

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN KEMANDIRIAN SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Wahyudi Budi Wiyono¹ dan Julaga Situmorang²
MTs Ulumul Qur'an Langsa¹ dan Universitas Negeri Medan²
wbudiwiyono@yahoo.com¹

Abstrak: Penelitian bertujuan untuk: mengetahui hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran generatif dan strategi pembelajaran ekspositori; mengetahui hasil belajar PKn antara siswa dengan kemandirian tinggi dan kemandirian rendah; dan mengetahui interaksi antara strategi pembelajaran dan kemandirian terhadap hasil belajar PKn. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Ulumul Qur'an Langsa. Sedangkan uji coba instrumen dilakukan di SMP Negeri 10 Langsa. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Ulumul Qur'an Langsa adalah 135 orang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan quasi eksperimen disain faktorial 2 x 2. Hasil penelitian ini menunjukkan, bahwa: rata-rata hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran generatif lebih tinggi dibandingkan dengan strategi pembelajaran ekspositori. Dengan demikian strategi pembelajaran generatif lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran PKn guna meningkatkan hasil belajar PKn siswa tanpa memperhatikan adanya perbedaan kemandirian; rata-rata hasil belajar PKn siswa dengan kemandirian tinggi lebih tinggi dibandingkan dengan kemandirian rendah; dan terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan kemandirian siswa yang memberikan perbedaan pengaruh terhadap hasil belajar PKn.

Kata kunci: strategi pembelajaran, kemandirian siswa, pendidikan kewarganegaraan

Abstract: The study aims to: determine learning outcomes Civics students who are taught by generative learning strategies and learning strategies expository; determine the learning outcomes of students with independence Civics between high and low self-reliance; and the interaction between learning strategy and autonomy on learning outcomes Civics. This study was conducted in MTs Ulumul Qur'an Langsa. While testing instruments carried at SMP 10 Langsa. The study population was all students in grade VIII MTs Ulumul Langsa Quran is 135 people. This study used an experimental method quasi-experimental design with 2 x 2 factorial design results of this study indicate that: an average of learning outcomes Civics students who are taught by generative learning strategy is higher than the expository teaching strategy. Thus the generative learning strategies more effectively applied in teaching civics in order to improve student learning outcomes Civics regardless of differences in independence; The average results of students' learning civics with high independence higher than the low self-sufficiency; and there is interaction between learning strategies and student independence that gives effect to the differences in learning outcomes Civics.

Keywords: learning strategies, student independence, civic education

PENDAHULUAN

Rendahnya mutu pembelajaran sebagaimana diungkapkan di atas juga terjadi pada pembelajaran ilmu-ilmu sosial di MTs Ulumul Qur'an yaitu ilmu pengetahuan sosial (IPS), pendidikan kewarganegaraan (PKn) dan Seni Budaya. Hal ini terlihat indikasinya dari hasil belajar kelompok-kelompok ilmu sosial belum menggembirakan di mana rata-rata nilai mata pelajaran PKn khususnya di kelas VIII

masih tergolong rendah dibandingkan dengan mata pelajaran ilmu sosial lainnya.

Rendahnya hasil belajar PKn tersebut disebabkan oleh adanya kesulitan siswa untuk memahami materi ajar PKn yang cukup padat, di samping kegiatan pembelajaran PKn di MTs Ulumul Qur'an Langsa masih berjalan secara konvensional yaitu didominasi melalui kegiatan ceramah dalam pembelajaran dan berpusat kepada guru. Hal ini didukung berdasarkan

hasil pengamatan awal terhadap kegiatan pembelajaran PKn yang dilakukan pada bulan Maret 2011 di di kelas VIII-1 MTs Ulumul Qur'an Langsa ditemukan bahwa kecenderungan guru mengajarkan PKn dalam memberikan pemahaman terhadap konsep, dilakukan melalui ceramah sehingga siswa kurang bergairah dan tidak begitu antusias ketika pelajaran berlangsung.

Pembelajaran PKn selama ini terlalu dipengaruhi pandangan instan yaitu siap pakai. Pandangan ini mendorong guru bersikap cenderung memberi tahu konsep, padahal materi PKn tingkat MTs di antaranya hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, penghormatan dan perlindungan hak asasi manusia menuntut penyampaian yang tidak didominasi hanya melalui penyampaian konsep saja sehingga pembelajaran PKn terfokus kepada guru.

Strategi pembelajaran generatif menekankan pembelajaran siswa menemukan sendiri apa yang dipelajarinya, bukan mengetahui dari orang lain sebagaimana terjadi dalam pembelajaran ekspositori. Sedangkan strategi pembelajaran ekspositori merupakan pembelajaran yang berpusat pada guru, siswa kurang diberdayakan dan komunikasi yang terjadi umumnya bersifat satu arah. Dalam proses strategi pembelajaran ekspositori siswa hanya dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan cara yang ditunjukkan guru, hingga membuat siswa bersifat menunggu penjelasan dari guru atau guru mengajarkan materi tertuju pada hasil pembelajaran saja, dan siswa kurang berani bertanya atau memberi tanggapannya terhadap masalah dalam pembelajaran PKn. Namun perlu disadari bahwa strategi pembelajaran tidak ada yang terbaik atau terburuk, karena strategi tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan. Dalam hal ini Sudjana (2002) menyatakan bahwa "masing-masing metode ada keunggulan serta keunggulannya".

