

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar

Menurut Siregar (2010:3) bahwa belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (efektif).

Selanjutnya Siregar (2010:4) juga menjelaskan bahwa dalam belajar terjadi proses perubahan di berbagai aspek. Aspek-aspek tersebut adalah 1) bertambahnya jumlah pengetahuan, 2) adanya kemampuan mengingat dan memproduksi, 3) ada penerapan pengetahuan, 4) menyimpulkan makna, 5) menafsirkan dan mengaitkannya dengan realitas, dan 6) adanya perubahan sebagai pribadi.

Berdasarkan uraian di atas bahwa seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku baik bersifat kognitif yaitu bertambahnya sejumlah pengetahuan, psikomotor adanya kemampuan mengingat dan memproduksi dan mengaitkan dengan realitas, maupun afektif yaitu adanya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang perubahan tersebut melekat pada diri seseorang yang terjadi melalui suatu proses. Belajar dapat dilaksanakan secara individu maupun kelompok sehingga kemampuan individu dalam bersosialisasi, bekerja sama,

saling menghargai, pengendalian diri dapat dikembangkan, selain itu beban tugas atau beban belajar dapat dipikul bersama sehingga terjadi sinergi diantara anggota kelompok dan akan terjadi pembentukan tim yang merupakan kelompok yang kompak mempunyai tujuan bersama dan dicapai secara bersinergi. Disini diharapkan akan berkembang budaya baca, budaya belajar, budaya musyawarah mufakat, pengembangan intelektual, moral dan ketrampilan atau kompetensi siswa secara utuh.

2.1.1 Kongnitivisme

Menurut Robert M.Gagne dalam Siregar (2010:31) yang menganut teori kognitivistik, belajar adalah suatu proses pengolahan informasi (*information processing theory*) dalam otak manusia. Pengolahan otak manusia sendiri dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. *Receptor* (alat-alat indra); menerima rangsangan dari lingkungan dan mengubahnya menjadi rangsangan neural, memberikan simbol-simbol informasi yang diterimanya dan kemudian diteruskan.
- b. *Sensory register* (penampungan kesan-kesan sensorik); yang terdapat pada syaraf pusat, fungsinya menampung kesan-kesan sensorik dan mengadakan seleksi, sehingga terbentuk sesuatu kebulatan perseptual (persepsi selektif). Informasi yang masuk diteruskan ke memori jangka pendek, sebagian hilang dari sistem.
- c. *Short-term memory* (memori jangka pendek); menampung hasil pengolahan perseptual dan menyimpannya. Memori ini dikenal memori kerja kapasitasnya sangat terbatas, waktu penyimpanan juga pendek.

- d. *Long-term memory* (memori jangka panjang); menampung hasil pengolahan yang ada di memori jangka pendek. Informasi di simpan dalam jangka panjang dan bertahan lama. Saat transformasi informal, informasi baru terintegrasi dengan informasi lama yang sudah tersimpan.
- e. *Response generator* (pencipta respon); menampung informasi yang tersimpan dalam memori jangka panjang dan mengubahnya menjadi reaksi jawaban.

Dari teori di atas dapat dijelaskan bahwa belajar merupakan proses kognitif untuk memperoleh pengetahuan atau informasi yang disimpan dalam memori jangka panjang. Mekanisme pemrosesan informasinya dimulai dari diterimanya rangsangan (informasi) dari lingkungan oleh sensory register, terutama mata dan/atau telinga. Selanjutnya informasi dikirim dan disimpan ke memori jangka pendek atau memori kerja. Sebagian informasi itu ada yang hilang dan ada yang dapat dikirim untuk disimpan pada memori jangka panjang. Jadi, untuk melekatkan pengetahuan kepada siswa itu melalui proses panjang sehingga memerlukan desain pembelajaran yang baik agar apa yang disampaikan oleh guru dapat diterima (respon) oleh siswa dengan baik.

Hal ini sejalan dengan pendapat Jean Piaget dalam Budiningsih (2005:37) bahwa proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan sesuai dengan umurnya. Pola dan tahap-tahap ini bersifat hirarkis, artinya harus dilalui berdasarkan urutan tertentu dan seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berbeda di luar tahap kognitifnya. Lebih lanjut Piaget membagi tahap-tahap perkembangan kognitif ini menjadi empat yaitu: a) tahap sensorimotor (umur 0-2 tahun), b) tahap preoperasional (umur 2-7/8 tahun), c) tahap operasional konkret

(umur 7 atau 8-11 atau 12 tahun), d) tahap operasional konkret (umur 7 atau 8-11 atau 12 tahun), dan e) tahap operasional formal (umur 11/12-18 tahun).

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa semakin tinggi tahap perkembangan kognitif seseorang akan semakin teratur dan semakin abstrak cara berfikirnya. Bila dilihat dari usia anak kelas XI SMA masuk dalam tahap operasional formal. Bila dilihat dari tahap tersebut siswa sudah mampu berfikir secara operasional serta sudah mampu menarik generalisasi pengetahuan mereka sehingga siswa kelas XI SMA sudah mampu mengembangkan kemampuan berfikirnya dengan menggunakan bahan ajar modul sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa.

2.1.2 Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah pandangan yang menekankan pada peran aktif pembelajar dalam membangun pemahaman dan memahami informasi (Woolfolk, 2009). Berdasarkan teori konstruktivisme Anita Woolfolk, siswa dituntut berperan aktif untuk mengkonstruksi pengetahuannya baik melalui belajar berkelompok maupun belajar secara mandiri melalui bahan ajar modul.

Peran guru pada pendekatan konstruktivisme ini lebih sebagai mediator dan fasilitator bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Siregar (2010:41) bahwa pendekatan konstruktivisme meliputi kegiatan-kegiatan yaitu: 1) menyediakan pengalaman belajar, 2) menyediakan atau memberikan kegiatan-kegiatan yang merangsang keingintahuan siswa, 3) memonitor, mengevaluasi dan menunjukkan apakah pemikiran siswa berjalan atau tidak.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran adalah menyediakan pengalaman belajar dan merangsang keingintahuannya agar siswa mampu mengekspresikan gagasannya. Selain itu, guru juga tidak hanya sebatas memberikan pengetahuan saja kepada siswa tetapi juga harus memonitor pelaksanaan pembelajaran dan melakukan evaluasi hasil belajar siswa agar guru mengetahui sampai mana tingkat pemahaman siswa.

Sedangkan Budiningsih (2005:59) mengemukakan peranan guru dalam interaksi pendidikan adalah pengendalian yang meliputi;

- 1) Menumbuhkan kemandirian dengan menyediakan kesempatan untuk mengambil keputusan dan bertindak.
- 2) Menumbuhkan kemampuan mengambil keputusan dan bertindak, dengan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa.
- 3) Menyediakan sistem dukungan yang memberikan kemudahan belajar agar siswa mempunyai peluang optimal untuk berlatih.

