

50

**LAPORAN AKHIR
TEACHING GRANT
PO – DIPA**



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN AKTIF SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PKn JURUSAN
PPKn UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**

*(Penelitian Tindakan Kelas pada Matakuliah Ilmu Kewarganegaraan di
Jurusan PKn FIS UNIMED)*

**Dibiayai dana PO UNIMED SK. Rektor No. 04086/UN33.1/KEP/2011
Tanggal 30 Mei 2011**

Sri Yunita

**FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
2011**

**HALAMAN PENGESAHAN
TEACHING GRANT**

1. Judul : Penerapan Model Pembelajaran Aktif Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PkN Jurusan PPKn Universitas Negeri Medan
2. Peneliti
- 2.1. Data Pribadi
- a. Nama Lengkap : Sri Yunita, S. Pd
 - b. Jenis Kelamin : Perempuan
 - c. NIP/Golongan : 197006082006042002/IIIb
 - d. Strata/Jab.Fungsional :
 - e. Fakultas/Jurusan atau Prodi : Fakultas Ilmu Sosial/PPKn
 - f. Bidang Ilmu : Kependidikan
 - g. Alamat Rumah : Jl. Pelajar Timur, Komp. Griya Unimed 59
 - h. Telepon/HP/e-mail : 085275171417/sriyunita_nita@yahoo.com
 - i. Nomor Rekening : 0169173801
 - j. Nama Bank : BNI
- 2.2. Mata Kuliah Yang Diampu dan Jumlah sks
- a. Mata kuliah I : Ilmu Kewarganegaraan (2 SKS)
 - b. Mata kuliah II : Ekologi Kewarganegaraan (2 SKS)
 - c. Mata kuliah III : Perencanaan Pembelajaran PkN (2 SKS)
 - d. Mata kuliah IV : Evaluasi Pembelajaran PkN (2 SKS)
3. Lokasi Penelitian : Jurusan PPKn FIS UNIMED
4. Jangka Waktu Penelitian : Juli 2011 - November 2011
5. Pembiayaan : Rp. 10.000.000,-

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial



(Dra. Restu, M.S.)
NIP.1961107191987031001

Medan, Nopember 2011
Peneliti,



(Sri Yunita, S. Pd)
NIP.197006082006042002

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian Unimed



(Dr. Ridwan Abdullah Sani, M.Si)
NIP.196406101988031017

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

B. Rumusan Masalah

C. Tujuan dan Manfaat

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

BAB III METODE PENELITIAN

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

B. SARAN

DAFTAR PUSTAKA

1

1

7

7

8

16

18

18

27

27

27

28

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia secara kuantitas mungkin cukup menggembirakan, ditandai dengan makin banyaknya jumlah sekolah, jumlah guru dan jumlah siswa. Akan tetapi, secara kualitas, pendidikan di Indonesia masih perlu dipertanyakan. Kualitas lulusan pendidikan di Indonesia dianggap masih belum mampu bersaing dengan dunia global. Rendahnya kualitas lulusan ini, bukan saja dilihat dari rendahnya kompetensi keilmuan siswa berupa sisi kognitif dan psikomotorik, lebih penting dari itu adalah rendahnya kompetensi segi afektif atau sikap dan perilaku siswa. Pendidikan di Indonesia dianggap belum berhasil menciptakan generasi-generasi yang tidak hanya memiliki pengetahuan dan keterampilan yang tinggi tetapi juga perilaku positif dan akhlak yang terpuji.

Tentu saja, banyak faktor yang menyebabkan hal ini, salah satunya adalah kualitas guru. Pengetahuan, keterampilan dan sikap guru tentu saja sangat berpengaruh pada proses pembelajaran di kelas. Pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran selain keahlian di bidang keilmuan masing-masing secara langsung akan berpengaruh pada hasil belajar yang akan diperoleh siswa. Selain itu, sikap dan perilaku seorang guru juga menjadi penting dalam membentuk karakter siswa, karena guru adalah panutan untuk digugu dan ditiru.

Sumargi (1996) mengungkapkan bahwa profesionalisme guru dan tenaga kependidikan masih belum memadai utamanya dalam hal bidang

keilmuannya. Meskipun jumlah tenaga pendidik secara kuantitatif sudah cukup banyak, tetapi mutu dan profesionalisme belum sesuai dengan harapan. Banyak diantaranya yang tidak berkualitas dan menyampaikan materi yang keliru sehingga mereka tidak atau kurang mampu menyajikan dan menyelenggarakan pendidikan yang benar-benar berkualitas (Dahrin, 2000:24).

Pengembangan profesionalisme guru menjadi perhatian secara global, karena guru memiliki tugas dan peran bukan hanya memberikan informasi-informasi ilmu pengetahuan dan teknologi, melainkan juga membentuk sikap dan jiwa yang mampu bertahan dalam era hiperkompetisi. Tugas guru adalah membantu peserta didik agar mampu melakukan adaptasi terhadap berbagai tantangan kehidupan serta desakan yang berkembang dalam dirinya. Pemberdayaan peserta didik ini meliputi aspek-aspek kepribadian terutama aspek intelektual, sosial, emosional, dan keterampilan. Tugas mulia itu menjadi berat karena guru bukan saja harus mempersiapkan generasi muda memasuki abad pengetahuan, melainkan harus mempersiapkan diri agar tetap eksis, baik sebagai individu maupun sebagai profesional.

Pemerintah telah berupaya untuk meningkatkan profesionalisme guru di antaranya dengan meningkatkan kualifikasi dan persyaratan jenjang pendidikan yang lebih tinggi bagi tenaga pengajar mulai tingkat persekolahan sampai perguruan tinggi. Selain itu, upaya lain yang dilakukan pemerintah Indonesia adalah program sertifikasi dan program untuk meningkatkan profesionalisme guru, misalnya Pusat Kegiatan Guru (PKG), dan Kelompok Kerja Guru (KKG) yang memungkinkan para guru untuk berbagi pengalaman dalam memecahkan

masalah-masalah yang mereka hadapi dalam kegiatan mengajarnya (Supriadi, 1998).