Belajar merupakan aktivitas yang paling utama dalam keseluruhan proses pendidikan. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses belajar dapat berlangsung secara efektif. Di samping itu pemahaman guru terhadap pengertian belajar akan mempengaruhi cara guru itu mengajar. Gredler (1994) menjelaskan belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap. Hergenhahn dan Olson (2008) menjelaskan

bahwa belajar adalah perubahan perilaku atau potensi perilaku yang relatif permanen dan berasal dari pengalaman dan tidak bisa dinisbahkan ke *temporary body state* (keadaan tubuh temporer) seperti keadaan yang disebabkan oleh sakit, keletihan atau obat-obatan.

Hamalik (2003) menjelaskan belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Mulyati (2005) menjelaskan bahwa belajar adalah merupakan suatu usaha sadar individu untuk mencapai tujuan peningkatan diri atau perubahan diri melalui latihan-latihan dan pengulangan-pengulangan dan perubahan yang terjadi bukan karena peristiwa kebetulan.

Suryabrata (2002) menjelaskan belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai suatu hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhannya dengan ciri-ciri: (1) perubahan terjadi secara sadar, (2) perubahan dalam belajar terjadi bersifat kontinu dan fungsional, (3) perubahan dalam belajar terjadi bersifat positif dan aktif artinya perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya, (4) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, tetapi bersifat permanen, (5) perubahan dalam belajar bertujuan terarah, dan (6) perubahan dalam belajar mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Syah (2004) menjelaskan belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme, manusia atau hewan, disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut. Dahar (1998) mendefinisikan belajar sebagai perubahan perilaku yang diakibatkan oleh pengalaman. Dari beberapa pendapat ahli mengenai belajar maka dapatlah dimaknai bahwa belajar adalah usaha untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku individu dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak dapat memiliki keterampilan menjadi memiliki keterampilan.

Pembelajaran mencapai puncaknya pada hasil belajar atau unjuk kerja siswa, hasil belajar merupakan hasil proses belajar. Dalam hal ini Gagne (1977) menjelaskan lima tipe hasil belajar yaitu: (1) *intelektual skill*, (2) *cognitive strategy* (3) *verbal information*, (4) *attitude*, dan (5) *motor skill*. Selanjutnya Anderson dkk (2001) melakukan revisi terhadap hasil belajar yang dikemukakan Bloom dkk yaitu: (1) pengetahuan, (2)

pemahaman, (3) penerapan, (4) analisis, (5) evaluasi, dan (6) kreativitas.

Selanjutnya Merrill dan Twitchell (1994) mengelompokkan hasil belajar ke dalam dua dimensi yaitu tingkat kinerja (*performance*) dan tipe isi (*content matrix*). Dimensi tingkat kinerja terdiri dari mengingat, menggunakan, dan menemukan. *Mengingat* berkaitan dengan kinerja yang menuntut siswa melakukan penelusuran struktur ingatan agar dapat mengungkapkan kembali konstruk-konstruk yang telah disimpan di dalamnya. *Menggunakan* berkaitan dengan kinerja yang menuntut siswa menerapkan suatu abstraksi pada kasus-kasus khusus. *Menemukan* berkaitan dengan unjuk kerja yang menuntut siswa menemukan atau mengembangkan abstraksi baru.

Romizowski (1981) hasil belajar diperoleh dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dikelompokkan pada empat kategori yaitu: fakta, konsep, prosedur dan prinsip. Fakta merupakan pengetahuan tentang objek nyata yang merupakan asosiasi dari kenyataan-kenyataan dan informasi verbal dari suatu objek, peristiwa atau manusia. Konsep merupakan pengetahuan tentang tindakan demi tindakan yang bersifat linier dalam mencapai suatu tujuan, sedangkan prinsip adalah merupakan pernyataan mengenai hubungan dua konsep atau lebih, hubungan itu bersifat kausalitas, korelasi atau aksiomatis. Keterampilan dikelompokkan ke dalam empat kategori yaitu: (1) keterampilan kognitif, (2) aksi (3) reaksi, dan (4) interaksi. Keterampilan kognitif berkaitan dengan keterampilan seseorang dalam menggunakan pikiran dalam menghadapi sesuatu, seperti dalam mengambil keputusan atau memecahkan masalah. Keterampilan melakukan aksi berkaitan dengan keterampilan fisik seperti berolah raga, teknik dan lain-lain. Keterampilan beraksi adalah keterampilan bereaksi terhadap sesuatu situasi atau dalam artian nilai-nilai emosi dan perasaan. Keterampilan reaksi sering disebut sikap. Keterampilan interaktif adalah keterampilan seseorang berhubungan dengan orang lain untuk mencapai suatu tujuan seperti komunikasi, persuasif dan pendidikan.