Berdasarkan kutipan di atas, maka peranan guru sangat penting bagi siswa dan merupakan pengendali proses pembelajaran. Agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal, maka guru harus mampu untuk menumbuhkan kemandirian bagi siswa dalam belajar dan menumbuhkan kemampuan mengambil keputusan dan bertindak sehingga pengetahuan dan keterampilannya meningkat.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang bertujuan mengkonstruksi pengetahuan siswa harus diawali dengan permasalahan yang dihadapi siswa. Dari analisis kebutuhan siswa tersebut, selanjutnya guru mendesain pembelajaran serta memilih metode yang sesuai yang mampu mengarahkan siswa untuk berfikir kritis dan melakukan evaluasi pembelajaran

sehingga siswa sehingga dapat mengatasi masalah belajar siswa. Dalam proses pembelajaran siswa tetap didampingi oleh guru untuk mengkonstruksi pengetahuan meskipun siswa menggunakan bahan ajar mandiri.

2.1.3 Behaviorisme

Memahami tingkah laku seseorang secara benar, terlebih dahulu memahami hubungan antara stimulus satu dengan lainnya serta memahami respon yang mungkin dimunculkan dan berbagai konsekuensi yang mungkin akan timbul sebagai akibat dari respon tersebut. Skinner dalam Siregar (2010:27-28) membedakan respon menjadi dua yaitu: 1) respon yang timbul dari stimulus tertentu dan 2) "*Operant (instrumental) response*" yang timbul dan berkembang karena diikuti oleh perangsang tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa respon sesungguhnya akan menghasilkan sejumlah konsekuensi yang nantinya akan mempengaruhi tingkah laku manusia. Artinya, dalam pembelajaran harus menimbulkan respon yang positif agar terjadi perubahan tingkah laku pada siswa. Perubahan tingkah laku siswa dipengaruhi oleh beberapa hal di antaranya *reward* (pemberian hadiah) atau pun penguatan negatif bukan hukuman. Bedanya dengan hukuman adalah, bila hukuman harus diberikan (sebagai stimulus) agar respons yang timbul berbeda dari yang diberikan sebelumnya, sedangkan penguat negatif (sebagai stimulus) harus dikurangi agar respons yang sama menjadi kuat.

Teori belajar behavioristik disebut aliran tingkah laku karena belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari reaksi antara stimulus dan respon. Ada tiga metode perubahan tingkah laku menurut Guthrie dalam

Siregar (2010:29) yaitu: 1) metode respon bertentangan, 2) metode membosankan, 3) metode mengubah lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa untuk mengubah tingkah laku siswa, guru dapat melakukan tiga hal misalnya, pada hal yang masih baru dan tidak disukai siswa bila sering dilakukan lama kelamaan siswa akan menyukainya, atau dengan hal yang disukai siswa tetapi hal tersebut kurang baik maka teruskan berikan itu secara terus menerus sampai dia bosan yang pada akhirnya siswa tersebut meninggalkan kebiasaan buruk tersebut atau buatlah suasana belajar yang variatif agar anak tidak bosan dengan kondisi belajar agar siswa tidak senang dan nyaman belajar di kelas. Selain itu buatlah kontrak belajar dengan siswa tentang metode yang disukai siswa dan tidak menjadi beban belajar siswa sehingga siswa belajar lebih rileks dan nyaman.

2.2 Teori Pembelajaran

Menurut Miarso (2007:545) pembelajaran merupakan suatu usaha sadar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang tersebut yang dilakukan oleh seseorang atau tim yang memiliki kemampuan dan kompetensi dalam merancang dan mengembangkan sumber belajar yang diperlukan. sedangkan menurut Reigeluth dalam Miarso (2013:1) bahwa ada tiga variabel pembelajaran yaitu (1) kondisi pembelajaran, (2) metode pembelajaran, dan (3) hasil pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar, disengaja dan memiliki tujuan, maka pembelajaran hendaknya didesain sedemikian rupa secara optimal agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Suatu pembelajaran akan berjalan dengan baik jika guru mampu mengidentifikasi kondisi pembelajaran, menentukan metode pembelajaran yang sesuai, dan mengevaluasi hasil pembelajaran dengan tepat. Kemampuan guru mengidentifikasi pembelajaran bergantung pada kemampuan guru mengelompokkan kondisi pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pendapat Prawiradilaga (2008: 18) bahwa prinsip desain pesan pembelajaran meliputi prinsip-prinsip yaitu: 1) kesiapan dan motivasi, 2) penggunaan alat pemusat perhatian, 3) partisipasi aktif siswa, 4) perulangan, dan 5) umpan balik.

Dari kelima desain pesan pembelajaran di atas, dapat dijabarkan sebagai berikut.

1) Prinsip kesiapan dan motivasi

Jika dalam penyampaian pesan pembelajaran siswa dalam kondisi siap (siap pengetahuan prasyarat, siap mental, siap fisik) dan memiliki motivasi tinggi maka hasil belajar akan tinggi juga. Namun, jika siswa belum siap maka perlu dilakukan pembekalan, dan jika siswa belum termotivasi maka perlu dimotivasi dengan menunjukkan pentingnya materi yang akan dipelajari, manfaat, dan relevansi untuk kegiatan belajar yang akan datang dan untuk bekerja di masyarakat, serta dapat juga melalui pemberian hadiah dan hukuman.

2) Prinsip penggunaan alat pemusat perhatian

Perhatian diartikan sebagai terpusatnya mental terhadap suatu objek yang memegang peranan penting terhadap keberhasilan belajar siswa, semakin

memperhatikan maka siswa akan semakin berhasil. Alat pengendali perhatian yang paling utama adalah media dan teknik pembelajaran.

3) Prinsip partisipasi aktif siswa

Prinsip ini menjelaskan jika siswa aktif berpartisipasi dan interaktif dalam pembelajaran, maka hasil belajar siswa akan meningkat.

4) Prinsip perulangan

Jika penyampaian pesan pembelajaran diulang-ulang, maka hasil belajar akan meningkat. Perulangan dapat dilakukan dengan memberikan tinjauan singkat pada awal pembelajaran dan ringkasan atau kesimpulan pada akhir pembelajaran.

5) Prinsip umpan balik

Jika dalam penyampaian pesan siswa diberi umpan balik, hasil belajar akan meningkat. Jika salah berikan pembedaan, dan jika benar diberikan konfirmasi atau penguatan. Dengan demikian, siswa akan tahu di mana letak kesalahannya dan semakin mantap dengan pengetahuan yang diperolehnya.

Berdasarkan semua pendapat di atas, maka dapat diambil simpulan bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan dengan usaha sadar, mempunyai tujuan, umpan balik, dan memiliki hasil belajar. Oleh karenanya, pembelajaran dapat dirancang dengan berbagai metode, model, dan pemanfaatan media sehingga pembelajaran menjadi efektif, efisien dan memiliki daya tarik. Pembelajaran merupakan kegiatan menyampaikan pesan kepada siswa. agar pesan tersebut efektif, perlu diperhatikan prinsip desain pesan pembelajaran. Pembelajaran harus dikemas menjadi proses “mengkonstruksi” bukan

“menerima” pengetahuan. Dalam proses pembelajaran siswa harus membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam kaitan ini, siswa menjadi pusat kegiatan, bukan guru.