Namun, dibalik usaha-usaha pemerintah tersebut Lembaga Pendidikan Tingkat Keguruan (LPTK) sebagai lembaga pencetak guru memiliki tanggungjawab paling besar dalam usaha mencetak guru-guru yang profesional. LPTK bertanggungjawab membekali calon-calon guru dengan pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi seorang guru yang profesional dibidangnya. Sehingga setelah lulus, calon guru tersebut mampu menjalankan perannya sebagai guru sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai fasilitator, motivator, informator, komunikator, transformator, agen perubahan, inovator, konselor, evaluator, dan administrator (Soewondo, dalam Arifin 2000).

Universitas Negeri Medan (Unimed) sebagai salah satu LPTK juga mempunyai tugas yang sama. Unimed secara terus menerus melakukan perbaikan dan pembaharuan demi meningkatkan kualitas lulusan-lulusannya. Sejak tahun 2005 Unimed melaksanakan pembaharuan dan implementasi kurikulum baru. Pembaharuan tersebut tidak saja meliputi perubahan susunan mata kuliah, tetapi juga perencanaan pengembangan matakuliah, model dan metode pembelajaran hingga sistem penilaiannya seiring dengan perubahan tujuan program pembelajaran/standar kompetensi yang ditetapkan pada masing-masing mata kuliah.

Fakultas Ilmu Sosial UNIMED sebagai salah satu institusi penyelenggara pendidikan tinggi di daerah Propinsi Sumatera Utara berupaya untuk mewujudkan mahasiswa yang memiliki kemampuan belajar akademis secara mandiri, kreatif,

kritis, dan inovatif serta mampu berkomunikasi secara efektif dan memiliki posisi tawar (*bargaining position*) yang baik dalam memenuhi kebutuhan pasar sesuai dengan salah satu kompetensi pada salah satu bidang okupasi tertentu.

Sudah lebih dari tiga dasawarsa, namun sangat mencolok di hadapan kita bahwa pendidikan agama, budi pekerti, dan Pancasila yang dilakukan sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi, bahkan pendidikan Pancasila yang juga telah ditartarkan pada pejabat tinggi negara, pegawai negeri pada segala tingkatan hingga organisasi kemasyarakatan, ternyata gagal membawa masyarakat kita ke arah yang lebih baik dalam hal membentuk karakter bangsa. Sulitnya memberantas KKN (korupsi, kolusi, dan nepotisme), sulitnya mencari pimpinan sebagai panutan, dibiarkannya berbagai pelanggaran hak asasi manusia, rendahnya sensitivitas sosial dan lingkungan seperti eksploitasi sumberdaya alam yang cenderung mengabaikan dampak sosial dan lingkungan, merupakan beberapa contoh yang ada di depan mata kita.

Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan, memiliki tanggungjawab lebih dalam upaya mewujudkan lulusan-lulusan yang tidak hanya memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai di bidang keahliannya akan tetapi lulusan-lulusan yang patut menjadi panutan bagi siswa dan mampu mendidik siswa menjadi pribadi yang memiliki sikap dan perilaku positif serta memiliki akhlak yang mulia.

Mata kuliah Perencanaan Pembelajaran Kewarganegaraan merupakan mata kuliah di jurusan IKn Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan yang diambil mahasiswa semester 1 dengan bobot 2 SKS. Perencanaan Pembelajaran

Kewarganegaraan merupakan mata kuliah yang yang diberikan kepada mahasiswa sebagai salah satu usaha pembelajaran untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merencanakan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran berfungsi sebagai acuan guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan secara efektif dan efisien.

Tujuan dari mata kuliah Perencanaan Pembelajaran Kewarganegaraan adalah agar mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk merencanakan pembelajaran sehingga menjadi guru yang profesional dalam lingkungan pekerjaan yang sesungguhnya. Ruang lingkup pembahasan mata kuliah ini adalah mengkaji tentang pengertian belajar dan pembelajaran, KBK dan KTSP kewarganegaraan, latar belakang, tujuan dan kompetensi pelajaran kewarganegaraan, kurikulum, jaringan kurikulum dan kalender pendidikan, desain dan langkah perencanaan pembelajaran, silabus, strategi, metode dan media pembelajaran.

Kompetensi dasar yang ingin dicapai mata kuliah Perencanaan Pembelajaran Kewarganegaraan adalah : (1) mampu menjelaskan hakikat belajar dan pembelajaran, (2) mampu menjelaskan peranan guru dalam perencanaan pembelajaran, (3) mampu menjelaskan hakikat KBK dan KTSP pelajaran kewarganegaraan, (4) mampu menjelaskan latar belakang, tujuan dan ruang lingkup pelajaran kewarganegaraan, (5) mampu menjelaskan pengertian kurikulum, jaringan kurikulum dan kalender pendidikan, (6) mampu menjelaskan dan mendesain perencanaan pembelajaran, (7) mampu menjelaskan pengertian silabus, prinsip pengembangan silabus dan komponen-komponen silabus, dan (8)

mampu menjelaskan dan menerapkan strategi, metode dan media pembelajaran dalam perencanaan pembelajaran.

Untuk mewujudkan lulusan mahasiswa yang tidak hanya memiliki pengetahuan dan keterampilan (*hardskill*) dalam mengelola pembelajaran selain keahlian di bidang keilmuan masing-masing, namun juga memiliki sikap dan perilaku positif (*softskill*), maka diperlukan suatu model pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan *softskill* tersebut dalam kegiatan belajar mahasiswa baik di kelas maupun di luar kelas. Sejatinya, setiap metode pembelajaran yang digunakan oleh dosen secara tidak langsung, pasti memberikan dampak pembelajaran *softskill* terhadap mahasiswa, hanya saja kontribusi pembelajaran *softskill* belum berimbang jika dibandingkan dengan pembelajaran yang mempertimbangkan aspek pengetahuan dan keterampilannya.

Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu strategi pembelajaran yang mengakomodasi berbagai teknik yang akan membantu mahasiswa mengembangkan aspek *softskill* mereka. Karena pada dasarnya tidak ada metode pembelajaran yang benar-benar cocok untuk semua materi. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas dosen untuk mampu mengintegrasikan berbagai metode dan teknik pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Berbagai metode yang digunakan tersebut diadaptasi dari pembelajaran *Active Learning* (Pembelajaran Aktif) yang dikembangkan oleh Silberman (2000).