Selanjutnya berkaitan dengan faktor yang mempengaruhi hasil belajar dijelaskan Sujanto (2000) terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi: (1) pengamatan siswa, (2) ingatan, (3) fantasi, (4) perasaan, (5) motivasi, (6) minat, dan (7)

reaksi atau kecepatan jiwa. Sedangkan faktor eksternal adalah: (1) keluarga, (2) lingkungan, (3) fasilitas belajar.

Djamarah (2008) menjelaskan faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu: (1) faktor lingkungan meliputi: (a) lingkungan alami, dan (b) lingkungan sosial budaya, (2) faktor instrumental meliputi: (a) kurikulum, (b) program, (c) sarana dan fasilitas, (d) guru, (3) faktor fisiologi, dan (4) kondisi psikologis meliputi: (a) minat, (b) kecerdasan, (c) bakat, (d) motivasi, dan (e) kemampuan kognitif,

Hal senada diungkapkan oleh Slameto (2003) bahwa faktor yang mempengaruhi belajar yang berimplikasi pada perolehan hasil belajar siswa adalah: (1) faktor intern meliputi: (a) faktor jasmaniah meliputi kesehatan dan cacat tubuh, (b) faktor psikologis meliputi intelegensia, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, dan (c) faktor kelelahan, dan (2) faktor ekstern meliputi: (a) faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan, dan (b) faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, dan (3) faktor masyarakat.

Berkaitan dengan bidang studi PKn, Departemen Pendidikan Nasional (2006) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran PKn ditingkat sekolah menengah pertama yaitu agar siswa memiliki kemampuan: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, dan (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dick, Carey dan Carey (2005) menjelaskan strategi pembelajaran adalah prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Prosedur atau tahapan kegiatan belajar itu mungkin dilakukan pengajar mungkin juga dilakukan oleh siswa sendiri dengan

menggunakan buku, gambar, program televisi atau kombinasi berbagai media, baik oleh pengajar maupun oleh siswa sendiri, kegiatan itu haruslah terencana secara sistematis untuk dapat disebut kegiatan pembelajaran.

Sanjaya (2007) menjelaskan strategi pembelajaran sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sedangkan Suparman (2001) mendefinisikan strategi pembelajaran sebagai perpaduan dari (1) urutan kegiatan instruksional, (2) cara pengorganisasian materi pengajaran dan siswa, (3) peralatan dan bahan, dan (4) waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kedua definisi yang dikemukakan para ahli di atas pada prinsipnya lebih menekankan pada aspek komponen dan prosedur pengajaran.

Dick, Carey dan Carey (2005) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran memuat lima komponen utama yaitu: (1) aktivitas pembelajaran pendahuluan, (2) penyampaian informasi, (3) partisipasi siswa, (4) tes, dan (5) kegiatan lanjutan. Sedangkan Merrill (1994) mengklasifikasikan strategi pembelajaran atas tiga dasar (1) *presentation strategies*, (2) *structural strategies*, dan (3) *management strategies*.

Romizowski (1981) berpendapat bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu pendekatan menyeluruh yang dapat dibedakan menjadi dua strategi dasar, yaitu ekspositori (penjelasan) dan inquiri/diskoveri (penemuan). Kedua strategi ini dapat dipandang sebagai dua ujung yang sejalan dalam suatu kontinum strategi, hal ini erat sekali kaitannya dengan pendekatan deduktif dimana strategi ini dimulai dengan penyajian informasi mengenai prinsip atau kaidah kemudian diikuti dengan tes penguasaan, penerapan dalam bentuk contoh dan penerapan pada situasi tertentu. Sedangkan strategi inquiri/diskoveri didasarkan pada teori belajar pengalaman yang disebut juga teori belajar pengalaman.

Berbicara mengenai strategi pembelajaran maka tidak bisa dilepaskan dari pembicaraan tentang model pembelajaran yang melandasinya. Merujuk kepada Joyce, Weil dan Calhoun (2009) bahwa model pembelajaran merupakan gambaran suatu lingkungan pembelajaran yang juga meliputi perilaku guru yang meliputi materi perencanaan dan kurikulum hingga materi perancangan instruksional termasuk program-program multimedia. Selanjutnya Joyce, Weil dan Calhoun mengemukakan empat kelompok besar

dari model pembelajaran yaitu: (1) model pemrosesan informasi (*information processing models*) yang berorientasi kepada pengembangan kemampuan peserta didik dalam mengolah dan menguasai informasi yang diterima dengan menitikberatkan aspek intelektual akademis, (2) model personal (*personal models*) yang berorientasi kepada pengembangan pribadi peserta didik baik sebagai individu maupun dalam hubungannya dengan lingkungan dan juga menekankan pada aspek kehidupan emosional, (3) model interaksi sosial (*social interaction models*) yang berorientasi kepada pengembangan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dengan orang-orang lain, berperan aktif dalam proses demokrasi dan bekerja dengan produktif di dalam masyarakat yang menitikberatkan aspek kehidupan sosial, dan (4) model perilaku (*behavioral models*) yang berorientasi kepada pengembangan kemampuan menguasai fakta, konsep, keterampilan, dan kemampuan menguasai fakta, konsep, keterampilan dan kemampuan mengurangi kecemasan serta meningkatkan ketenangan dengan menitikberatkan aspek perbuatan perilaku yang dapat diamati.

