

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS LINGKUNGAN¹

Oleh

SUCIPTO², DARSONO³, ADELINA HASYIM⁴

This study aims to determine the real condition of the learning process whereby Citizenship Education, researchers conducting research & development (R & D), design-based learning environments using Addie combined with PAKEM approach (active learning, creative, effective, and fun). Conclusion of the first results of this research-based learning model Civics environment puts students as study subjects, while the role of the teacher as a facilitator and motivator. secondly, the implementation stage of the model is done through, among others, a preliminary study analysis of students' needs, designing and managing learning, using tools or various learning resources, the core activities of learning, to evaluate the process and outcomes of learning. Third, the test results show that the learning environment based civics effectively increase interest and motivation to study.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi nyata proses pembelajaran PKn, peneliti melakukan penelitian pengembangan (R&D), pembelajaran berbasis lingkungan menggunakan desain ADDIE dikombinasikan dengan pendekatan PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan). Kesimpulan dari hasil penelitian ini: Pertama, model pembelajaran PKn berbasis lingkungan menempatkan siswa sebagai subyek belajar, sedangkan peran guru sebagai fasilitator dan motivator. Kedua, implementasi model dilaksanakan melalui tahapan antara lain dengan melakukan studi pendahuluan berupa analisis kebutuhan siswa, merancang dan mengelola pembelajaran, menggunakan alat bantu dan sumber belajar berbasis lingkungan, melaksanakan kegiatan inti pembelajaran; melakukan evaluasi proses dan hasil belajar. Ketiga, hasil ujicoba menunjukkan bahwa pembelajaran PKn berbasis lingkungan cukup efektif meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: pembelajaran berbasis lingkungan, R & D, ADDIE, PAKEM

-
1. *Tesis Pascasarjana Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung*
 2. *Sucipto: Mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No. 111, Gedung Meneng, Bandar Lampung (Email: sucipto_unila@yahoo.com Hp 081272432462/085669972373)*
 3. *Dosen Pascasarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No. 111, Gedung Meneng, Bandar Lampung, 35145, Tel. (0721) 704624, Faks. (0721) 704624.*
 4. *Dosen Pascasarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No. 111, Gedung Meneng, Bandar Lampung, 35145, Tel. (0721) 704624, Faks. (0721) 704624*

PENDAHULUAN

Sebagai subyek pembelajaran, Pendidikan Kewarganegaraan secara kurikuler dirancang untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia yang berahlak mulia, cerdas dan bertanggung jawab. Secara teoritik Pendidikan Kewarganegaraan dirancang secara konfluen dan terintegrasi antara dimensi kognitif, afektif dan psikomotor dalam konteks substansi ide, nilai, konsep, moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis dan bela negara. Sedangkan secara pragmatik Pendidikan Kewarganegaraan dirancang dengan memberikan penekanan pada isi yang memuat nilai nilai (*content embedding values*) dalam perilaku sehari-hari; (Budimansyah, Winata Putra, 2009: 38)

Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 8 ayat 1 mengamanatkan perlunya melibatkan masyarakat dalam pendidikan. Undang Undang No. 32 Tahun 2004 tentang Pemerintah Daerah sebagai daerah otonom, memberikan implikasi pada pengelolaan pendidikan dari yang bersifat sentralistik ke desentralistik. Hal ini memberikan dampak pada penyusunan kurikulum dan manajemen berbasis sekolah (MBS) yang banyak melibatkan unsur lingkungan, baik lingkungan sosial, lingkungan budaya maupun lingkungan alam sekitar.