2.3 Karakteristik Mata Pelajaran PPKn

2.3.1 Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Secara umum, tujuan Pendidikan Kewarganegaraan harus ajeg dan mendukung keberhasilan pencapaian tujuan Pendidikan Nasional sebagaimana ditetapkan dalam Undang-Undang Nomor : 20 Tahun 2003 pasal 3 sebagai berikut :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sedangkan secara khusus, Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tujuan sebagai berikut : “Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air”. (Penjelasan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat 1).

Berdasarkan pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran harus dioperasionalkan melalui kejelasan tujuan kurikuler dan harus nampak dalam sosok program dan pola pembelajarannya. Tujuan kurikuler tersebut selanjutnya harus dijabarkan ke dalam tujuan pembelajaran yang bersifat khusus dan operasional dengan memperhatikan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator-indikatornya dalam silabus.

Menurut Nu'man Soemantri (2001:159), mengartikan PPKn sebagai berikut :

PPKn adalah seleksi dan adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial, ilmu kewarganegaraan, humaniora, dan kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk ikut mencapai salah satu tujuan pendidikan IPS. PPKn merupakan bagian atau salah satu tujuan pendidikan IPS, yaitu pendidikannya diorganisasikan secara terpadu dari berbagai disiplin ilmu sosial. Humaniora, dokumen negara terutama Pancasila, UUD 1945, GBHN dan perundangan negara dan bahan pendidikan yang berkenaan dengan bela negara. PPKn adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berfikir kritis, analistis, bersikap dan bertindak demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan pendapat di atas PPKn merupakan pendidikan terpadu dari berbagai disiplin ilmu sosial. PPKn merupakan program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat, dan orang tua. Dalam demokrasi konstitusional, civic education adalah suatu keharusan karena kemampuan berpartisipasi dalam masyarakat demokratis, berfikir secara kritis, dan bertindak secara sadar dalam dunia yang plural, memerlukan empati yang memungkinkan kita mendengar dan oleh karenanya mengakomodasi pihak lain, semuanya itu memerlukan kemampuan yang memadai.

2.3.2 Ruang Lingkup PPKn

Menurut winarno dalam Aries (2012) ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek antara lain: 1) persatuan dan kesatuan bangsa, 2) norma, hukum dan peraturan, 3) Hak Asasi Manusia, 4) kebutuhan warga negara, 5) konstitusi negara, 6) kekuasaan dan Politik, 7) Pancasila, dan 8) globalisasi.meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar

negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ini merupakan suatu pembahasan secara formil dan matrial untuk mencapai sasaran berkaitan dengan warganegara yang baik, meliputi wawasan, sikap, dan perilaku warganegara dalam kesatuan bangsa dan negara.

2.3.3 Materi PPKn

Sebagaimana lazimnya suatu bidang studi yang diajarkan di sekolah, menurut Branson dalam Supandi (2010) materi PPKn harus mencakup tiga komponen, yaitu *Civic Knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *Civic Skills* (keterampilan kewarganegaraan), dan *Civic Disposition* (watak-watak kewarganegaraan).

Ketiga komponenn tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Komponen pertama, *civic knowledge* “berkaitan dengan kandungan atau nilai apa yang seharusnya diketahui oleh warga negara”. Mata pelajaran PPKn merupakan bidang kajian multidisipliner. Kedua, *Civic Skills* meliputi keterampilan intelektual (*intellectual skills*) dan keterampilan berpartisipasi (*participatory skills*) dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Ketiga, *Civic Disposition* (watak-watak kewarganegaraan), komponen ini sesungguhnya merupakan dimensi yang paling substantif dan esensial dalam mata pelajaran PPKn. Dimensi watak kewarganegaraan dapat dipandang sebagai “muara” dari pengembangan kedua dimensi sebelumnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa materi PPKn meliputi teori-teori tentang warga negara dan kewarganegaraan, watak-watak kewarganegaraan serta keterampilan berpikir intelektual dan keterampilan berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Berdasarkan rumusan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) antara lain menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, pada jenjang pendidikan menengah, terdiri atas lima kelompok mata pelajaran. Pendidikan Kewarganegaraan termasuk dalam kelompok mata pelajaran Kewarganegaraan dan Kepribadian. Kelompok mata pelajaran ini dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Di dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan wajib dimasukkan di dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah.

Berdasarkan semua uraian di atas dapat disimpulkan bahwa materi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sangat esensial dalam membentuk karakter bangsa sehingga mata pelajaran PPKn dijadikan mata pelajaran wajib dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah.

2.3.4 System Evaluasi PPKn

Ada beberapa jenis penilaian yang perlu dilakukan sesuai dengan tujuan dan indikator pencapaian kompetensi yang akan dinilai. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 bahwa penilaian ada beberapa jenis yaitu: 1) penilaian unjuk kerja, 2) penilaian sikap, 3) penilaian tertulis, 4) penilaian proyek, 5) penilaian produk, 6) penilaian potofolio, dan 7) penilaian diri.

Dari uraian di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Penilaian unjuk kerja, merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian ini cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik menunjukkan unjuk kerja, misal kemampuan berbicara, peserta didik dapat diamati dengan cara diskusi, bercerita dan melakukan wawancara.
- 2) Penilaian sikap, merupakan penilaian yang dilakukan dengan melihat ekspresi dari nilai-nilai yang dimiliki oleh seseorang. Misalnya penilaian sikap peserta didik terhadap materi pelajaran, terhadap proses pembelajaran, dan penilaian sikap yang berhubungan dengan kompetensi afektif lintas kurikulum yang relevan dengan mata pelajaran.
- 3) Penilaian tertulis, penilaian ini dilakukan dengan tes tertulis yaitu dimana soal dan jawaban yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tulisan. Misal dengan soal yang memilah jawaban (pilihan ganda, benar salah, menjodohkan). dan dengan mensuplai jawaban (isian, soal uraian).
- 4) Penilaian proyek, merupakan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode tertentu. Misal kemampuan peserta didik dalam memilih topik dan mencari informasi serta dalam mengelola waktu pengumpulan data dan penulisan laporan.
- 5) Penilaian produk, penilaian terhadap keterampilan dalam membuat suatu produk tersebut. Misal kemampuan peserta didik dalam membuat produk teknologi dan seni seperti hasil karya seni dan lain-lain.

- 6) Penilaian portofolio, merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik dalam satu periode tertentu. Misalnya hasil pekerjaan dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik oleh peserta didiknya, hasil tes (bukan nilai).
- 7) Penilaian diri, penilaian dimana subjek yang ingin dinilai diminta untuk menilai dirinya sendiri berkaitan dengan status, proses dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajarinya dalam mata pelajaran tertentu. Penilaian ini dapat digunakan dalam menilai berbagai aspek yang berkaitan dengan kompetensi kognitif, afektif dan psikomotor.

Sistem penilaian berbasis kompetensi dasar adalah sistem penilaian yang berkelanjutan dengan kriteria tercapaian kompetensi tertentu. Tercapainya suatu kompetensi ditandai dengan tampilnya indikator tertentu setelah menempuh pengalaman belajar tertentu seluruh indikator dikembangkan menjadi butir-butir soal kemudian diaplikasikan dengan menggunakan berbagai teknik penilaian baik pada ujian formatif, pertanyaan lisan, kuis di kelas, ulangan harian, tugas, pekerjaan rumah, maupun ujian sumatif yang tidak harus bersamaan dengan akhir semester atau ulangan umum kenaikan.