Muijs dan Reynolds (2008) menjelaskan bahwa pembelajaran konstruktivisme yaitu siswa mengkonstruksikan pengetahuan secara aktif dan tidak menerima begitu saja dari guru. Belajar adalah sebuah pencarian makna, dimana guru berperan mendorong siswa untuk mengkonstruksikan makna dengan menstrukturisasikan berbagai kegiatan di seputar ide-ide besar dan eksplorasi, memberi siswa cukup waktu untuk mengeksplorasi berbagai konsep secara seksama dan menghubungkan pengetahuan baru dengan apa yang sudah diketahui siswa. Selanjutnya Arends (2008) menjelaskan pembelajaran konstruktivisme adalah pandangan yang menjadi belajar adalah sebuah kegiatan sosial dan kultural dan pengetahuan bersifat personal oleh karena itu siswa mengkonstruksi makna melalui interaksi dengan orang lain.

Ciri khas pembelajaran konstruktivisme adalah keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sesuai dengan kemampuan, pengetahuan awal, dan gaya belajar masing-masing dengan bantuan guru sebagai fasilitator yang membantu siswa apabila siswa mengalami kesulitan dalam proses belajarnya. Sehingga ditekankan dalam paradigma pembelajaran konstruktivisme adalah tingginya motivasi

belajar siswa yang didasarkan pada kesadaran akan pentingnya penguasaan pengetahuan yang sedang dipelajari dan keaktifannya dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan dan pengetahuan yang telah dimiliki serta disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing. Pengajaran dan pembelajaran yang berasaskan konstruktivisme memberi peluang kepada guru untuk memilih kaedah pengajaran dan pembelajaran yang sesuai dan menentukan sendiri waktu yang diperlukan untuk memperoleh sesuatu konsep atau pengetahuan.

Pembelajaran generatif adalah strategi pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya melalui aktivitas belajar yang dilakukan siswa. Dalam hal ini Wena (2009) menjelaskan secara garis besar ada 3 (tiga) langkah yang harus dikerjakan dalam pembelajaran generatif yaitu: (1) guru perlu melakukan identifikasi pendapat siswa tentang materi ajar yang akan dipelajari, (2) siswa mengeksplorasi konsep dari pengalaman dan situasi kehidupan sehari-hari dan kemudian menguji pendapatnya, dan (3) lingkungan kelas harus nyaman dan kondusif sehingga siswa dapat mengutarakan pendapatnya tanpa rasa takut dari ejekan dan kritikan dari temannya.

Selanjutnya Wena (2009) menjelaskan pembelajaran generatif terdiri atas empat tahap yaitu: (1) eksplorasi, (2) pemokus, (3) tantangan, dan (4) penerapan konsep.

Tahap eksplorasi. Pada tahap ini guru membimbing siswa untuk melakukan eksplorasi terhadap pengetahuan, idea atau konsepsi awal yang diperoleh dari pengalaman sehari-harinya atau diperoleh dari pembelajaran pada tingkat kelas sebelumnya. Untuk mendorong siswa agar mampu melakukan eksplorasi, guru dapat memberikan stimulus berupa beberapa aktivitas atau tugas-tugas seperti melalui demonstrasi atau penelusuran terhadap suatu masalah yang dapat menunjukkan data dan fakta yang terkait dengan konsepsi yang akan dipelajari. Dalam proses pembelajaran guru berperan memberikan dorongan, bimbingan, motivasi dan memberi arahan agar siswa mau dapat mengemukakan pendapat/ide maupun hipotesisnya. Sebaiknya pendapat atau ide tersebut disajikan secara tertulis. Apabila pendapat atau ide tersebut terindikasi salah maka dikatakan terjadi salah konsep atau miskonsepsi. Namun demikian pada tahap ini, guru tidak memberikan makna, menyalahkan atau membenarkan terhadap miskonsepsi siswa. Proses pembenaran konsep

dilakukan ketika siswa melakukan tahapan berikutnya sehingga siswa mengalami proses pembentukan dan pembenaran konsep bukan yang diajarkan guru secara langsung.

Tahap pemokus. Pada tahap pemokus, siswa melakukan pengujian pendapat maupun hipotesisnya melalui kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menyangkut kebutuhan sumber, memberi bimbingan dan arahan, dengan demikian siswa dapat melakukan pembelajaran dengan baik. Tugas-tugas pembelajaran yang diberikan dibuat sedemikian rupa hingga memberi peluang dan merangsang siswa untuk menguji hipotesisnya dengan caranya sendiri. Tugas-tugas pembelajaran yang disusun atau dirancang guru hendaknya tidak seratus persen merupakan petunjuk atau langkah-langkah kerja, akan tetapi tugas-tugas tersebut memberikan kemungkinan siswa beraktivitas sesuai caranya sendiri atau cara yang diinginkannya.

