses mengumpulkan informasi/eksperimen adalah 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. Menalar atau penalaran yang dimaksudkan adalah penalaran ilmiah, meski penalaran nonilmiah tidak selalu tidak bermanfaat. Menalar merupakan padanan dari *associating*; bukan terjemahan dari *reasoning*. Kegiatan belajar yang dilakukan dalam proses mengasosiasi /mengolah informasi ialah: mengolah informasi yang sudah dikumpulkan, baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan informasi, eksperimen mau pun hasil dari kegiatan mengamati; pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda atau yang bertentangan. Kegiatan belajar mengkomunikasikan adalah menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya.

2.5. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan serangkaian konsep dan kejelasan hubungan antar konsep tersebut yang dirumuskan berdasarkan tinjauan pustaka, dengan memperhatikan teori yang disusun dan hasil-hasil penelitian yang terdahulu yang terkait. Kerangka pikir digunakan sebagai dasar untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang diangkat, dengan kata lain mengalurkan jalan pikiran menurut kerangka logis (*construct logic*) atau kerangka konseptual yang relevan untuk menjawab penyebab terjadinya masalah. Ketika upaya membuktikan kecermatan penelitian dilakukan, dasar dari teori tersebut perlu diperkuat hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan. Kerangka pikir itu penting untuk membantu dan mendorong peneliti memusatkan usaha penelitiannya memahami

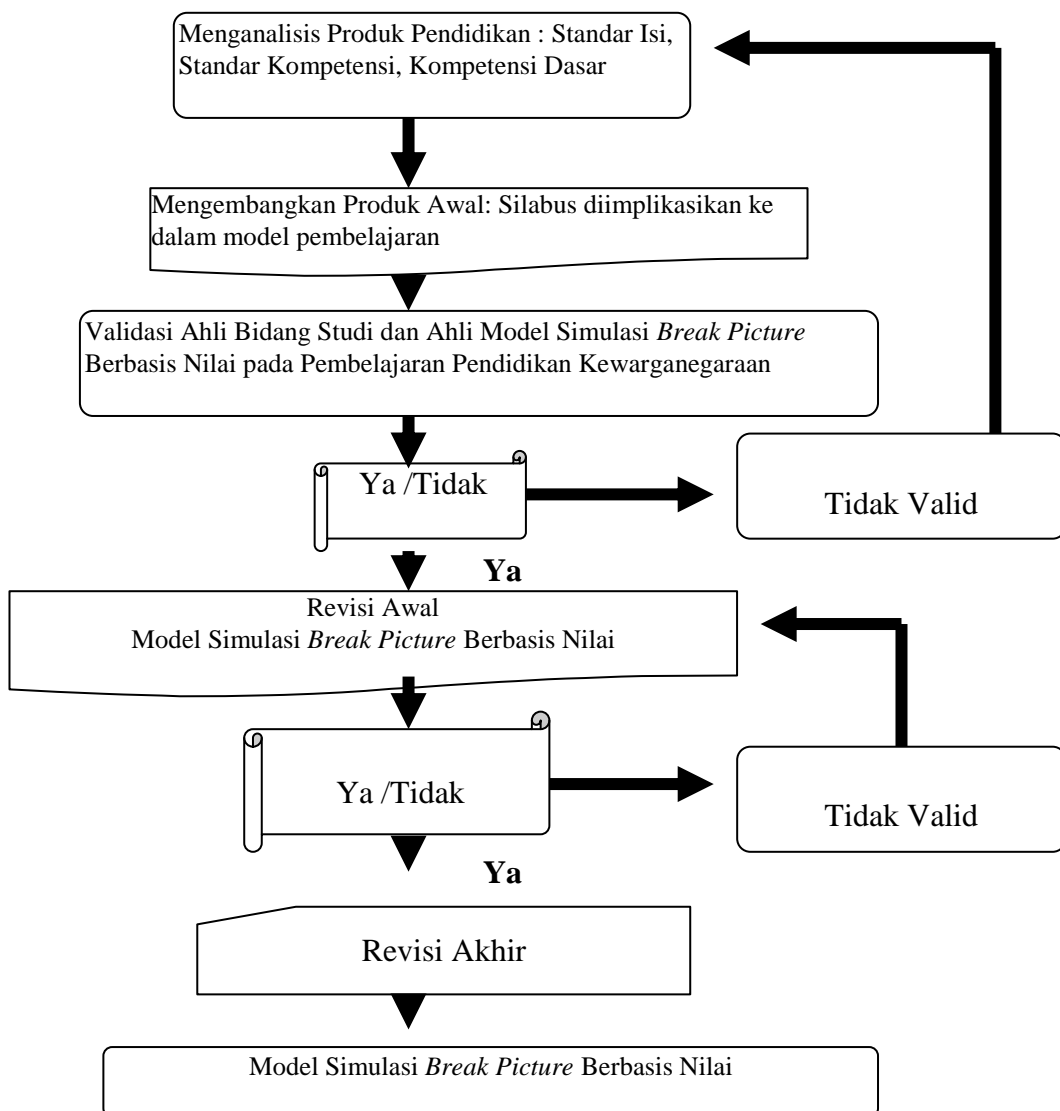
hubungan antar variabel yang dipilihnya, mempermudah memahami dan menyadari kelemahan/keunggulan penelitian yang dilakukannya dibandingkan penelitian terdahulu.