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah implementasi model pembelajaran aktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mata kuliah Perencanaan Pembelajaran Kewarganegaraan?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar Perencanaan Pembelajaran Kewarganegaraan mahasiswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran aktif?
3. Bagaimanakah peningkatan aktivitas dan partisipasi mahasiswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran aktif?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Melaksanakan implementasi peningkatan kualitas pembelajaran mata kuliah Perencanaan Pembelajaran Kewarganegaraan melalui penerapan model pembelajaran aktif
2. Menerapkan model pembelajaran aktif untuk meningkatkan hasil belajar Perencanaan Pembelajaran Kewarganegaraan mahasiswa
3. Meningkatkan aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas melalui penerapan model pembelajaran aktif.

Manfaat penelitian ini adalah agar mahasiswa dapat lulus dari mata kuliah Perencanaan Pembelajaran Kewarganegaraan dan dapat menguasai kompetensi yang telah ditetapkan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam sistem pendidikan terdapat empat macam kemampuan yang ingin dicapai yaitu perolehan pengetahuan, peningkatan ketrampilan berpikir, pengembangan ketrampilan psikomotorik, dan perubahan sikap. Dalam ranah belajar ada tiga kawasan yang perlu diperhatikan yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Silberman, 2001). UNESCO menyebutkan bahwa pendidikan harus mengandung tiga unsur: (a) belajar untuk tahu (*learn to know*), (b) belajar untuk berbuat (*learn to do*) dan (c) belajar untuk hidup bersama (*learn to live together*). Unsur pertama dan kedua lebih terarah membentuk *having*, agar sumberdaya manusia mempunyai kualitas dalam pengetahuan dan keterampilan atau skill. Unsur ketiga lebih terarah membentuk *being* menuju pembentukan karakter bangsa. Pendidikan dari unsur ketiga ini sudah semestinya dimulai sejak Taman Kanak-kanak hingga perguruan tinggi.

Model pembelajaran di perguruan tinggi saat ini pada umumnya masih berupa kuliah mimbar dengan dosen sebagai nara sumber yang aktif menerangkan materi kuliah kepada mahasiswa yang cenderung bersikap pasif. Model pembelajaran yang lebih baik adalah model yang menempatkan mahasiswa di pihak yang aktif dalam proses pembelajaran, misalnya dengan model pembelajaran aktif.

Model pembelajaran aktif mengharuskan siswa melakukan banyak aktivitas ketika belajar. Mereka menggunakan otak mereka, mempelajari gagasan,

memecahkan berbagai masalah, dan menerapkan apa yang dipelajari. Belajar secara aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, dan mendukung. Belajar aktif membantu mahasiswa mendengarkan, melihat, mengajukan pertanyaan, dan mendiskusikan.

Model pembelajaran aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi-strategi pembelajaran yang komprehensif. Pembelajaran aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang pelajaran mereka.

Diperlukan kreativitas dan keterampilan dosen dalam menerapkan metode-metode yang dirangkum dalam pembelajaran aktif. Selain itu, dosen juga dituntut untuk mampu merancang suatu strategi pembelajaran dengan merangkum metode-metode belajar aktif tersebut sesuai kebutuhan kelas.

Adapun strategi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pembelajaran aktif dalam penelitian ini memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Pendahuluan

No	Tahap	Aktivitas
1	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Menciptakan suasana yang kondusif untuk mulai belajar dengan melakukan <i>brain gym</i> - Menyampaikan dan menuliskan tujuan pembelajaran pada jurnal akademik mahasiswa - Apersepsi pengetahuan mahasiswa dengan memberikan kartu <i>true or false</i>
2	Isi	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi kelas dengan metode <i>group investigation</i>, dan mempresentasikan hasil diskusi dengan metode <i>time token</i> - Menguji pengetahuan kelompok dengan metode <i>snowball throwing</i> - Penjelasan singkat dari dosen

3	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Mengevaluasi kartu <i>true or false</i> - Secara individu mahasiswa membuat <i>mind map</i> materi di jurnal akademik - Refleksi (penyadaran akan nilai) dengan metode <i>billboard rangking</i>
---	---------	--

Masing-masing metode pembelajaran tersebut dijelaskan sebagai berikut :

1. *Brain Gym*

Brain Gym merupakan hasil kerja Paul E. Dennison dan Gail E. Dennison (Gunawan, 2006). Dennison mendasari penemuannya pada pengertian bahwa terdapat keterkaitan yang sangat erat antara perkembangan tubuh, penguasaan bahasa, dan prestasi akademik. Dennison kemudian mengembangkan serangkaian gerakan yang mereka namakan *Brain Gym*, yang akhirnya menjadi suatu metode pembelajaran yang sangat efektif.

Brain Gym sangat baik dilakukan pada awal proses pembelajaran karena dapat menyegarkan fisik maupun fikiran setelah menjalani proses pembelajaran sebelumnya yang mengakibatkan kelelahan otak. Adapun gerakan-gerakan *Brain Gym* yang dipraktekkan dalam penelitian ini yaitu :

- *Lazy 8*

Gerakan ini menggambarkan simbol *infinity* atau tak berhingga. Simbol ini merupakan angka delapan tetapi dituliskan dalam posisi melintang dari arah kiri ke kanan. Gerakan ini berfungsi mengaktifkan penglihatan kiri dan kanan. Caranya adalah dengan membuat angka 8 tidur tiga kali tiap tangan, kemudian tiga kali dengan kedua tangan. 8 Tidur juga dapat dilakukan dengan menggunakan siku.

- Gerakan Silang

Menggerakkan tangan kanan bersamaan dengan kaki kiri dan tangan kiri bersamaan dengan kaki kanan. Bergerak ke depan, ke samping, ke belakang atau jalan di tempat. Sebaiknya tangan menyentuh lutut yang berlawanan. Gerakan ini untuk mengaktifkan hubungan antara hemisfer otak kiri dan hemisfer otak kanan.

- Coretan Ganda

Menggambar dengan kedua tangan pada saat yang sama, ke dalam, ke luar, ke atas dan ke bawah.