Tahap tantangan. Setelah siswa memperoleh data selanjutnya menyimpulkan dan menulis dalam lembar kerja. Para siswa diminta mempresentasikan temuannya melalui diskusi kelas. Melalui diskusi kelas akan terjadi proses tukar pengalaman di antara siswa. Dalam tahap ini siswa berlatih untuk berani mengeluarkan ide, kritik, berdebat, menghargai pendapat teman, dan menghargai adanya perbedaan di antara pendapat temannya. Pada saat diskusi, guru berperan sebagai moderator dan fasilitator agar jalan diskusi dapat terarah. Pada akhir diskusi siswa memperoleh kesimpulan dan pemantapan konsep yang benar. Pada tahapan ini, terjadi proses kognitif yaitu terjadinya proses mental yang disebut asimilasi dan akomodasi. Terjadi proses asimilasi apabila konsepsi siswa sesuai dengan konsep menurut data eksperimen, terjadi proses akomodasi apabila konsepsi siswa cocok dengan data empiris. Pada tahapan ini guru memberikan pemantapan konsep dan latihan soal. Latihan soal dimaksudkan agar siswa memahami secara mantap konsep tersebut. Pemberian soal latihan dimulai dari yang paling mudah kemudian menuju yang sukar.

Tahap penerapan konsep. Pada tahap ini, siswa diajak untuk dapat memecahkan masalah dengan menggunakan konsep barunya atau konsep benar dalam situasi baru yang berkaitan dengan hal-hal praktis dalam kehidupan sehari-hari. Pemberian tugas rumah atau tugas proyek yang dikerjakan siswa di luar

jam pertemuan merupakan bentuk penerapan yang baik untuk dilakukan. Pada tahap ini siswa perlu diberi banyak latihan-latihan soal. Dengan adanya latihan soal, siswa akan semakin memahami konsep (materi ajar) secara lebih mendalam dan bermakna. Pada akhirnya konsep yang dipelajari siswa akan masuk ke memori jangka panjang, hal ini berarti tingkat retensi siswa semakin baik.

Dimiyati dan Mudjiono (1999) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang terpusat pada guru di mana guru aktif memberikan penjelasan atau informasi tentang bahan ajar. Siswa diasumsikan sebagai seorang individu yang belum dewasa dan belum memiliki pengetahuan dan keterampilan, jadi dalam proses interaksi guru-siswa, siswa merupakan objek sedangkan guru merupakan sumber ilmu dan keterampilan, kehadiran guru di depan kelas merupakan suatu kondisi mutlak yang harus ada agar proses pembelajaran berlangsung. Strategi pembelajaran ekspositori lebih menekankan pada proses pembelajaran oleh pengajar (*teacher teaching*), guru melaksanakan tugas dan strategi pembelajaran yang digunakan hampir sama untuk setiap materi pelajaran.

Rohani dan Ahmadi (2005) menjelaskan pembelajaran ekspositori bertolak dari pandangan bahwa tingkah laku siswa dan distribusi pengetahuannya dikontrol dan ditentukan oleh guru. Oleh sebab itu hakekat mengajar menurut pandangan ini adalah menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa yang ditempatkan sebagai objek yang menerima apa yang diberikan guru. Biasanya guru menyampaikan informasi mengenai bahan pembelajaran dalam bentuk penjelasan dan penuturan lisan, yaitu dengan metode ceramah. Pembelajaran ekspositori menghendaki siswa dapat menangkap dan mengingat informasi yang telah diberikan guru, serta mengungkapkan kembali apa yang telah dimikinya menjadi respon yang ia berikan pada saat guru melontarkan pertanyaan. Di sini terjadi komunikasi satu arah, karena itu proses belajar siswa kurang optimal sebab terbatas pada mendengarkan mencatat apa yang disampaikan guru.

Pembelajaran ekspositori dilaksanakan dengan menerapkan cara menyampaikan atau memberi informasi dengan lisan maupun tulisan, pada umumnya pembelajaran ekspositori ini berlangsung satu arah, pengajar memberikan ide atau informasi pada siswa

menerimanya. Hal ini sejalan dengan ungkapan Sanjaya (2007) bahwa pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Guru menyampaikan informasi dan siswa diharapkan dapat memproses informasi tersebut serta dapat menjelaskan kembali sebagaimana yang telah disampaikan guru. Teknik yang sering digunakan guru adalah teknik kuliah atau ceramah kadang-kadang diskusi, penampilan gambar-gambar dan mendengarkan tanggapan-tanggapan siswa. Siswa diuji dan dievaluasi dengan untuk mengidentifikasi kemampuan siswa.

Pada strategi pembelajaran ekspositori siswa diperlakukan sebagai objek atau klien, guru berfungsi sebagai pemegang otoritas tertinggi keilmuan dan doktrinator, materi ajar bersifat *subject oriented*. Hal ini senada dengan pendapat Majid (2005) yang menjelaskan bahwa pada strategi ekspositori lebih berorientasi masukan, yaitu materi apa yang harus disampaikan kepada siswa sebagai tuntutan kurikulum atau target pencapaian target kurikulum.