Harus diakui bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan selama ini disampaikan dengan pendekatan konvensional melalui metode ceramah dan mencatat, peran guru dominan sementara peran siswa relatif pasif dan tidak bersemangat mengikuti pelajaran. Secara realitas yang terjadi di sekolah pembelajaran pendidikan kewarganegaraan belum efektif untuk mengantar peserta didik agar menjadi warganegara yang baik, pendidikan kewarganegaraan masih dianggap sebagai mata pelajaran yang tidak terlalu penting, yang merupakan mata pelajaran hapalan dan hanya berupa konsep-konsep semata, terlebih dalam penyampaian oleh pendidik juga tidak menarik dan tidak memberikan stimulus yang dapat memancing peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif dan bertanggung jawab. Sehingga peserta didik tidak begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Hal tersebut tentu saja sangat berpengaruh terhadap peserta didik, baik dari segi motivasi, hasil belajar, maupun kreativitas dalam mengikuti pelajaran. Menurut pengamatan peneliti selama ini, terutama pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan peserta didik tidak begitu tertarik, peserta didik cepat bosan, ngantuk bahkan terkadang tidak memperdulikan pembelajaran, sehingga dalam pembelajaran tidak muncul kreativitas dan pencapaian hasil belajar masih di bawah KKM. Kesemua itu menurut peneliti disebabkan antara lain: (1) pola atau cara mengajar pendidik yang masih bersifat konvensional atau tradisional, (2) belum ada hasrat atau keinginan untuk menggunakan model-model pembelajaran yang membangkitkan motivasi dan kreatifitas anak. Sejumlah indikator yang menunjukkan hal itu antara lain kurangnya perhatian siswa terhadap pelajaran, enggan mengerjakan tugas, masa bodoh, suka mencontek pekerjaan teman serta rendah prestasi belajar.

Ditinjau dari tugas dan profesi pendidik, guru tidak profesional indikasinya antara lain: guru PKn bukan berasal dari latar belakang pendidikan yang sesuai dengan pelajaran yang diampunya, guru tidak menguasai materi, perangkat pembelajaran guru bersifat copy paste, bukan hasil pemikiran dan pengembangan guru yang bersangkutan, metode pembelajarannya tidak kontekstual, guru juga sering terlambat atau bahkan tidak masuk kelas tanpa keterangan yang jelas. Mencermati sejumlah permasalahan di atas, maka untuk mengatasi dan memperbaiki kondisi proses pembelajaran, dipandang perlu peneliti mengembangkan model pembelajaran PKn berbasis lingkungan yang dapat membangkitkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis yang dipilih dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*) menurut model desain pembelajaran ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluated*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda dalam Pargito, 2009: 46, dengan pendekatan PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan). Tahapan yang dilakukan sebelum memulai penelitian ini adalah dengan melakukan persiapan persiapan meliputi kegiatan penjajagan atau orientasi lapangan dan penyusunan rencana penelitian serta instrumen penelitian. Hal ini dilakukan untuk menentukan arah,

fokus dan tujuan penelitian melalui pengajuan proposal penelitian. Selanjutnya dilaksanakan penelitian pengembangan menurut desain ADDIE yang meliputi; Pertama Analisis, yaitu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari siswa dengan melakukan studi kebutuhan, mengidentifikasi masalah, melakukan analisis tugas Sehingga diperoleh kejelasan tentang karakteristik calon siswa, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan tugas yang sesuai dengan kebutuhan.

Tahap kedua peneliti membuat rancangan dengan cara merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (*specific, measurable, applicable, and realistic*) yaitu tujuan yang khusus, terukur, dapat diterapkan dan realistis/ tidak muluk muluk. Selanjutnya menyusun tes yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan dengan metode dan media yang relevan, serta memanfaatkan sumber sumber belajar pendukung yang berasal dari lingkungan sekitar.

Pada tahap ketiga dilakukan proses mewujudkan desain menjadi kenyataan seperti mengembangkan media pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan pendekatan PAKEM dan juga melakukan ujicoba perorangan, selanjutnya dilakukan evaluasi, melakukan ujicoba kelompok kecil kemudian dievaluasi, langkah berikutnya melakukan implementasi. Pada tahap keempat, peneliti melaksanakan implementasi sistem pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diatur sedemikian rupa agar dapat diimplementasikan sesuai dengan skenario atau desain awal yang sudah ditentukan.