- Mengisi Energi

Duduk di kursi dengan santai dan meletakkan dahi diantara kedua tangan di atas meja. Tarik napas sambil menegakkan kepala, tengkuk dan punggung bagian atas (Dennison, 2002)

2. Jurnal akademik

Menulis jurnal adalah salah satu tugas yang diberikan kepada mahasiswa untuk melakukan refleksi tentang pembelajaran yang diterimanya dari dosen setiap kali pertemuan dan menuliskannya pada jurnal belajarnya. Budiarmo (2001:18) menyatakan bahwa jurnal akademik memiliki ciri-ciri seperti buku harian. Di dalamnya mahasiswa diminta untuk mencatat semua hal yang dipikirkan dan dirasakan tentang pelajaran yang diterimanya selama perkuliahan. Mahasiswa juga mencatat masalah-masalah yang dihadapi untuk memahami perkuliahan. Bila kemudian mahasiswa dapat memecahkan masalah-masalahnya baik atas usaha sendiri atau atas bantuan dosen atau buku acuan, mahasiswa juga menuliskan pemecahannya dalam jurnal akademik.

Keuntungan jurnal akademik adalah dosen dapat mengetahui apa yang dipikirkan atau dirasakan mahasiswa, dan bagaimana respon mereka terhadap perkuliahan yang diterimanya. Bagi mahasiswa pemberian tugas jurnal akademik ini sangat bermanfaat karena melatih mereka mengekspresikan pendapatnya secara individual dan bebas. Sebagai mahasiswa sudah saatnya tidak lagi menghafal pengetahuan tersebut dan mengekspresikannya dalam bentuk tulisan. Hal ini sesuai dengan pembelajaran orang dewasa yang menyukai belajar dalam kondisi bebas, tidak menyukai hafalan, lebih mengutamakan pemecahan masalah dan hal-hal yang praktis (Sajati, 2001). Manfaat lain dari penulisan jurnal akademik mahasiswa dapat mengevaluasi dirinya sendiri tentang pengetahuan dan kelemahan yang dimilikinya. Sopah (2000) menyatakan bahwa evaluasi diri akan mendorong mahasiswa untuk berusaha lebih agar mencapai hasil yang maksimal. Disamping itu, karena jurnal akademik ditulis disetiap akhir mahasiswa mengikuti perkuliahan maka kesulitan yang dihadapi mahasiswa dapat dengan mudah diidentifikasi secara sistematis oleh dosen dan segera dapat diberi umpan balik yang tepat dan sesuai.

Rahman (2002) menyatakan bahwa proses penulisan jurnal akademik yang dilakukan secara bertahap setiap kali pertemuan dapat dimanfaatkan untuk mengevaluasi perkembangan pemahaman kontekstual mahasiswa dan untuk memantau kesulitan yang dialami mahasiswa dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dosen dalam metode pemberian tugas jurnal akademik yaitu (1) memperkenalkan tentang jurnal akademik di awal pembelajaran, (2) menginformasikan dengan jelas harapan bagaimana jurnal

akademik dapat digunakan dalam prosedur penilaian, (3) memberikan waktu khusus untuk menulis jurnal, (4) memberikan waktu kepada mahasiswa untuk mengembangkan jurnal akademiknya secara keseluruhan, (5) menyediakan waktu secara berkala untuk merespon jurnal mahasiswa, (6) menunjukkan di depan kelas contoh penulisan jurnal yang dianggap paling baik.

3. Kartu *True or False*

Kartu *True or False* ini digunakan untuk membuat peserta didik terlibat dari awal pembelajaran. Mahasiswa dilibatkan secara langsung untuk membangun perhatian, memunculkan keingintahuan dan merangsang berpikir. Cara yang dilakukan adalah membuat daftar yang berkaitan dengan materi yang dipelajari dalam kartu-kartu. Sebagian dari kartu-kartu merupakan daftar pernyataan yang salah dan sebagian yang lain benar. Kartu dibuat sebanyak jumlah mahasiswa. Bagikan kartu kepada mahasiswa di awal pelajaran, beritahukan bahwa tugas mereka adalah menetapkan apakah pernyataan dalam kartu yang mereka peroleh benar atau salah. Di akhir pelajaran, kartu-kartu di baca dan dapatkan opini kelas apakah kartu tersebut benar atau salah.

4. Diskusi kelas dengan metode *group investigation* dan *time token*

Diskusi kelas dilakukan dengan cara membagi kelas menjadi empat kelompok, masing-masing kelompok dipertemuan sebelumnya sudah mendapat tugas masing-masing untuk di bahas. Sebelum membahas tugas, masing-masing kelompok sudah melakukan observasi terlebih dahulu ke lapangan di luar jam perkuliahan untuk memperoleh data-data mengenai bahan diskusi. Di kelas, setiap

kelompok tinggal mempresentasikan makalah masing-masing. Setiap kelompok di beri waktu untuk mempresentasikan. Setiap mahasiswa dalam satu kelompok diberi kartu *time token* yang ditetapkan oleh masing-masing kelompok. Kartu tersebut berisi bahan pembicaraan berkaitan diskusi yang harus disampaikan saat presentasi. Setiap mahasiswa diharuskan berbicara sesuai kartu masing-masing selama lebih kurang 1 menit, sehingga tidak ada yang mendominasi atau pasif dalam diskusi kelas.

5. *Snowball Throwing*

Di akhir diskusi, tiap kelompok menuliskan pertanyaan dan diberikan kepada kelompok lain, kelompok lain menjawab secara bergantian dan disimpulkan.

6. *Mind Map*

Mind Map bertujuan untuk mengaktifkan pikiran terhadap informasi yang disajikan. *Mind Map* merupakan gambar alur materi yang mencerminkan alur pikiran seseorang terhadap informasi yang diterimanya yang dibuat sesuai keinginan dan kreativitas si pembuat *mind map*. Tidak hanya mengaktifkan hemisfer otak kiri yang berkaitan dengan bahasa, tetapi juga hemisfer otak kanan yang berkaitan dengan gambar dan warna.