Penilaian berkala adalah penilaian yang dilakukan secara berkala tidak terus menerus. Penilaian ini dilakukan setelah siswa belajar sampai dengan penguasaan kompetensi dasar, dengan demikian ada kemungkinan pelaksanaan tes blok mata pelajaran tertentu tidak bersamaan waktunya dengan tes blok mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, hasil laporan hasil belajar siswa harus dinyatakan dalam

ketiga ranah tersebut Laporan hasil belajar siswa dapat berupa raport dan hasil belajar siswa sebaiknya juga dilaporkan ke masyarakat, yang dapat berupa laporan pengembangan prestasi akademik sekolah yang ditempelkan ditempat pengumuman sekolah.

2.4 Teori Desain Pembelajaran

Prawiradilaga (2012: 197) menjelaskan bahwa desain pembelajaran berkenaan pula dengan model-modelnya dan praktik pembelajaran sehari-hari. Model yang dihasilkan oleh para ahli merupakan bukti kajian ilmiah para ahli dengan berbagai latar keilmuan. Rumpun-rumpun model mempunyai keistimewaan tersendiri.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran dapat membantu siswa dalam proses belajar, dan desain pembelajaran harus disusun secara sistematis. Pada desain pembelajaran dikenal beberapa model yang dikemukakan oleh para ahli. Secara umum, model desain pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam model berorientasi kelas, model berorientasi sistem, model berorientasi produk, model prosedural dan model melingkar. Salah satu model desain pembelajaran yang berorientasi kelas adalah model ASSURE.

Penelitian pengembangan ini menggunakan desain pembelajaran model ASSURE berorientasi kelas. Model ASSURE ini dicetuskan oleh Heinich, dkk. sejak tahun 1980-an dan dan dikembangkan oleh Smaldino, dkk (Prawiradilaga, 2008: 47). Menurut Heinich dalam Prawiradilaga (2008: 47), model ASSURE terdiri dari enam langkah kegiatan yaitu: *Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media, and Material, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, and Evaluate and review.*

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran model ASSURE dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) *Analyze Learners* (Menganalisis Siswa/Pembelajar)

Menganalisa pembelajar adalah langkah awal yang dilakukan sebelum kita melaksanakan sebuah pembelajaran, langkah ini merupakan dasar perencanaan proses pembelajaran yang akan dilakukan. Faktor yang harus diperhatikan dalam menganalisa pembelajar adalah sebagai berikut:

a) Karakteristik Umum

Karakteristik umum yang dimiliki oleh seseorang akan mungkin mempengaruhi belajar mereka. Yang termasuk dalam karakteristik umum adalah usia, tingkat pendidikan, pekerjaan, kebudayaan, faktor sosial ekonomi, sikap dan ketertarikan. Karakteristik umum ini dapat diperoleh dari catatan akademik siswa, serta dari hasil pengamatan di kelas.

b) Kecakapan Dasar Spesifik

Dick & Carey (2008:113) mengungkapkan bahwa pengetahuan sebelumnya yang dipunyai para siswa tentang sebuah subjek tertentu mempengaruhi bagaimana dan apa yang mereka pelajari lebih banyak daripada yang dilakukan sifat psikologi apa pun. Informasi mengenai kecakapan dasar spesifik dapat diperoleh melalui sarana informal (seperti wawancara informal) atau sarana yang formal seperti melakukan tes awal untuk melihat kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa.

c) Gaya Belajar

Gaya belajar merujuk pada serangkaian sifat psikologis yang menentukan bagaimana seorang individu merasa, berinteraksi dengan, dan merespon secara emosional terhadap lingkungan belajar. Tujuan menggunakan informasi mengenai gaya belajar adalah menyesuaikan pembelajaran agar lebih memenuhi kebutuhan siswa.

2) ***State Objectives (Merumuskan Tujuan)***

Perumusan tujuan ini berkaitan dengan apa yang ingin dicapai. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perumusannya adalah :

a) Tetapkan ABCD

A (*audiens* – instruksi yang kita ajukan harus fokus kepada apa yang harus dilakukan siswa bukan pada apa yang harus dilakukan guru), B (*behavior* – kata kerja yang mendeskripsikan kemampuan baru yang harus dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran dan harus dapat diukur), C (*conditions* – kondisi pada saat performansi sedang diukur), D (*degree* – kriteria yang menjadi dasar pengukuran tingkat keberhasilan siswa).

b) Mengklasifikasikan Tujuan

Klasifikasi tujuan adalah untuk menentukan pembelajaran yang akan kita laksanakan lebih cenderung ke domain kognitif, afektif, psikomotor, atau interpersonal.

c) Perbedaan Individu

Berkaitan dengan kemampuan individu dalam menuntaskan atau memahami sebuah materi yang diberikan. Individu yang tidak memiliki

kesulitan belajar dengan yang memiliki kesulitan belajar pasti memiliki waktu ketuntasan terhadap materi yang berbeda. Untuk mengatasi hal tersebut, maka timbullah *mastery learning* (kecepatan dalam menuntaskan materi tergantung dengan kemampuan yang dimiliki tiap individu).

3) ***Select Methods, Media, and Material* (Memilih Strategi, Media dan Material)**

Dalam memilih strategi yang digunakan maka harus yang berpusat pada siswa, karena dengan demikian siswa akan mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dengan bantuan guru. Untuk meninjau apakah strategi yang digunakan baik atau tidak. (Sharon, 2011:125) menggunakan model ARCS, yaitu apakah menarik *Attention* (perhatian) siswa, dianggap *Relevant* (sesuai) dengan kebutuhan siswa, berada pada tingkat yang sesuai untuk membangun rasa *Confidence* (percaya diri) siswa, dan menghasilkan *Satisfaction* (kepuasan) dari apa yang siswa pelajari.

Pada memilih media harus mempertimbangkan terlebih dahulu kelebihan dan kekurangannya. Sehingga tidak mempersulit dalam penyampaian pesan yang akan disampaikan pada siswa. Materi/bahan yang kita gunakan dalam proses pembelajaran, dapat berupa media siap pakai, hasil modifikasi, atau hasil desain baru. Usaha untuk mengumpulkan materi, pada intinya adalah materi tersebut harus sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa.

4) *Utilize Media and Materials* (Menggunakan Media dan Materi)

Perencanaan yang dilakukan dalam menggunakan media dan materi pembelajaran melalui beberapa proses, yaitu: (1) *Preview* (pratinjau); (2) Mempersiapkan bahan media dan materi; (3) Mempersiapkan lingkungan belajar; (4) Mempersiapkan siswa; (5) *Provide* atau menyediakan pengalaman belajar (berpusat pada siswa).