Pada tahap kelima atau terakhir, dilakukan evaluasi untuk mengetahui apakah sistem pembelajaran yang sedang dibuat berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Penelitian harus dapat dikendalikan dan diarahkan agar proses dan hasilnya bukan hanya sesuai dengan rencana, melainkan juga sesuai dengan standar mutu yang telah ditetapkan. Evaluasi adalah upaya menilai kualitas program dan hasil secara berkala dengan menggunakan pendekatan yang tepat.

Pada pengumpulan data, disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan responden penelitian, yaitu dengan cara melakukan observasi, wawancara dan kuisioner, menggunakan instrumen yang

sudah disiapkan, di mana instrumen itu harus telah memenuhi syarat kesahihan (validitas), kehandalan (reliabilitas) dan efektifitasnya.

Teknik analisis data yang kami lakukan meliputi antara lain: pertama melakukan pengorganisasian data, reduksi, penyajian data dengan tabel, bagan maupun grafik. Mengklasifikasi data berdasarkan jenis dan komponen produk yang dikembangkan; kedua melakukan analisis data secara deskriptif maupun dalam bentuk perhitungan kuantitatif. Penyajian hasil analisis pada hal-hal yang bersifat faktual tanpa inter pretasi pengembang sebagai dasar melakukan revisi produk. Meramu laporan dengan format yang tepat sesuai dengan konsumen selaku pemakai produk.

Sebagai bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, uji coba model/produk, dilakukan setelah rancangan produk selesai. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak, efektif atau tidak. Uji coba model/produk juga ingin melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan. Perhitungan Efektifitas model pembelajaran PKn berbasis lingkungan secara manual dapat dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Uji Efektifitas} = \frac{\text{Rerata Hasil Belajar Kelas Eksperimen}}{\text{Rerata Hasil Belajar Kelas Kontrol}}$$

Keterangan:

RHB kelas eksperimen = Rerata Postes – Rerata Pretes
 RHB kelas Kontrol = Rerata Postes – Rerata Pretes
 (Suhartati, 2012: 156)

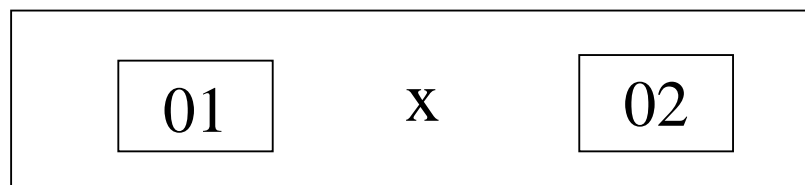
Kriteria yang digunakan untuk menyatakan efektifitas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah sebagai berikut.

1. Jika efektifitas kelas eksperimen lebih besar dari 1 dibandingkan dengan kelas kontrol maka dinyatakan efektif
2. Jika efektifitas kelas eksperimen sama dengan 1 dibandingkan kelas kontrol maka dinyatakan tidak efektif
3. Jika efektifitas kelas eksperimen kurang dari 1 dibandingkan kelas kontrol maka dinyatakan kelas kontrol lebih efektif (Suhartati, 2012: 156).

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam ujicoba produk meliputi:

1. Persiapan ujicoba; (1) melaksanakan musyawarah kerja dengan guru guru PKn di sekolah untuk membicarakan tentang isi materi PKn dan metode pembelajaran yang tepat, (2) menyiapkan instrumen untuk pengumpulan data, (3) menyiapkan perangkat pembelajaran (4) melakukan observasi dan mendiskusikan dengan guru PKn lainnya.
2. Melakukan ujicoba produk di kelas; setelah produk diimplementasikan, peneliti memantau dan mencermati perkembangan minat dan motivasi siswa di kelas, dipantau pula proses pembelajarannya apakah sudah sesuai dengan rencana, kemudian mencatat hasil belajar dan mendiskusikan kembali dengan guru PKn yang lain.
3. Pengelolaan dan pengendalian; meliputi pengorganisasian kegiatan, waktu, sarana-prasarana yang digunakan untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.
4. Modifikasi prosedur; hal ini dilakukan apabila implementasi produk belum tercapai secara maksimal atau kurang menghasilkan perubahan pada minat, motivasi dan antusiasme belajar siswa.