7. *Billboard rangking*

Billboard rangking merupakan salah satu metode dalam pembelajaran aktif yang bertujuan untuk membantu mahasiswa menguji perasaan, nilai dan sikap-sikapnya. Metode ini lebih fokus pada pengembangan sisi afektif. Metode

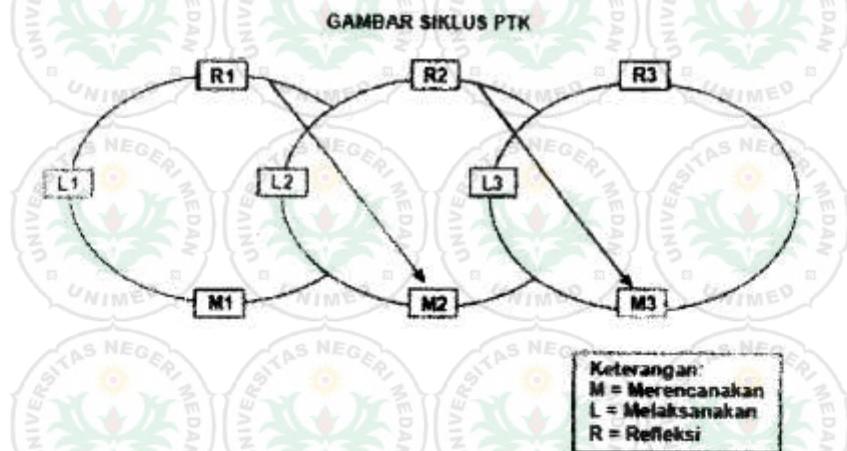
ini mendorong mahasiswa menguji keyakinannya, dan menanyakan dirinya sendiri jika mereka melakukan cara-cara baru untuk melakukan sesuatu. Cara melakukan *Billboard ranking* ini adalah memberikan daftar yang berisi nilai-nilai yang dikelompokkan berdasarkan sub group yang ditulis di papan tulis, seperti nilai yang mahasiswa pegang (1. loyalitas,2....dst), solusi alternatif suatu problem (1. Mengetahui karakteristik siswa,....2....dst). Setiap mahasiswa memilih dan menuliskan di lembaran kertas yang terpisah-pisah kemudian mengurutkan sesuai keyakinan masing-masing di “papan pengumuman”.



BAB III

METODE PENELITIAN

Pemecahan masalah dilakukan dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Prosedur yang dilakukan terdiri dari empat tahapan yaitu merencanakan, melakukan tindakan, mengamati, dan refleksi. Keempat tahapan ini merupakan satu siklus dan selalu berulang. Setelah satu siklus selesai, refleksi terhadap permasalahan di siklus satu menjadi pertimbangan perencanaan di siklus dua. Keempat langkah dalam setiap siklus dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Sebelum melaksanakan perencanaan di siklus pertama, terlebih dahulu ditetapkan fokus penelitian dengan cara mengidentifikasi permasalahan yang ada dan merumuskan masalah yang ingin dipecahkan. Setelah fokus penelitian ditetapkan kemudian dilanjutkan ke siklus pertama :

1. Perencanaan

- Membuat skenario pembelajaran aktif.
- Mempersiapkan alat, bahan dan sumber pembelajaran.
- Mempersiapkan instrumen penelitian
- Melakukan simulasi pelaksanaan tindakan dan menguji keterlaksanaannya di lapangan.

2. Tindakan

- Melaksanakan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran aktif
- Melakukan observasi kegiatan penelitian tindakan kelas dengan cara merekam setiap aktivitas pembelajaran

3. Refleksi

- Mereduksi data dengan cara menyederhanakan data melalui seleksi, pengelompokan, dan pengorganisasian data mentah menjadi sebuah informasi bermakna.
- Mendeskripsikan data dengan menghitung statistik dasar dan menyajikan data dalam grafik dan diagram
- Menyimpulkan hasil analisa data dan mengorganisasikan dalam bentuk pernyataan atau kalimat yg singkat, padat, dan bermakna

Mengevaluasi permasalahan yang muncul selama tindakan dan dijadikan pertimbangan dalam perencanaan siklus dua

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Hasil Belajar Perencanaan Pembelajaran Kewarganegaraan

Skor hasil belajar Perencanaan Pembelajaran Kewarganegaraan mahasiswa yang diperoleh di siklus I adalah sebagai berikut:

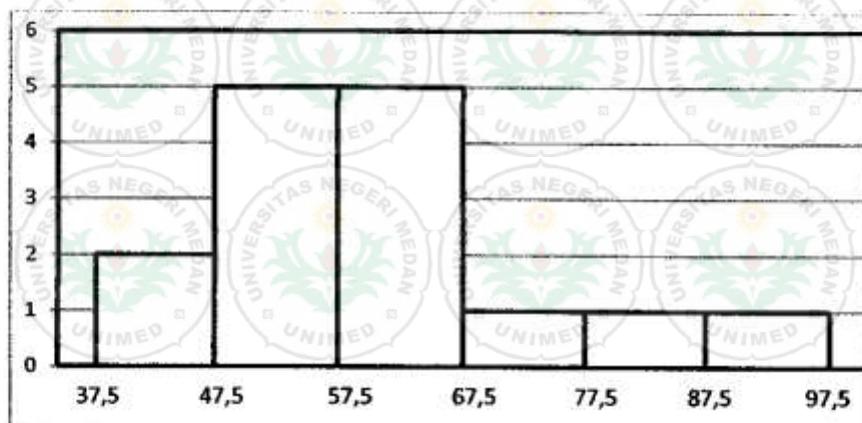
Tabel 2. Skor Hasil Belajar Mahasiswa Siklus I

No	Kode Mahasiswa	Skor
1	A1	38
2	A2	41
3	A3	45
4	A4	48
5	A5	51
6	A6	58
7	A7	58
8	A8	58
9	A9	61
10	A10	61
11	A11	61
12	A12	61
13	A13	61
14	A14	65
15	A15	68
16	A16	71
17	A17	71
18	A18	71
19	A19	71
20	A20	71
21	A21	71
22	A22	71
23	A23	71

24	A24	74
25	A25	78
26	A26	78
27	A27	78
28	A28	81
29	A29	81
30	A30	81
31	A31	81
32	A32	81
33	A33	82
34	A34	82
35	A35	82
36	A36	82
37	A37	86
38	A38	86
39	A39	88
40	A40	89