5) *Require Learner Participation* (Mengharuskan Partisipasi Siswa)

Kegiatan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran sebaiknya memperhatikan sisi psikologis siswa. Berikut adalah gambaran dari adanya sentuhan psikologis dalam proses pembelajaran : (a) Behavioris, tanggapan/respon yang sesuai dari guru dapat menguatkan stimulus yang ditampilkan siswa; (b) Kognitifis, karena informasi yang diterima siswa dapat memperkaya skema mentalnya; (c) Konstruktivis, pengetahuan yang diterima siswa akan lebih berarti dan bertahan lama di kepala jika mereka mengalami langsung setiap aktivitas dalam proses pembelajaran; (d) Sosial, *feedback* atau tanggapan yang diberikan guru atau teman dalam proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai ajang untuk mengoreksi segala informasi yang telah diterima dan juga sebagai support secara emosional.

6) *Evaluate and Review* (Mengevaluasi dan Merevisi)

Evaluasi dan merevisi dilakukan untuk melihat seberapa jauh pembelajaran efektif dalam pencapaian kompetensi yang telah direncanakan. Jika kompetensi belum tercapai maka perlu dilakukan revisi terhadap perencanaan pembelajaran.

Menurut Prawiradilaga (2008: 48) ada beberapa manfaat desain pembelajaran model ASSURE yaitu: 1) sederhana, relatif mudah untuk diterapkan, 2) dapat dikembangkan sendiri oleh pengajar, 3) komponen KBM lengkap, dan 4) peserta didik dapat dilibatkan dalam persiapan untuk kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan pembelajaran akan sulit dicapai jika bahan ajar yang digunakan tidak di desain dengan baik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sehingga proses pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

2.5 Bahan Ajar Modul

Modul sebagai suatu kesatuan bahan belajar yang disajikan dalam bentuk “*self-instruction*”, yaitu bahan belajar yang disusun di dalam modul dapat dipelajari siswa secara mandiri dengan bantuan yang terbatas dari guru atau orang lain. (Depdiknas, 2002:5).

Walaupun ada bermacam-macam batasan modul, namun ada kesamaan pendapat bahwa modul itu merupakan suatu paket kurikulum yang disediakan untuk belajar sendiri, karena modul adalah suatu unit yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Dengan demikian, pengajaran modul dapat disesuaikan dengan perbedaan individual siswa, yakni mengenai kegiatan belajar dan bahan pelajaran.

Menurut Tian Belawati (2003: 14 – 19) bahwa pemanfaatan bahan ajar dalam proses pembelajaran memiliki peran penting. Peran tersebut meliputi peran bagi

guru, siswa, dalam pembelajaran klasikal, individual, maupun kelompok. Belawati (2003: 14-15) lebih lanjut menjelaskan tentang peran guru dan siswa dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a. Bagi Guru. Bahan ajar bagi guru memiliki peran yaitu: 1) menghemat waktu mengajar, 2) mengubah peran pengajar menjadi seorang fasilitator, 3) pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.
- b. Bagi Siswa. Bahan ajar bagi siswa memiliki peran yakni: 1) siswa dapat belajar tanpa kehadiran/harus ada guru, 2) siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja dikehendaki, 3) siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan sendiri, 4) siswa dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri, 5) membantu potensi untuk menjadi pelajar mandiri.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, dan prosedur), keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar modul dapat digunakan siswa sebagai salah satu bahan ajar mandiri yang bisa membantu dalam mengatasi masalah belajar siswa terutama pada mata pelajaran PPKn.

Mengembangkan bahan ajar khususnya bahan ajar cetak, perlu diperhatikan prinsip-prinsip desain pesan. Prawiradilaga dan Siregar (2008: 21) menjelaskan bahwa ada lima komponen yang harus diperhatikan dalam mengembangkan bahan ajar khususnya bahan ajar cetak yaitu (1) kegiatan pembelajaran pendahuluan, (2) penyampaian materi pembelajaran, (3) memancing kinerja siswa, (4) pemberian umpan balik, dan (5) kegiatan tindak lanjut.

Sedangkan secara lebih khusus pada pengembangan bahan ajar cetak, Arsyad (2010: 87) menjelaskan ada enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang bahan ajar, yaitu (1) konsistensi, (2) format, (3) organisasi, (4) daya

tarik, (5) ukuran huruf, dan (6) ruang/spasi kosong. Selain itu, ada komponen lain yang digunakan untuk menarik perhatian siswa pada bahan ajar cetak yaitu warna, huruf, dan kotak.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa dalam pemilihan bahan ajar perlu memperhatikan beberapa hal yang berkaitan dengan isi maupun tampilan bahan ajar sehingga bahan ajar yang digunakan mampu meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan inovatif.

2.5.1 Komponen-komponen Modul

Mustaji (2008:30-32), mengemukakan unsur-unsur modul antara lain: 1) rumusan tujuan instruksional yang eksplisit dan spesifik, 2) petunjuk guru, 3) lembar kegiatan siswa, 4) lembar kerja siswa, 5) Kunci lembar kerja, 6) Lembar evaluasi, dan 7) kunci lembar evaluasi.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dijelaskan bahwa dalam pembuatan modul diawali dengan merumuskan tujuan pembelajaran, adanya petunjuk guru agar siswa mudah menggunakannya, adanya soal-soal latihan sebagai kegiatan siswa, adanya soal tes formatif, dan adanya kunci jawaban dari setiap soal yang dibuat.

Hal tersebut di atas sejalan dengan pendapat Munir (2012: 254) bahwa modul memiliki beberapa bagian, antara lain:

1. Bagian pendahuluan modul, yaitu merupakan gambaran umum tentang modul berisi kegunaan modul bagi siswa, tujuan modul, serta petunjuk penggunaan modul.
2. Istilah teknis, yaitu daftar istilah-istilah yang dianggap penting oleh penulis yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Uraian, yaitu merupakan paparan materi pembelajaran secara rinci.
4. Kutipan, yaitu dapat berupa phrase, kalimat, paragraf, gambar, dan ilustrasi lain yang diambil dari berbagai sumber.

5. Latihan, merupakan bagian dari suatu proses belajar yang dapat berupa tugas khusus, studi kasus untuk dikerjakan siswa.
6. Rangkuman, merupakan uraian singkat yang memuat esensi dan ruang lingkup materi pembelajaran yang tersaji dalam kegiatan belajar.
7. Umpan balik, merupakan petunjuk kepada siswa tentang cara mengukur tingkat penguasaan materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa bahan ajar yang akan disusun meliputi beberapa komponen yaitu bagian pendahuluan, istilah teknis, uraian, kutipan, latihan, rangkuman, dan umpan balik. Kesemua komponen tersebut didesain sedemikian rupa sehingga tampilan modul menarik untuk dipelajari siswa. Sedangkan modul yang akan dihasilkan menggunakan kolaborasi dari langkah-langkah pembuatan modul dan komponen modul di atas yang dimodifikasi sehingga menghasilkan modul yang komponennya antara lain: 1) *cover* modul, 2) kata pengantar, 3) petunjuk penggunaan, 4) KI dan KD, 5) tujuan pembelajaran, 6) peta konsep, 7) daftar isi, 8) materi, 9) latihan, 10) rangkuman, 11) tes formatif, 12) kunci jawaban, dan 13) daftar pustaka.