Desain ujicoba untuk melihat efektifitas produk, dilakukan dengan cara membandingkan Nilai Pretes dengan Nilai Postes yang dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Desain Ujicoba Nilai Pretes (01) dan Nilai Postes (02)

Berdasarkan gambar di atas dapat diberikan penjelasan bahwa, sebelum siswa dilakukan ujicoba terlebih dahulu siswa diberikan Pretes. Setelah siswa mendapat perlakuan kemudian dilakukan Postes. Untuk mengetahui efektifitas rancangan model pembelajaran PKn berbasis lingkungan dilakukan dengan membandingkan nilai Pretes (01) dengan nilai Postes (02). Apabila Nilai Postes (02) lebih besar daripada Nilai Pretes (01) dan secara statistik terdapat perbedaan positif maka penggunaan model pembelajaran PKn berbasis lingkungan dikatakan efektif.

Penarikan kesimpulan dari hasil analisis data uji coba, menjelaskan produk yang diujicobakan sebagai dasar pengambilan keputusan apakah produk yang dihasilkan perlu direvisi atau tidak. Pengambilan keputusan untuk merevisi model, perlu disertai dukungan pembenaran bahwa setelah direvisi, model atau produk itu akan lebih baik, lebih efektif, lebih efisien, lebih menarik atau lebih mudah dipahami. Komponen-komponen yang perlu dan akan direvisi, dijelaskan secara lugas dan rinci.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri Marga Sekampung Kabupaten Lampung Timur di kelas X TKJ dan kelas X MO pada semester genap Tahun Pelajaran 2012/2013 antara Bulan Januari sampai dengan Bulan Mei 2013. Pada Bab ini berturut turut akan dikemukakan empat bagian yaitu; **Bagian pertama** tentang deskripsi hasil studi pendahuluan yang meliputi perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran PKn saat ini di SMK Negeri 1 Marga Sekampung; **Bagian kedua** deskripsi proses pengembangan pembelajaran serta uji coba model pembelajaran PKn berbasis lingkungan yang dicoba dikembangkan oleh peneliti; **bagian ketiga** yaitu validasi model oleh para ahli dan praktisi untuk menguji efektifitas hasil pengembangan pembelajaran PKn berbasis lingkungan di SMK Negeri 1 Marga Sekampung; **bagian keempat** adalah pembahasan hasil penelitian yang meliputi kelebihan dan kekurangan model pembelajaran PKn berbasis lingkungan hubungannya dengan teori teori yang relevan.

Studi pendahuluan dilakukan untuk mengidentifikasi proses perencanaan dan pembelajaran PKn saat ini sebelum dilakukan pengembangan. Hasil studi pendahuluan digunakan untuk bahan pertimbangan dalam mengembangkan model pembelajaran PKn berbasis lingkungan di SMK Negeri 1 Marga Sekampung. Langkah ini dipandang perlu karena dalam studi ini akan dikembangkan serta diujicobakan suatu model pembelajaran PKn berbasis lingkungan guna meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

Sesuai sintak yang telah dipaparkan, dalam metode penelitian ini dilakukan penelitian pendahuluan dan kajian literatur yang dijabarkan pada latar belakang. Hasilnya menunjukkan bahwa karakteristik atau profil siswa relatif pasif dan rendah motivasi belajarnya. Indikatornya sesuai hasil pengamatan

peneliti mereka memiliki semangat juang yang rendah, tingkat ketergantungannya tinggi pada orang lain, mengerjakan tugas secara asal-asalan dan sering mencontek hasil pekerjaan teman.

Sementara dalam proses pembelajaran sebagian guru tidak memiliki perangkat pembelajaran yang lengkap hasil pendalaman dan pengembangan sendiri, melainkan hasil copy paste dan tidak dipedomani untuk pelaksanaan pembelajaran hal ini disebabkan guru kurang menguasai materi dan pendidikannya tidak relevan dengan pelajaran yang diampunya serta kedisiplinan mengajar guru juga belum maksimal. Dari hasil observasi dan penelitian menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PKn kelas X MO dan kelas X TKJ. Yaitu perlunya mengembangkan Model pembelajaran PKn berbasis lingkungan yang diharapkan dapat menumbuhkan tanggung jawab dan kemandirian siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Hasil observasi dan tujuan pengembangan pembelajaran ini telah diuraikan pada bab pendahuluan penelitian ini.