Asumsi yang mendasari penerapan strategi pembelajaran ekspositori sebagaimana dijelaskan Lie (2004) dapat dikategorikan menjadi empat, yaitu; (1) proses pembelajaran merupakan usaha memindahkan pengetahuan guru ke siswa (tugas seorang siswa adalah menerima, sedangkan guru memberikan informasi dan mengharapkan siswa untuk menghafal dan mengingatnya), (2) siswa dianggap botol kosong yang siap diisi dengan pengetahuan (siswa adalah penerima pengetahuan pasif, guru memiliki pengetahuan yang nantinya dihafal oleh siswa), (3) mengotak-ngotakkan siswa (guru mengelompokkan siswa berdasarkan nilai dan masukan siswa dalam kategori, pengelompokkan yang homogen, siapa yang layak mengikuti unggulan dan siapa yang tidak layak), (4) memacu siswa dalam kompetisi (siswa bekerja keras untuk mengalahkan teman sekelasnya, siapa yang kuat, dia yang menang, orang tua pun saling bersaing menyombongkan anaknya masing-masing dan menonjolkan prestasi anaknya).

Masrun dkk (1986) menyatakan ada beberapa istilah yang digunakan untuk menyatakan kemandirian yaitu *autonomy*, *independency*, dan *self reliance*. *Autonomy*.

dalam hal ini perilaku manusia digerakkan oleh sejumlah kebutuhan psikologis, antara lain *need for autonomy* dan *need for defence*. *Need for autonomy* berarti kebutuhan mendapatkan kebebasan, melepaskan diri dari tekanan, dan keluar dari lingkungan, meninggalkan aktivitas-aktivitas yang ditentukan oleh dominasi kekuasaan secara mandiri dan bebas berbuat sesuai dengan kata hati, tidak terikat dan menentang kebiasaan-kebiasaan yang berlaku. Sedangkan *need for defence* cenderung menghormati dan mendukung suatu kekuatan tertentu, menerima pengaruh kelompok lain dan menyesuaikan diri dengan kebiasaan-kebiasaan yang berlaku ditengah-tengah masyarakat.

Sukardi (1993) menyatakan bahwa kebutuhan untuk mandiri memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) berbuat sebagaimana yang diinginkannya, (2) mengatakan apa yang sedang dipikirkannya, (3) tidak tergantung kepada orang lain dalam mengambil keputusan, (4) merasa bebas untuk melakukan apa yang ingin dilakukannya, (5) melakukan sesuatu yang ada di luar peraturan atau kebiasaan, (6) menghindari situasi di mana seseorang diharapkan bisa untuk menyesuaikan diri, (7) melakukan sesuatu tanpa menghormati gagasan orang lain, dan (8) mengkritik orang-orang yang berkuasa.

Ausubel sebagaimana dikutip Masrun dkk (1986) menyatakan *independency* dapat dibedakan atas dua golongan, yaitu *volitional independency* dan *executive independency*. Individu yang memiliki kecenderungan *volitional independency*, tidak tergantung kepada orang lain, khususnya terhadap orang tuanya untuk mengambil keputusan. Mungkin mereka membutuhkan informasi dari orang lain, tetapi secara pribadi mereka bertanggungjawab terhadap keputusan yang diambil. Individu yang memiliki kecenderungan *executive independency*, akan melakukan sesuatu dan menyelesaikan untuk dirinya sendiri, bukan karena orang lain. Individu yang independen baik secara *volitional* maupun secara *executive* ditandai dengan kemampuan menyelesaikan masalah secara rasional dan tidak bergantung pada orang lain dan bahkan kepada orangtuanya sekalipun.

Self reliance seperti yang dikemukakan oleh Greenberger dan Sorensen dalam Masrun dkk (1986) mempunyai ciri-ciri antara lain tidak adanya kebutuhan yang menonjol untuk memperoleh pengakuan dari orang lain, merasa mampu mengontrol tindakannya sendiri dan penuh inisiatif.

Perilaku mandiri tercermin dalam perilaku yang sesuai dengan kehendak sendiri, bebas dalam menyatakan buah pikiran sendiri, bebas dalam mengambil keputusan merasa mempunyai kebebasan untuk mengerjakan segala sesuatunya sesuai dengan kebutuhannya, menghindari situasi di mana ia diharapkan menyesuaikan dirinya dan mengerjakan sesuatu tanpa memperdulikan apa yang dipikirkan orang lain. Sebaliknya perilaku tidak mandiri tercermin dalam mendapatkan saran dari orang lain, mengikuti petunjuk dan mengerjakan seperti yang diharapkan, menerima kepemimpinan orang lain, menyesuaikan diri dengan kebiasaan dan menghindari perubahan-perubahan kebiasaan serta membiarkan orang lain membuat keputusan.