2.5.2 Teknik Pengembangan Modul

Menurut Sungkono (2003: 10) bahwa ada tiga teknik yang dapat dipilih dalam menyusun modul yaitu 1) menulis sendiri (*starting from scratch*), 2) pengemasan kembali informasi (*information repackaging*), dan 3) penataan informasi (*compilation*).

Dari pendapat di atas, teknik penyusunan modul dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Menulis Sendiri (*Starting from Scratch*). Penulis/guru dapat menulis sendiri modul yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Asumsi yang mendasari cara ini adalah bahwa guru adalah pakar yang berkompeten

dalam bidang ilmunya, mempunyai kemampuan menulis, dan mengetahui kebutuhan siswa dalam bidang ilmu tersebut. Untuk menulis modul sendiri, di samping penguasaan bidang ilmu, juga diperlukan kemampuan menulis modul sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran, yaitu selalu berlandaskan kebutuhan peserta belajar, yang meliputi pengetahuan, keterampilan, bimbingan, latihan, dan umpan balik. Pengetahuan itu dapat diperoleh melalui analisis pembelajaran, dan silabus. Jadi, materi yang disajikan dalam modul adalah pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang tercantum dalam silabus.

2) Pengemasan Kembali Informasi (*Information Repackaging*).

Penulis/guru tidak menulis modul sendiri, tetapi memanfaatkan buku-buku teks dan informasi yang telah ada di pasaran untuk dikemas kembali menjadi modul yang memenuhi karakteristik modul yang baik. Modul atau informasi yang sudah ada dikumpulkan berdasarkan kebutuhan (sesuai dengan kompetensi, silabus dan RPP), kemudian disusun kembali dengan gaya bahasa yang sesuai. Selain itu juga diberi tambahan keterampilan atau kompetensi yang akan dicapai, latihan, tes formatif, dan umpan balik.

3) Penataan Informasi (*Compilation*)

Cara ini mirip dengan cara kedua, tetapi dalam penataan informasi tidak ada perubahan yang dilakukan terhadap modul yang diambil dari buku teks, jurnal ilmiah, artikel, dan lain-lain. Dengan kata lain, materi-materi tersebut dikumpulkan, digandakan dan digunakan secara langsung. Materi-materi tersebut dipilih, dipilah dan disusun berdasarkan kompetensi yang akan dicapai dan silabus yang hendak digunakan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa teknik pengembangan bahan ajar modul bisa dilakukan dengan tiga cara yaitu dengan menulis sendiri artinya tidak mengutip modul orang lain, mengemas sendiri tetapi dengan memadukan beberapa bahan ajar, atau dengan cara memperbaharui modul yang sudah ada.

Modul yang akan dihasilkan adalah menggunakan cara yang kedua yaitu Pengemasan Kembali Informasi (*Information Repackaging*). Penulis tidak menulis modul sendiri, tetapi memanfaatkan buku-buku teks dan informasi yang telah ada di pasaran untuk dikemas kembali menjadi modul yang memenuhi karakteristik modul yang baik. Modul atau informasi yang sudah ada dikumpulkan berdasarkan kebutuhan (sesuai dengan kompetensi, silabus dan RPP), kemudian disusun kembali dengan gaya bahasa yang sesuai. Selain itu juga diberi tambahan keterampilan atau kompetensi yang akan dicapai, latihan, tes formatif, dan umpan balik.

2.5.3 Efektivitas Penggunaan Modul

Efektivitas menekankan pada hasil yang dicapai yaitu hasil belajar siswa setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Reigeluth dalam Miarso (2013:254) bahwa pembelajaran memiliki 3 (tiga) variabel yaitu: (1) kondisi pembelajaran, (2) metode pembelajaran, dan (3) hasil pembelajaran. Artinya, jika pembelajaran dikondisikan dengan baik, menggunakan metode dan memanfaatkan media dengan baik, maka hasil belajarnya juga akan baik.

Selanjutnya Miarso (2013:257) menjelaskan bahwa efektivitas mengandung ciri pengembangannya yang bersistem, kejelasan, kelengkapan tujuan, dan kepekaan terhadap kebutuhan peserta didik. Untuk melihat efektif atau tidaknya bahan ajar

yang digunakan dapat dilihat dari ketercapaian tujuan pembelajaran melalui hasil belajar siswa. Tingkat efektivitas juga dapat diukur dengan membandingkan antara rencana yang telah ditentukan dengan hasil nyata yang telah diwujudkan. Jika produk bahan ajar yang dirancang tidak sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa sehingga menyebabkan tujuan atau sasaran tidak tercapai sesuai yang diharapkan, maka hal itu dikatakan tidak efektif.

2.5.4 Efisiensi Penggunaan Modul

Efisiensi mengandung ciri keteraturan dan kehematan dalam artian waktu, tenaga, dan dana Miarso (2013:258). Pada aspek efisiensi waktu, Uno (2008 : 21) efisiensi pembelajaran biasanya diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai si belajar dan/atau jumlah biaya pembelajaran yang digunakan.

Menurut Miarso (2013:255) dengan meningkatnya nilai pembilang (waktu yang diberikan) akan meningkatkan waktu yang diperlukan dan mengakibatkan meningkatnya keberhasilan belajar. Sedangkan meningkatnya nilai pada sebutan (kemampuan, kualitas instruksional, dan kemauan) akan menurunkan waktu yang digunakan, dan karena itu akan meningkatkan hasil belajar. Hal itu diperkuat oleh pendapat Degeng (2000: 154) yang mengemukakan bahwa jika waktu yang dipergunakan lebih kecil dari waktu yang diperlukan maka rasio lebih dari 1, artinya pembelajaran berhasil lebih cepat. Efisiensi pembelajaran yang dicapai tidak terlepas dari kemampuan bahan ajar modul yang didesain dapat memberikan kemudahan bagi siswa sehingga modul mudah dipahami dalam konteks waktu yang tidak terlalu lama.

2.5.5 Kemenarikan Penggunaan Modul

Menurut Miarso (2013: 257), daya tarik mengandung ciri kemudahan memperoleh dan mencerna, kemustarian (ketepatsaatan) pesan, dan keterandalan yang tinggi. Siswa lebih mudah mempelajari materi dengan menggunakan bahan ajar yang digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Reigeluth (2009:77) di samping efektivitas dan efisiensi, aspek daya tarik adalah salah satu kriteria utama pembelajaran yang baik dengan harapan siswa cenderung ingin terus belajar ketika mendapatkan pengalaman yang menarik. Pengalaman tersebut dapat diperoleh dari pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, melalui sikap, pengetahuan dan juga tingkah laku.

Berdasarkan uraian di atas, daya tarik atau kemenarikan merupakan kecenderungan siswa untuk tetap/terus belajar yang dapat terjadi karena bidang studi maupun kualitas pembelajarannya. Siswa antusias dalam bertanya dan menjawab pertanyaan sehingga pembelajaran benar-benar berpusat pada siswa.

2.6 Belajar Mandiri

Menurut Munir (2012: 248) belajar mandiri adalah proses belajar yang didasarkan pada inisiatif, keinginan, atau minat pembelajar sendiri, sehingga belajar dapat dilakukan secara sendiri ataupun berkelompok tutorial. Bila dilihat dari kutipan tersebut belajar mandiri merupakan belajar dengan bantuan minimal dari pihak lain. Tugas guru hanya sebagai fasilitator atau yang memberikan kemudahan atau bantuan kepada pembelajar.