Analisis kurikulum memiliki tujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan instruksional, standar kompetensi, kompetensi dasar, yang menjadi landasan dan arah untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian keberhasilan terutama dilihat dari aspek penilaian. Rancangan kegiatan pembelajaran dan penilaian ini dilakukan dengan memperhatikan standar proses dan standar penilaian.

Materi pembelajaran dalam penelitian ini adalah persamaan kedudukan warga negara; Standar kompetensi yang harus dicapai siswa berupa menghargai persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai aspek kehidupan. Sedangkan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa adalah:

- 1) mendeskripsikan kedudukan warga negara dan pewarganegaraan di Indonesia;
- 2) menganalisis persamaan kedudukan warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara;
- 3) menghargai persamaan kedudukan warga negara tanpa membedakan ras, agama, gender, golongan, budaya dan suku.

Langkah selanjutnya adalah merumuskan indikator yang merupakan penjabaran dari Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar dalam bentuk kata kerja operasional yang dapat diukur dan diobservasi untuk kepentingan penilaian. Berdasarkan hasil analisis kurikulum di atas, peneliti menyimpulkan diperlukan adanya penjabaran indikator yang lebih rinci dan lebih mendalam/detil, yang ada pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran PKn kelas X untuk Standar Kompetensi Persamaan Kedudukan Warga Negara, sehingga tujuan pembelajaran khusus lebih dapat dipahami dan dimengerti para siswa.

Berdasar analisis kebutuhan (*need assesment*) yang penulis paparkan pada bab pendahuluan, kami melakukan pengembangan desain model pembelajaran PKn berbasis lingkungan yang diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif, guna memperbaiki kondisi pembelajaran yang selama ini telah dilakukan. Hal ini sesuai pendapat Dasim Budimansyah, dkk. bahwa secara garis besar, gambaran PAKEM adalah sebagai berikut:

Pertama, Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat. Kedua, Guru menggunakan berbagai alat bantu dan cara membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan dan cocok bagi siswa. Ketiga, Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik. Keempat, Guru menerapkan pembelajaran yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk pembelajaran kelompok. Kelima, Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam memecahkan suatu masalah; mengungkapkan gagasannya serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Dasim Budimansyah dkk., 2008: 71).

Model pembelajaran ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk meningkatkan hasil pembelajaran PKn. Hasil pengembangan bahan ajar PKn berbasis lingkungan terlihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Desain pembelajaran PKn berbasis lingkungan dengan Langkah ADDIE dan Pendekatan PAKEM

Langkah	Kegiatan Guru	Kegiatan Pembelajaran Siswa
1	Melakukan Analisis Kebutuhan	Guru bersama siswa mengidentifikasi masalah yang meliputi: a. menyepakati karakteristik profil siswa b. menentukan kebutuhan siswa c. mengidentifikasi kesenjangan antara harapan dan kenyataan e. analisis tugas sesuai kebutuhan siswa.
2	Merancang atau menyusun <i>blueprint</i> secara konseptual	Guru bersama siswa melakukan kegiatan untuk: a. Merumuskan tujuan Pembelajaran yang SMART (<i>spesific, measurable, applicable and realistic</i>) b. Menyusun tes yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran c. Menentukan strategi pembelajaran yang tepat d. Menentukan metode dan media yang tepat dan relevan e. Menentukan sumber belajar yang relevan f. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif
3	Melakukan Pengembangan	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk : a. Membentuk kelompok kecil terdiri dari 4 s.d. 6 orang, terdiri dari ketua, sekretaris dan anggota b. Menghadirkan narasumber dari lingkungan baik tokoh maupun dari DU/DI c. Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, d. Melakukan evaluasi formatif untuk memperbaiki sistem pembelajaran
4	Melakukan Implementasi Pembelajaran	a. Siswa sudah mengelompok sesuai kesepakatan b. Materi/bahan pelajaran dipelajari sesuai dengan potensi kelompok tersebut c. Guru membimbing dan memfasilitasi PBM d. Siswa menceritakan kejadian atau pengalamannya sendiri e. Antar-siswa bertukar pengalaman tentang cara menghargai perbedaan, cinta, persahabatan, toleransi, keadilan, cita-cita dan sebagainya