Berdasarkan data diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar mahasiswa pada siklus pertama adalah 69,83, dengan standar deviasi 13,20. Nilai yang terendah adalah 38 dan yang tertinggi 89. Di bawah ini ditampilkan histogram data hasil belajar mahasiswa pada siklus 1 :

frekuensi



Gambar 2. Histogram Data Hasil Belajar Mahasiswa siklus 1

b. Aktivitas dan Partisipasi Mahasiswa

Selain data hasil belajar mahasiswa, aktivitas dan partisipasi mahasiswa juga dilihat melalui observasi. Observasi dilakukan sebagai bahan refleksi di siklus pertama untuk dievaluasi sebagai bahan perbaikan di siklus kedua. Pada siklus pertama aktivitas dan partisipasi mahasiswa digambarkan dalam tabel berikut :

Tabel 3. Partisipasi dan Aktivitas Kelompok Siklus 1

No	Kegiatan Kelas	Kel. 1	Kel. 2	Kel. 3	Kel. 4	Kel. 5	Kel. 6	Kel. 7	Kel. 8
1	Melakukan <i>Brain Gym</i>	cukup	kurang						
2	Mengisi Jurnal Akademik	cukup	kurang	cukup	cukup	cukup	kurang	cukup	cukup
3	Menjawab Kartu <i>True or False</i>	baik							
4	Berdiskusi	kurang	cukup	baik	kurang	cukup	kurang	cukup	cukup
5	Presentasi Kelompok dengan <i>Time Token</i>	cukup	cukup	cukup	kurang	cukup	cukup	cukup	kurang
6	Latihan dengan <i>Snowball Throwing</i>	cukup							
7	Evaluasi Kartu <i>True or False</i>	cukup							
8	Membuat <i>Mind Map</i>	cukup	cukup	kurang	cukup	cukup	cukup	cukup	kurang
9	Refleksi pada <i>billboard</i>	cukup							

Berdasarkan tabel diketahui bahwa partisipasi dan aktivitas kelompok dalam setiap kegiatan kelas rata-rata tergolong dalam kategori cukup. Secara umum aktivitas dan partisipasi mahasiswa dalam kelompok tergolong cukup. Mahasiswa mengikuti setiap instruksi yang diberikan oleh dosen. Sebagian

besar mahasiswa setiap kelompok ikut berpartisipasi dalam diskusi dan menyelesaikan tugas dengan cukup baik.

Untuk kegiatan kelas mengisi kartu *true or false* setiap kelompok sudah mengerjakan dengan baik. Setiap kelompok merespon dengan baik dan mengisi seluruh kartu *true or false*. Hanya pada kegiatan *brain gym*, *time token*, *mind map* dan mengisi jurnal akademik masih ada beberapa anggota kelompok yang kurang berpartisipasi. Hal ini mungkin disebabkan karena mahasiswa masih kurang mengenal aktivitas tersebut di kelas sehingga masih kesulitan melakukannya. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, juga diperoleh ada beberapa mahasiswa yang tidak turut aktif dalam diskusi kelompok dan ada beberapa mahasiswa yang mendominasi kelompok dalam berdiskusi.

Perbaikan yang dilakukan di siklus kedua adalah dengan memberi arahan di awal pertemuan untuk memotivasi mahasiswa melakukan setiap aktivitas kelas dengan baik dan bersemangat, serta memberikan reward bagi mahasiswa yang paling aktif di kelas. Selain itu, dosen memberikan bimbingan bagaimana mengisi jurnal akademik yang baik dan membuat *mind map* yang benar berdasarkan evaluasi siklus I.

2. Siklus II

a. Hasil Belajar Mahasiswa

Pada siklus kedua diperoleh hasil belajar Perencanaan Pembelajaran Kewarganegaraan mahasiswa sebagai berikut:

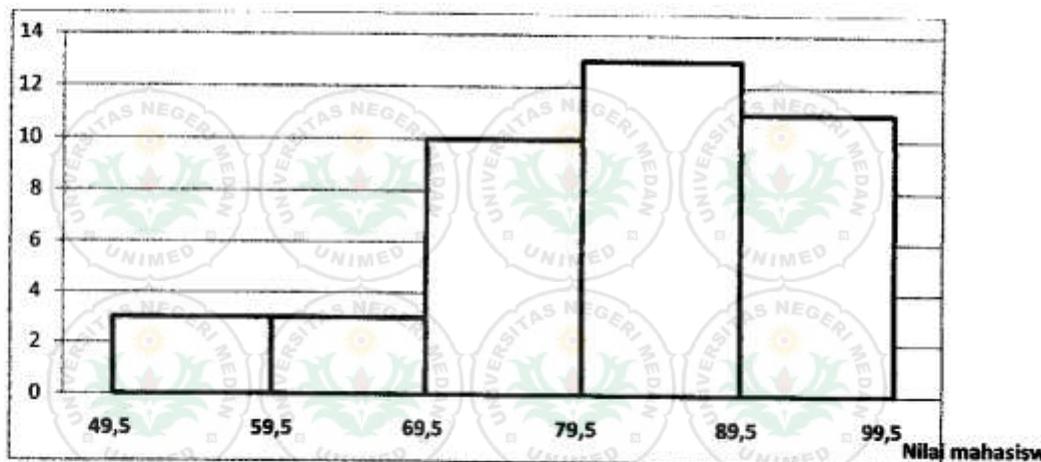
Tabel 4. Data Hasil Belajar Mahasiswa Siklus 2

No	Kode Mahasiswa	Skor
1	A1	53
2	A2	55
3	A3	57
4	A4	62
5	A5	65
6	A6	65
7	A7	70
8	A8	70
9	A9	72
10	A10	73
11	A11	74
12	A12	75
13	A13	75
14	A14	76
15	A15	77
16	A16	78
17	A17	80
18	A18	80
19	A19	80
20	A20	82

21	A21	82
22	A22	83
23	A23	83
24	A24	85
25	A25	85
26	A26	87
27	A27	88
28	A28	89
29	A29	89
30	A30	91
31	A31	92
32	A32	93
33	A33	93
34	A34	94
35	A35	96
36	A36	96
37	A37	96
38	A38	96
39	A39	97
40	A40	97