Selanjutnya Munir (2012: 249) mengemukakan bahwa kelebihan belajar mandiri bagi pembelajar, antara lain:

- a. Pembelajar belajar maju sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing.
- b. Pembelajar berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari.
- c. Pembelajar memperoleh tanggapan langsung mengenai jawaban atau tes yang ia kerjakan sehingga mendapatkan kepuasan.
- d. Pembelajar memperoleh pemahaman mendalam tentang materi pembelajarannya.
- e. Pembelajar dapat memusatkan perhatian pada materi pembelajaran yang belum dikuasai dan mengulang dengan cepat hal-hal yang telah dikuasai.
- f. Pembelajar memperoleh kesempatan untuk mendalami materi pembelajaran yang dipelajari tanpa dibatasi, sehingga dapat belajar sampai batas kemampuannya.

Hal tersebut di atas sejalan dengan pendapat Miarso (2013: 252) bahwa ada sejumlah postulat yang dapat dijadikan pegangan dalam mengembangkan konsep belajar mandiri, yaitu: (1) manusia dilahirkan dalam keadaan berbeda; (2) manusia mempunyai kemampuan belajar dan mengembangkan diri sesuai dengan potensi yang ada padanya dan lingkungan yang memengaruhinya; dan (3) manusia mempunyai keluwesan dan kemampuan untuk mengubah dan membentuk kepribadiannya.

Berdasarkan pendapat di atas, belajar mandiri merupakan belajar yang dapat dilakukan oleh siswa tanpa harus didampingi oleh seorang guru dan dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja tanpa harus dilaksanakan di kelas dengan menggunakan bahan ajar yang dimilikinya didasari atas keinginan sendiri sehingga akan memudahkan siswa untuk meningkatkan kemampuannya.

Belajar mandiri memiliki karakteristik antara lain: 1) tujuan pembelajaran disesuaikan dengan minat dan kebutuhan pembelajar, 2) pembelajar belajar sesuai dengan kecepatan (*pacing*) masing-masing, dan 3) sistem belajar mandiri dilaksanakan dengan menyediakan paket belajar mandiri yang dapat dipilih sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. (Munir, 2012: 249).

Selanjutnya menurut Miarso (2013: 253) manfaat Sistem Belajar Mandiri (SBM) bagi peserta didik/pelajar yaitu agar mereka dapat dimungkinkan mengikuti pendidikan dan pelatihan sesuai dengan kondisi mereka. Peserta SBM harus mampu belajar disela-sela kegiatan mereka dengan bahan belajar mandiri berupa modul cetakan. Bilamana ada masalah belajar yang tidak dapat dipecahkan sendiri, mereka dapat mencari bantuan narasumber yang ada didekatnya atau yang diberi tugas untuk membimbing.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa dalam sistem belajar mandiri pusat pembelajaran berpusat pada siswa dengan menggunakan bahan ajar yang mampu menuntunnya belajar sendiri meskipun tanpa kehadiran seorang guru. Tugas guru/instruktur dalam proses belajar mandiri ialah menjadi fasilitator, menjadi orang yang siap memberikan bantuan kepada siswa/peserta didik bila diperlukan. Terutama, bantuan dalam menentukan tujuan belajar, memilih bahan dan media belajar, serta dalam memecahkan kesulitan yang tidak dapat dipecahkan siswa/peserta didik sendiri.

Teman dalam proses belajar mandiri itu sangat penting. Kalau menghadapi kesulitan, siswa/peserta didik sering kali lebih mudah atau lebih berani bertanya kepada teman dari pada bertanya kepada guru/instruktur. Teman sangat penting

karena dapat menjadi mitra dalam belajar bersama dan berdiskusi. Di samping, itu teman dapat dijadikan alat untuk mengukur kemampuannya. Dengan berdiskusi bersama teman, siswa/peserta didik akan mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan kemampuan temannya. Bila siswa/peserta didik merasa kemampuannya masih kurang dibandingkan dengan kemampuan temannya, ia akan terdorong untuk belajar lebih giat. Bila kemampuannya dirasakan sudah melebihi kemampuan temannya, ia akan terdorong untuk mempelajari topik atau bahasan lain dengan lebih bersemangat.

Tingkat kemandirian (otonomi) yang diberikan kepada siswa/peserta didik dalam berbagai program pembelajaran tidak sama. Ada program pembelajaran yang lebih banyak memberikan kemandirian (otonomi), ada pula program pembelajaran yang kurang memberikan kemandirian kepada siswa/peserta didik.

2.7 Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan telaah kepustakaan yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, diantaranya:

1. Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Alviana Cahyani (2014),” Pengembangan Bahan Ajar Modul Tutorial Pengolah Kata *OpenOffice.org Writer* Kelas VIII di Lampung Utara pada Tahun 2014”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) pembelajaran TIK dengan menggunakan modul tutorial Pengolah Kata *OpenOffice.org* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata peningkatan 27%, (2) penggunaan bahan ajar modul efisien untuk mereduksi pembelajaran serta

mempercepat siswa dalam mencapai kompetensi yang telah direncanakan dengan nilai rasio efisiensi 1,14, (3) bahan ajar modul tutorial Pengolah Kata *OpenOffice.org* telah memenuhi salah satu unsur pengembangan media pembelajaran yaitu kemenarikan dengan rata-rata skor 4.381 pada rating scale.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nafsiah (2014: 137) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB) Kelas X Menggunakan Animasi Flash SMA Di Kabupaten Lampung Barat”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif materi Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB) dengan menggunakan animasi flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA di Kabupaten Lampung Barat dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif yaitu 8,21 lebih besar rata-rata hasil belajar siswa yang tidak menggunakan multimedia interaktif yaitu 5,65, (2) penggunaan multimedia interaktif efisien dalam mereduksi pembelajaran dengan nilai efisiensi $2,57 > 1$, dan (3) multimedia interaktif telah memenuhi salah satu unsur pengembangan media pembelajaran yaitu kemenarikan dengan skor rata-rata daya tarik adalah 4,13.
3. Sumarji (2011) pada jurnal tentang “Pengembangan Modul Pembelajaran Model Dick & Carrey pada Mata Pelajaran PPKn untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Lumajang dan SMP Negeri 1 Klakah. secara garis besar menyimpulkan bahwa: (1) Rerata persentase angket penilaian siswa

terhadap modul pembelajaran dalam uji lapangan adalah 88,61%, yang berarti modul pembelajaran berada dalam kualifikasi baik, (2) Rerata persentase angket penilaian guru terhadap modul pembelajaran dalam uji lapangan adalah 90%, dimana persentase itu menunjukkan bahwa modul pembelajaran berkualifikasi sangat baik, (3) Rerata persentase angket penilaian siswa terhadap panduan siswa dalam uji lapangan adalah 88.57 %, yang berarti panduan siswa ini berada dalam kualifikasi baik. Dalam angket tersebut ditulis beberapa komentar dan saran siswa yang perlu dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan panduan siswa, (4) Rerata persentase hasil angket guru terhadap panduan guru dalam uji coba lapangan adalah 94,28%. Persentase itu menunjukkan bahwa panduan guru berada pada kualifikasi sangat baik. siswa yang mempunyai motivasi dan aktivitas belajar yang tinggi akan berpengaruh pada haril belajar yang tinggi.