Langkah	Kegiatan Guru	Kegiatan Pembelajaran Siswa
		f.Siswa memecahkan masalah dan mengambil keputusan g.Siswa melakukan pendekatan pembelajaran CTL dan PAKEM dengan model TGI h.Siswa membuat laporan kerja kelompok.
5	Melakukan evaluasi Proses pembelajaran dan hasil belajar	a.guru memantau dan memfasilitasi kerja siswa b.guru memberikan arahan jalan keluar dan solusi c.guru menerima umpan balik/ <i>feed back</i> d.guru merevisi dan melakukan tindak lanjut. e.Guru mengapresiasi kerja siswa.

Sumber: Desain modifikasi peneliti

Model pembelajaran PKn berbasis lingkungan adalah model pembelajaran yang mengupayakan agar siswa memiliki konsistensi antara pengetahuan, sikap dan perilaku mengenai standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator yang dipelajari, sesuai dengan pemahaman dan karakter yang berlaku di lingkungan masyarakat dimana sekolah dan siswa berada. Adanya konsistensi pengetahuan, sikap dan perilaku siswa ini, merupakan Modal dasar yang diperoleh siswa dari lingkungan sehari hari di masyarakat dan akan mempengaruhi minat atau motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran lebih lanjut, sesuai perencanaan yang telah dirancang oleh guru. Karena pada dasarnya, apa yang dipelajari siswa, dialami dan dirasakan di sekolah, sudah dipraktekkan dalam kehidupan sehari hari pada lingkungan masyarakat.

Hal ini sesuai pendapat J.J. Rousseau, dalam Oemar Hamalik dengan teorinya kembali ke alam menunjukkan betapa pentingnya pengaruh alam terhadap perkembangan siswa. Karena itu pendidikan harus dilakukan di lingkungan alam yang bersih, tenang, suasana menyenangkan dan segar. Sehingga sang anak tumbuh sebagai manusia yang baik. Jan Ligthart adalah tokoh yang terkenal dengan pengajaran alam sekitar. Menurut tokoh ini pendidikan sebaiknya disesuaikan dengan keadaan alam sekitar. Alam sekitar (*millieu*) adalah segala sesuatu yang ada di sekitar kita (Oemar Hamalik, 2003: 193).

Uji coba model pembelajaran dilakukan untuk melihat apakah rancangan model yang sudah kita buat sesuai dengan harapan dan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Hal ini dimaksudkan untuk menemukan performa model

pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Proses uji coba ini dikonsentrasikan pada pengembangan pembelajaran PKn berbasis lingkungan khususnya untuk SK/KD Persamaan Kedudukan Warga Negara Dalam Berbagai Aspek Kehidupan. Sebelum melakukan uji coba produk, terlebih dahulu menguji instrumen yang digunakan, yaitu dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan untuk menguji hasil uji coba produk menggunakan uji T-Test dan uji efektifitas.

Berdasarkan pemaparan di atas, kesimpulan peneliti bahwa pembelajaran PKn berbasis lingkungan layak digunakan di kelas X SMK Negeri Marga Sekampung karena banyak menimbulkan minat, motivasi dan antusiasme belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari tumbuhnya minat, motivasi dan semangat belajar siswa serta dilihat dari banyaknya siswa yang pencapaian prestasinya berada diatas KKM. Hal itu dilihat dari angket yang disebarakan kepada siswa dimana pendapat siswa sangat setuju terhadap pembelajaran PKn berbasis lingkungan yang dikatakan relevan dengan kebutuhan kurikulum, relevan dengan dinamika politik negara dan kebutuhan masyarakat, mendukung pembentukan pribadi siswa dan relevan dengan perkembangan DU/DI.