Berdasarkan data diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar mahasiswa pada siklus kedua adalah 80,38, dengan standar deviasi 12,09. Nilai yang terendah adalah 53 dan yang tertinggi 97. Di bawah ini ditampilkan histogram data hasil belajar mahasiswa pada siklus kedua:

frekuensi



Gambar 3. Hasil Belajar mahasiswa siklus 2

b. Aktivitas dan Partisipasi Mahasiswa

Pada siklus pertama aktivitas dan partisipasi mahasiswa digambarkan dalam tabel berikut :

Tabel 5. Partisipasi dan Aktivitas Kelompok Siklus 2

No	Kegiatan Kelas	Kel. 1	Kel. 2	Kel. 3	Kel. 4	Kel. 5	Kel. 6	Kel. 7	Kel. 8
1	Melakukan <i>Brain Gym</i>	baik							
2	Mengisi Jurnal Akademik	baik							
3	Menjawab Kartu <i>True or False</i>	baik							
4	Berdiskusi	baik							
5	Presentasi Kelompok dengan <i>Time Token</i>	baik							
6	Latihan dengan <i>Snowball Throwing</i>	baik							

7	Evaluasi Kartu <i>True or False</i>	baik							
8	Membuat <i>Mind Map</i>	baik							
9	Refleksi pada <i>billboard</i>	baik							

Berdasarkan tabel diketahui bahwa partisipasi dan aktivitas kelompok tergolong dalam kategori baik. Setiap anggota kelompok membagi tugas kelompok secara merata dan bekerjasama dengan baik untuk menyelesaikan tugas. Pada siklus kedua, setiap kelompok sudah dapat bekerjasama dengan baik dan berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan kelompok. Kegiatan *brain gym* di awal dilakukan mahasiswa dengan semangat. Sebagian mahasiswa mengisi jurnal akademik dengan sangat baik dan ditulis dengan kreativitas masing-masing. *Mind Map* yang dibuat mahasiswa semakin baik dan bervariasi, *Mind Map* yang dibuat dengan kreativitas masing-masing disertai gambar dan berwarna-warni.

Dalam kegiatan diskusi di kelas, aktivitas diskusi sudah mulai merata dan tidak lagi didominasi oleh satu orang saja. Tahapan *time token* juga digunakan mahasiswa dengan lebih bijaksana dengan membagi rata kesempatan berbicara pada setiap orang di dalam kelompok. Selain itu, kerjasama kelompok dalam mengerjakan soal-soal dalam *Snowball Throwing* juga semakin kompak.

Pada kegiatan penutup, evaluasi kartu *true or false*, sebagian besar mahasiswa sudah menjawab dengan benar, hal ini menandakan sebagian besar mahasiswa sudah membaca modul di rumah sehingga dapat menjawab dengan benar dalam waktu yang singkat tanpa membolak-balik modul lagi. Kemudian pada kegiatan membuat refleksi pada *billboard* sudah semakin tertib dan mahasiswa sudah memahami apa maksud pembuatan papan *billboard* tersebut

sehingga apa yang dituliskan benar-benar mencerminkan hasil refleksi kegiatan pembelajaran pada hari itu.

Berdasarkan rata-rata pada siklus pertama dan kedua diperoleh peningkatan hasil belajar Perencanaan Pembelajaran Kewarganegaraan mahasiswa sebesar :

$$= (\text{rata-rata siklus 2} - \text{rata-rata siklus 1}) / \text{rata-rata siklus 1} \times 100\%$$

$$= (80,38 - 69,83) / 69,83 \times 100\%$$

$$= 15,68\%$$

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran aktif dalam meningkatkan hasil belajar Perencanaan Pembelajaran Kewarganegaraan mahasiswa
2. Model pembelajaran aktif dapat meningkatkan aktivitas dan partisipasi mahasiswa di kelas
3. Efektifitas peningkatan hasil belajar mahasiswa adalah sebesar 15,68%
4. Selain meningkatkan hasil belajar dan partisipasi mahasiswa di kelas model pembelajaran aktif juga melatih softskill mahasiswa antara lain, sikap kerjasama yang semakin baik, sikap mandiri, menghargai pendapat orang lain, saling membantu, sikap bersaing secara sehat, sikap tanggungjawab, jujur serta sikap percaya diri.

B. Saran

1. Model pembelajaran aktif baik diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar Perencanaan Pembelajaran Kewarganegaraan mahasiswa dan meningkatkan *soft skill* mahasiswa.
2. Sebelum diterapkan perlu adanya sosialisasi penerapan model pembelajaran aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Dennison, Paul E. dan Dennison, Gail E. (2002). *Brain Gym*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- DePorter, B., Reardon, M., dan Sarah, S. (2004). *Quantum Teaching*, Bandung: Kaifa.
- DePorter, B. (2004). *Quantum Learning*, Bandung: Kaifa.
- Dimiyati. (1994). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan, Adi W. (2006). *Genius Learning Strategy*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gunawan, Adi W. (2004). *Born to be a Genius*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- MacGregor, Sandy. (2005). *Piece of Mind*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Madden, Thomas L. (2002). *Fire Up Your Learning*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Silberman, Mel. (2000). *Active Learning*, Yogyakarta: Yappendis

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
{ STATE UNIVERSITY OF MEDAN }
LEMBAGA PENELITIAN
(RESEARCH INSTITUTE)

Jl. W. Iskandar Pgr. Y-kotak Pos No.1589 Medan 20221 Telp. (061) 6636757, Fax. (061) 6636757, atsp. (061) 6613365 Psw. 228.E-mail:
Penelitian.Unimed@Yahoo.com - penelitian.unimed@gmail.com,

SURAT PERJANJIAN PENGGUNAAN DANA (SP2D)
No.: 106 /UN33.8/PL/2011

Pada hari ini Rabu tanggal delapan bulan Juni tahun dua ribu sebelas, kami yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Dr. Ridwan Abd. Sani, M.Si : Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Medan, dan atas nama Rektor Unimed, dan dalam perjanjian ini disebut PIHAK PERTAMA
2. Sri Yunita, S. Pd, M. Pd : Dosen FIS bertindak sebagai Peneliti/Ketua pelaksana *Research Grant*, selanjutnya disebut PIHAK KEDUA

Kedua belah pihak secara bersama-sama telah sepakat mengadakan Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D) untuk melakukan kegiatan penelitian *ResearchTeaching Grant* sebagai berikut :

Pasal 1

Berdasarkan PO Unimed dan SK Rektor Nomor : 0486/UN33.I/KEP/2011 tanggal 30 Mei 2011, tentang kegiatan Penelitian *ResearchTeaching Grant*, PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut untuk melaksanakan/mengkoordinasikan pelaksanaan kegiatan *ResearchTeaching Grant* berjudul :

"Penerapan Model Pembelajaran *Active Learning* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Perencanaan Pembelajaran Kewarganegaraan Mahasiswa PPKo Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan"

yang berada di bawah tanggung jawab yang diketahui oleh : PIHAK KEDUA dengan masa kerja 5 (lima) bulan, terhitung sejak diterbitkannya SP2D ini ditandatangani.