Faktor yang mempengaruhi kemandirian menurut Suryabrata (1997) adalah dari aspek kepribadian. Salah satu klasifikasi aspek kepribadian dikelompokkan menjadi dua kelompok yakni aspek kognitif dan non-kognitif. Aspek kognitif adalah kepribadian yang merupakan *ability*, sedangkan non-kognitif adalah sebaliknya yaitu kepribadian yang bukan merupakan *ability*. Dalam hal ini kemandirian dipandang sebagai aspek kepribadian yang mengandung aspek non-kognitif.

Johnson dan Medinnus (1989) menyatakan kemandirian individu bergantung dari faktor kematangan dan belajar. Faktor kematangan merupakan salah faktor yang menentukan hasil belajar siswa sebagaimana dijelaskan oleh Slameto (2003) bahwa faktor yang mempengaruhi belajar yang berimplikasi pada perolehan hasil belajar siswa adalah: (1) faktor intern meliputi: (a) faktor jasmaniah meliputi kesehatan dan cacat tubuh, (b) faktor psikologis meliputi intelegensia, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, dan (c) faktor kelelahan. Sedangkan faktor belajar diartikan sebagai sebuah interaksi antara individu dengan lingkungannya baik lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Perbedaan perlakuan yang diterima individu dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat berpengaruh terhadap kemandirian individu tersebut.

Keluarga berperan besar dalam perkembangan individu, di mana para orang tua yang mendorong, membantu dan mengharapkan anak-anaknya dapat mandiri pada usia muda maka anaknya akan mempunyai *internal locus of control* yaitu memiliki tanggung jawab atas segala perbuatannya (Soemanto, 1990). Begitu

juga dengan pengaruh sekolah, sekolah berperan bagi pembentukan karakter individu, termasuk didalamnya kemandirian individu. Di sekolah terbentuk interaksi antara pengajar dan siswa, antara peraturan sekolah dengan siswa, atau juga antar siswa. Kesemua itu adalah proses interaksi yang di dalamnya mengandung nilai saling mempengaruhi. Hal penting dari kegiatan sekolah adalah proses pendidikan yang selalu berkaitan dengan pembentukan karakter dan kepribadian individu. Dalam perspektif kepribadian, pendidikan diletakkan pada tumbuhnya kepribadian yang sadar diri atau kesadaran budi sebagai pangkal kecerdasan kreatif. Menurut Miller (2002) dari akar kepribadian yang sadar diri atau kualitas budi luhur inilah individu bisa terus berkembang mandiri ditengah-tengah lingkungan sosial yang berubah.

Lingkungan memiliki kekuatan tersendiri dalam mempengaruhi perkembangan individu. Lingkungan masyarakat dapat berupa pergaulan kelompok teman sebaya, adat istiadat bahkan dapat berupa siaran televisi, oleh karena itu individu tidak dapat berdiri sendiri, ia berinteraksi dengan lingkungan masyarakat. Individu menjadi mandiri atau tidak selalu bergantung pada proses interaksi yang terbangun dalam kehidupan sehari-hari. Tilaar (2002) menyatakan: dunia kehidupan adalah dunia yang dibentuk oleh otonomi individu. Karya serta aktivitas individu telah menghasilkan berbagai bentuk dan cara kehidupan, baik hubungan antar sesama manusia maupun dengan alam, selutuhnya membentuk apa yang disebut dengan kebudayaan. Kebudayaan pada hakekatnya adalah proses individuasi serta pengembangan dunia kehidupan yang terus menerus, sehingga individu akan mempunyai satu proses dalam menemukan hakikat diri termasuk di dalamnya kemandirian apabila individu dapat membentuknya dalam proses interaksi dengan lingkungan.

Secara spesifik bahwa dikatakan karakteristik siswa termasuk di dalamnya adalah kemandirian merupakan komponen yang perlu diperhatikan guru dalam merancang strategi pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Hamalik (1993) bahwa strategi pembelajaran adalah suatu sistem menyeluruh yang terdiri dari sejumlah komponen yakni komponen masukan (*input*), komponen proses dan komponen produk (*output*). Komponen masukan terdiri dari target populasi (sejumlah siswa) dengan berbagai kemampuan dasar yang

telah dimilikinya (*entry behaviour*), sumber-sumber teknis yang terdiri dari alat, perlengkapan, fasilitas, ruangan, sumber-sumber biaya dan informasi seperti hasil belajar dan dokumentasi lainnya. Komponen proses terdiri dari program pembelajaran, metode, teknik bimbingan, prosedur evaluasi, dan strategi perbaikan. Sedangkan komponen produk terdiri dari dari perilaku siswa dan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Penelitian Sutarman dan Suwasono (2003) tentang Implementasi Pembelajaran Generatif Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas III pada Bidang Studi Fisika SLTP 17 Malang. Hasil temuannya menunjukkan bahwa strategi pembelajaran generatif dapat (1) meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Fisika pada pokok bahasan energy listrik dan kemagnetan, dan (2) penerapan pembelajaran generatif dapat meningkatkan keterampilan proses Fisika siswa.

Penelitian Sukanto (2006) tentang Pengaruh Strategi Pengorganisasian Pembelajaran dan Kemandirian terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum Mahasiswa Fakultas Tarbiyah, menemukan bahwa mahasiswa dengan tingkat kemandirian tinggi lebih unggul dari mahasiswa hasil belajar dibandingkan hasil belajar mahasiswa dengan tingkat kemandirian rendah.