4. *“Qualitative Research Methodology: Critical Reading and Inquiry Semester I”*, oleh The University of New South Wales tahun 2014 menyimpulkan bahwa penelitian kualitatif membutuhkan pengetahuan teoritis dan konseptual yang kuat. Pengajaran, pembelajaran, dan kegiatan penilaian dirancang sedemikian rupa sehingga memberikan manfaat bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuan teoritis dan keterampilan praktis yang diperlukan, sehingga memungkinkan mereka untuk melakukan analisis sendiri.
5. *“Collaborative mLearning: A Module for Learning Secondary School Science”* oleh Dorothy DeWitt*, Saedah Siraj and Norlidah Alias tahun

2013 menyimpulkan bahwa pembelajaran kolaboratif telah terbukti efektif untuk pembangunan pengetahuan. Dalam ilmu pendidikan, kolaborasi dan konstruksi pengetahuan perlu dilakukan dalam ilmu pengetahuan. Sebuah kolaborasi MLearning (CML) modul yang digunakan menggunakan tiga (CMC) alat komunikasi komputer dimediasi: wiki, forum diskusi dan pesan teks. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan bentuk komunikasi dan pembelajaran dalam penggunaan alat CMC ini dalam modul CML. Dua puluh (20) Formulir 2 siswa dari kemampuan ilmu pengetahuan yang berbeda partisipasi dalam pembelajaran. Data dikumpulkan dari wawancara siswa; komunikasi online pada wiki, forum diskusi, dan pesan teks; catatan jurnal dan survei peneliti bahwa persepsi siswa mampu berkomunikasi dengan alat CMC dalam pembelajaran. Temuan menunjukkan frekuensi komunikasi pelajar sangat tinggi di wiki dan pesan teks. Kombinasi dari tiga alat CMC efektif karena melayani gaya belajar yang disukai peserta didik. Kelompok kerja dan kegiatan belajar kolaboratif diaktifkan. CML Modul efektif untuk belajar sebagaimana yang dijabarkan oleh peningkatan hasil post-test. Temuan penelitian ini memberikan wawasan ke dalam interaksi kelompok lingkungan CML dan menunjukkan bahwa interaksi rekan peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka di bidang sains.

2.8 Kerangka Pikir

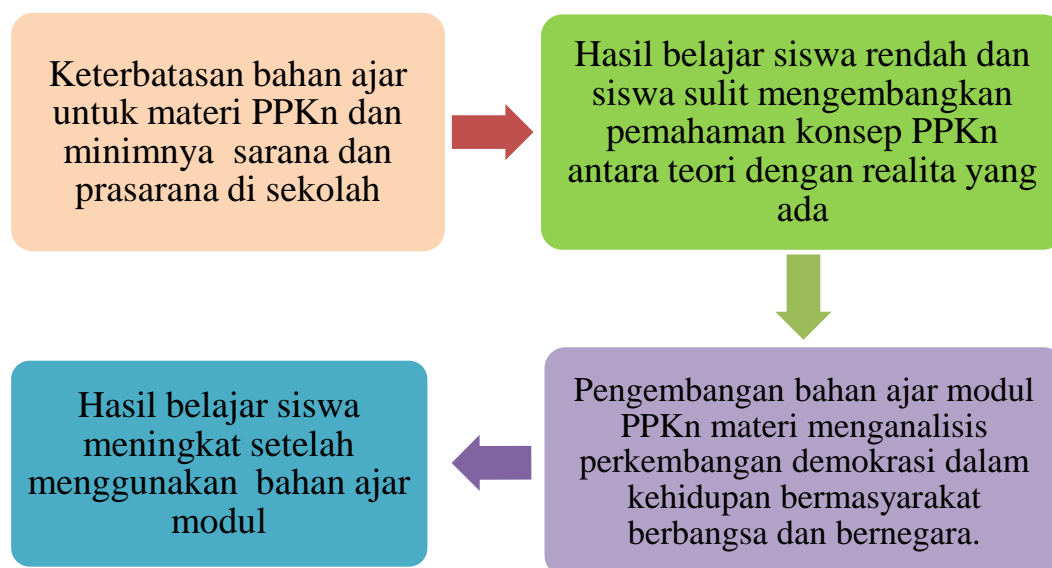
Pengembangan bahan ajar merupakan komponen penting dalam pembelajaran. Karena dengan adanya bahan ajar, guru memiliki acuan dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas sehingga memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Keterbatasan bahan ajar yang dimiliki siswa yang hanya memiliki satu bahan ajar yaitu LKS yang bukan dibuat oleh guru melainkan diperoleh dari penerbit-penerbit buku mengakibatkan rendahnya hasil belajar dan pemahaman konsep materi PPKn siswa antara teori dan realita yang ada di SMA Negeri 1 Belalau kabupaten Lampung Barat.

Selain minimnya bahan ajar yang digunakan oleh siswa, sarana dan prasarana yang dapat dijadikan sumber belajar disekolah juga sangat sedikit, buku-buku yang ada di perpustakaan sebagai pusat sumber belajar sudah sangat jauh ketinggalan atau tidak *upto date*, jaringan internet juga sangat sulit dijangkau karena posisi sekolah jauh dari perkotaan, dan yang tidak kalah pentingnya adalah kondisi ekonomi siswa masih di bawah standar.

Dari masalah yang ada baik pada siswa maupun guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, maka guru dianggap perlu mengembangkan bahan ajar modul yang sesuai dengan kondisi dan fasilitas yang ada di sekolah sehingga siswa dapat mengembangkan pemahaman konsep materi PPKn dengan mudah. Modul diharapkan mampu mengatasi masalah belajar siswa sehingga hasil belajar akan meningkat.

Berdasarkan paparan masalah di atas, maka dapat digambarkan sebuah kerangka pemikiran dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Diagram Kerangka Pikir

2.9 Hipotesis

Berdasarkan analisis kebutuhan, rumusan masalah, landasan teori, dan hasil pengamatan di lapangan, maka hipotesis penelitian ini adalah “dengan pengembangan bahan ajar modul PPKn maka ada efektifitas, kemenarikasn serta efisiensi modul dalam penyampaian materi PPKn untuk mengembangkan konsep pengetahuan siswa.”

Ho : Tidak ada perbedaan antara rata-rata hasil belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan modul dengan siswa yang tidak menggunakan modul pembelajaran

Ha : Ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara pembelajaran menggunakan modul dengan pembelajaran yang tidak menggunakan modul PPKn.

Berdasarkan hipotesis tersebut, maka uji hipotesisnya adalah:

$$H_0 : \mu_1 \neq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

(Sugiyono, 2012:163)

Hasil yang diharapkan adalah H_a yaitu hasil belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan modul lebih besar dari pada siswa yang tidak menggunakan modul.