Pasal 2

1. PIHAK PERTAMA memberikan dana penelitian tersebut pada Pasal 1 sebesar Rp. 10.000.000,- (Sepuluh Juta Rupiah), secara bertahap.
2. Tahap pertama sebesar 40% yaitu Rp. 4.000.000,- (Empat Juta Rupiah) dibayarkan sewaktu Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D) ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
3. Tahap kedua sebesar 30% yaitu Rp. 3.000.000,- (Tiga Juta Rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan kemajuan *ResearchTeaching Grant* dan laporan penggunaan dana kepada PIHAK PERTAMA.
4. Tahap ketiga sebesar 30% yaitu Rp. 3.000.000,- (Tiga Juta Rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan hasil *ResearchTeaching Grant* kepada PIHAK PERTAMA.
5. PIHAK KEDUA dikenakan pajak (PPh) sebesar 15% dari jumlah dana kegiatan yang diterima dan disetorkan ke kas negara.
6. Biaya materai untuk SP2D dan kuitansi yang berkaitan dengan administrasi kegiatan ditanggung oleh PIHAK KEDUA

Pasal 3

1. PIHAK KEDUA mengajukan/menyerahkan rincian anggaran biaya (RAB) pelaksanaan kegiatan sesuai dengan besarnya dana penelitian yang telah disetujui.
2. Semua kewajiban yang berkaitan dengan pengelolaan keuangan dan aset Negara termasuk kewajiban membayar dan menyertakan pajak dibebankan kepada PIHAK KEDUA.

Pasal 4

1. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan kegiatan serta menyerahkan laporan hasil kegiatan *ResearchTeaching Grant* kepada PIHAK PERTAMA sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 1 (selambat-lambatnya tanggal 12 Nopember 2011) sebanyak 8 (delapan) eksamplar, dalam bentuk "*Hard Copy*" disertai dengan 2 (dua) buah file elektronik "*Soft Copy*" yang berisi laporan hasil penelitian dan naskah artikel ilmiah hasil penelitian dalam bentuk *compact disk* (CD).
2. Sebeham laporan akhir penelitian diselesaikan PIHAK KEDUA melakukan diseminasi hasil kegiatan melalui forum yang dikoordinasikan oleh Lembaga Penelitian yang dananya dibebankan kepada pihak kedua.
3. Desiminasi kegiatan dilakukan di Unimed dengan mengundang dosen dan mahasiswa sebagai peserta.
4. Bukti pengeluaran keuangan menjadi arsip pada PIHAK KEDUA dan 1 (satu) rangkap dilaporkan ke Lemlit Unimed dalam bentuk laporan penggunaan dana *ResearchTeaching Grant* paling lambat tanggal 12 Nopember 2011.

Pasal 5

1. Apabila PIHAK KEDUA tidak dapat menyelesaikan pelaksanaan kegiatan *Research/Teaching Grant* sesuai dengan Pasal 1 diatas, maka PIHAK KEDUA wajib mengembalikan dana kegiatan.
2. Apabila sampai batas waktu masa penelitian ini berakhir PIHAK KEDUA belum menyerahkan hasil kegiatan kepada PIHAK PERTAMA, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1% perhari dan setinggi-tingginya 5% dari seluruh jumlah dana kegiatan yang diterima sesuai dengan Pasal 2.
3. Bagi dosen yang tidak dapat menyelesaikan kewajibannya dalam tahun anggaran berjalan dan proses pencairan biaya telah berakhir, maka seluruh dana yang belum cair yang belum sempat dicairkan dinyatakan hangus dan PIHAK KEDUA harus membayar denda sebagaimana tersebut diatas kepada Kas Negara.
4. Dalam hal PIHAK KEDUA tidak dapat memenuhi perjanjian pelaksanaan kegiatan *Research/Teaching Grant* PIHAK KEDUA wajib mengembalikan dana kegiatan yang telah diterima kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya dijetorkan kembali ke Kas Negara.

Pasal 6

Laporan hasil kegiatan *Research/Teaching Grant* yang tersebut dalam Pasal 4 harus memenuhi ketentuan sbb:

- a. Ukuran kertas kuarto
- b. Warna cover hijau
- c. Dibawah bagian kulit/cover depan ditulis : dibiayai oleh Dana PO Unimed SK Rektor No.0486/UN33.I/KEP/2011 tanggal 30 Mei 2011
- d. Pada bagian akhir laporan hasil penelitian dilampirkan Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D)

Pasal 7

Hak cipta produk *Research/Teaching Grant* tersebut ada pada PIHAK KEDUA, sedangkan untuk penggandaan dan penyebaran laporan hasil kegiatan berada dalam PIHAK PERTAMA

Pasal 8

Surat perjanjian kerja ini dibuat rangkap 5 (lima) dimana 2 (dua) buah diantaranya dibubuhi materai sesuai dengan ketentuan yang berlaku yang pembayarannya dibebankan kepada PIHAK KEDUA, satu rangkap untuk PIHAK PERTAMA satu rangkap untuk PIHAK KEDUA, dan selainnya akan digunakan bagi pihak yang berkepentingan untuk diketahui.

Hal-hal yang belum diatur dalam Surat Perjanjian Penggunaan Dana (SP2D) ini akan ditentukan kemudian oleh dua belah pihak.



PIHAK KEDUA

Sri Yunita, S. Pd, M. Pd
NIP. 197006082006042002