Ditinjau dari data evaluasi pretes dan postes menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas kontrol X Otomotif mengenai hasil belajar siswa dari rerata 60,00 menjadi rerata 72,18 sehingga ada peningkatan rata rata 12,18, sedangkan pada kelas X TKJ sebagai kelas eksperimen; rerata nilai pretes adalah 59,91 menjadi 75,44 sehingga ada peningkatan rata rata 15,53. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn berbasis lingkungan efektif untuk diterapkan pada siswa kelas X SMK Negeri Marga Sekampung untuk pokok bahasan Persamaan Kedudukan Warga negara dalam berbagai Aspek Kehidupan.

SIMPULAN

Pertama, Pembelajaran PKn berbasis lingkungan merupakan implementasi dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Tahun 2006, dimana sekolah diberikan kewenangan lebih luas untuk menyusun dan mengembangkan Kurikulum Sekolah sesuai kondisi dan kebutuhan sekolah dan

para siswa berada. Karena sekolah dianggap yang paling tahu tentang kondisi, kebutuhan dan harapan para peserta didiknya dan dalam rangka menampung dan mengembangkan kearifan lokal.

Kedua, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, penerapan model pembelajaran PKn berbasis lingkungan dapat meningkatkan minat, motivasi, antusiasme para siswa untuk belajar karena lebih banyak melibatkan partisipasi siswa sebagai subyek belajar, sementara peran guru hanya sebagai fasilitator yang harus kreatif, inovatif dan penuh inisiatif membangkitkan minat dan memotivasi siswa untuk selalu meningkatkan prestasi belajar.

Ketiga, Pengembangan model pembelajaran PKn berbasis lingkungan terbukti efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional yaitu dengan melihat rerata nilai pretes 60 dan rerata nilai postes 72,18 pada Kelas Kontrol, sehingga ada peningkatan rerata 12,18 sedangkan pada kelas eksperimen, rerata nilai pretes 59,91 dan rerata nilai postes 75,44, ada peningkatan rerata 15,53, sehingga ada selisih positif (gain) antara kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol sebesar 1,28

Dari ketiga simpulan diatas dapat dijelaskan bahwa pengembangan model pembelajaran PKn berbasis lingkungan, efektif dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran PKn di kelas X SMK Negeri Marga Sekampung yang selama ini masih bersifat konvensional. Sedangkan implikasi dari penelitian ini bahwa model pembelajaran PKn berbasis lingkungan dapat menjadi rujukan untuk diterapkan dalam pembelajaran PKn di sekolah, karena terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Pembelajaran PKn berbasis lingkungan juga dapat menjadi alternatif pilihan model pembelajaran disamping model model lain yang selama ini telah digunakan. Pembelajaran PKn berbasis lingkungan juga sangat sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, dimana dalam Manajemen Berbasis Sekolah, sekolah diberikan kewenangan lebih banyak untuk menyusun kurikulumnya sendiri yang terjangkau, realistis dan yang lebih penting sesuai dengan kebutuhan masyarakat dimana sekolah tersebut berada.

DAFTAR RUJUKAN

- Budimansyah, D, dkk. 2008, PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan), PT. Genesindo, Bandung, 238 Halaman.
- , D., 2009, *Model Pembelajaran Berbasis Project Citizen Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*, UPI, Bandung
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007, *Model Silabus Pembelajaran Tingkat Satuan Pendidikan SMK*, Badan Nasional Standar Pendidikan, Jakarta
- Hamalik, Oemar, 2003, *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Jakarta, 242 Halaman
- Mulyasa, 2005, *Menjadi Guru Profesional*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 232 Halaman
- , 2007, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung
- Pargito, 2009, *Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan*, Bandar Lampung, Universitas Lampung
- Suhartati, 2012, *Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Biaya dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad dan Pembelajaran CTL pada Siswa Kelas XII Akuntansi SMK Negeri 1 Bandar Lampung*, Tesis, Universitas Lampung