Uraian dimuka secara ringkas dapat dirumuskan sebagai kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan ini, yaitu sebagai berikut,

1. teridentifikasi kurang bermaknanya proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA, sehingga memudahkan nilai-nilai karakter peserta didik,
2. sepantasnya Pendidikan Kewarganegaraan berperan dalam pembentukan nilai-nilai karakter peserta didik melalui proses pembelajaran yang bermakna,
3. teridentifikasi perlunya pengembangan model pembelajaran agar peserta didik meningkat minat dan perhatiannya pada Pendidikan Kewarganegaraan,
4. pengembangan model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai dipandang mampu meningkatkan minat dan perhatian peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan,
5. model Simulasi *Break Picture* Berbasis Nilai dilakukan dengan cara, memadukan metode simulasi dengan model *picture and picture*, dikembangkan menjadi *break picture*; dengan memanfaatkan media gambar Nilai yang telah tertera pesan untuk disimulasikan; kemudian gambar Nilai tersebut dipotong-potong dengan bentuk potongan selaras dengan kemampuan peserta didik sehingga peserta didik tidak menyangka

atas isi pesan. Peserta didik harus mampu mengkonstruksi potongan gambar menjadi gambar nilai yang utuh kembali, sehingga ketika gambar nilai dibalikkan, pesan di belakang gambar nilai dapat terbaca dengan jelas. Pesan sebagaimana dimaksud merupakan materi pembelajaran yang sedang berlangsung dengan metode simulasi.

Dari poin-poin pokok pikir itu, dapat disusun alur pikir dalam bagan sebagaimana terlihat pada Gambar 2.5 sebagai berikut.



Gambar 2.5 Kerangka Pikir Pengembangan (*Flowchart*)

2.6. Produk Yang Dihasilkan

Penelitian pengembangan ini, memberikan produk berupa seperangkat pembelajaran, yaitu Pemetaan Silabus; RPP yang didasarkan pada Standar Isi, terdiri atas Standar Kompetensi yang diselaraskan dengan Kompetensi Dasar sesuai dengan kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan untuk SMA; dengan menghasilkan konsep-konsep yang tercantum dalam silabus mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan tahap pengembangan sebagai berikut.

- 1 Tahap Studi lapangan dan literatur; pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat sehingga teridentifikasi perilaku awal dan karakteristik peserta didik, dan menentukan kompetensi peserta didik dengan cara menganalisis Produk Pendidikan, Standar Isi, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar.
- 2 Tahap Perencanaan; pada tahap ini ditentukan desain pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan; antara lain memilih dan menetapkan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan strategi pembelajaran melalui penentuan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang berhubungan dengan model simulasi *break picture* berbasis nilai.
- 3 Tahap Pengembangan Produk; pada tahap ini dilakukan pengembangan, dengan cara memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran; mengembangkan Model simulasi *break picture* berbasis nilai dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan; dikembangkan Assesmen Pembelajaran; dikembangkan Strategi Pembelajaran; dan dikembangkan media pembelajaran.

- 4 Tahap Implementasi Produk; implemenatsi yang dilakukan ialah pelaksanaan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran, dengan menerapkan Model simulasi *break picture* berbasis nilai dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 5 Tahap Uji Coba; pada tahap ini dilakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar dengan cara melakukan Evaluasi Awal (Uji Formatif), dan melakukan Evaluasi Akhir (Uji Sumatif).