Rahmaini (2007) tentang Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Kemandirian terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN SU Medan, menemukan bahwa hasil belajar Bahasa Arab mahasiswa yang diajar dengan strategi pembelajaran berbasis portofolio lebih tinggi daripada hasil belajar Bahasa Arab mahasiswa yang diajar dengan strategi ekspositori.

Rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut. (1) Apakah hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran generatif lebih tinggi dari pada hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan strategi ekspositori?; (2) Apakah hasil belajar PKn siswa dengan kemandirian tinggi lebih tinggi daripada siswa dengan kemandirian rendah?; dan (3) Apakah terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan kemandirian terhadap hasil belajar PKn?

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Ulumul Qur'an Langsa.

Sedangkan ujicoba instrumen dilakukan di SMP Negeri 10 Langsa. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Ulumul Qur'an Langsa yang terdiri dari 4 kelas yaitu kelas VIII-1, VIII-2, VIII-3, dan VIII-4 dengan jumlah keseluruhan siswa adalah 135 orang.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik sampel kelompok secara undi (*cluster random sampling*) yakni dari 4 kelas dipilih 2 kelas sebagai sampel yang dikenakan perlakuan melalui pemilihan secara undi.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *quasi eksperimen* disain faktorial 2 x 2. Melalui disain ini akan

dibandingkan pengaruh strategi pembelajaran generatif dan ekspositori terhadap hasil belajar PKn ditinjau dari karakteristik kemandirian siswa. Strategi pembelajaran generatif dan ekspositori diperlakukan kepada kelompok eksperimen siswa dengan kemandirian yang berbeda. Strategi pembelajaran generatif dan ekspositori sebagai variabel bebas, Perbedaan kemandirian sebagai variabel moderator dan perolehan hasil belajar dalam mata pelajaran PKn sebagai variabel terikat. Variabel-variabel tersebut selanjutnya akan dimasukkan di dalam disain penelitian sebagaimana terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Ekperimen Desain Faktorial 2 x 2

Strategi Pembelajaran (A) Kemandirian (B)	Generatif (A ₁)	Ekspositori (A ₂)
Tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Rendah (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Keterangan:

A₁ B₁ : Hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi generatif pada siswa dengan kemandirian tinggi

A₁ B₂ : Hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi generatif pada siswa dengan kemandirian rendah

A₂ B₁ : Hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi ekspositori pada siswa dengan kemandirian tinggi

A₂ B₂ : Hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi ekspositori pada siswa dengan kemandirian rendah

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik deskriptif dan inferensial. Teknik statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data, antara lain: nilai rata-rata (mean), median, modus, varians dan simpangan baku. Teknik statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dimana teknik Inferensial yang akan digunakan adalah teknik Analisis Varians dua jalur (disain faktorial 2x2) dengan taraf signifikan 0,05. Sudjana (2002) menjelaskan sebelum Anava dua jalur dilakukan, terlebih dahulu ditentukan persyaratan analisis yakni persyaratan normalitas menggunakan Uji Liliefors, sedangkan untuk uji persyaratan homogenitas menggunakan Uji Fisher dan Uji Bartlett. Setelah melakukan pengujian

persyaratan analisis, dilakukan pengujian Anava 2 jalur, selanjutnya dilakukan uji lanjut dengan menggunakan Scheffe karena N pada setiap kelompok sel berbeda.

Untuk keperluan pengujian hipotesis, dirumuskan hipotesis statistik sebagai berikut:

$$H_0 : \mu SP_{Generatif} = \mu SP_{Ekspositori}$$

$$H_a : \mu SP_{Generatif} > \mu SP_{Ekspositori}$$

$$H_0 : \mu K_T = \mu K_R$$

$$H_a : \mu K_R > \mu K_T$$

$$H_0 : SP \gg K = 0$$

$$H_a : SP \gg K \neq 0$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Deskripsi data yang disajikan dalam penelitian terdiri dari skor hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan strategi pembelajaran generatif dan skor hasil belajar PKn dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori yang dikelompokkan atas kemandirian tinggi dan kemandirian rendah. Deskripsi data yang ditampilkan menginformasikan rata-rata (mean), modus, median, varians, simpangan baku, skor maksimum dan skor minimum dilengkapi juga dengan tabel distribusi frekuensinya dan grafik histogram.

Pengujian hipotesis penelitian pertama, kedua dan ketiga dilakukan dengan menggunakan analisis varians

faktorial 2 x 2. Rangkuman hasil perhitungannya dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rangkuman Anava Faktorial 2 x 2

Sumber Variasi	dk	Jk	Rjk	F-hitung	F-tabel (1,70) ($\alpha = 0,05$)
Strategi Pembelajaran	1	283,79	283,79	27,44	3,98
Kemandirian	1	63,85	63,85	6,17	
Interaksi	1	188,95	88,95	18,27	
Galat	70	723,91	10,34		
Total	73	1260,5	-		

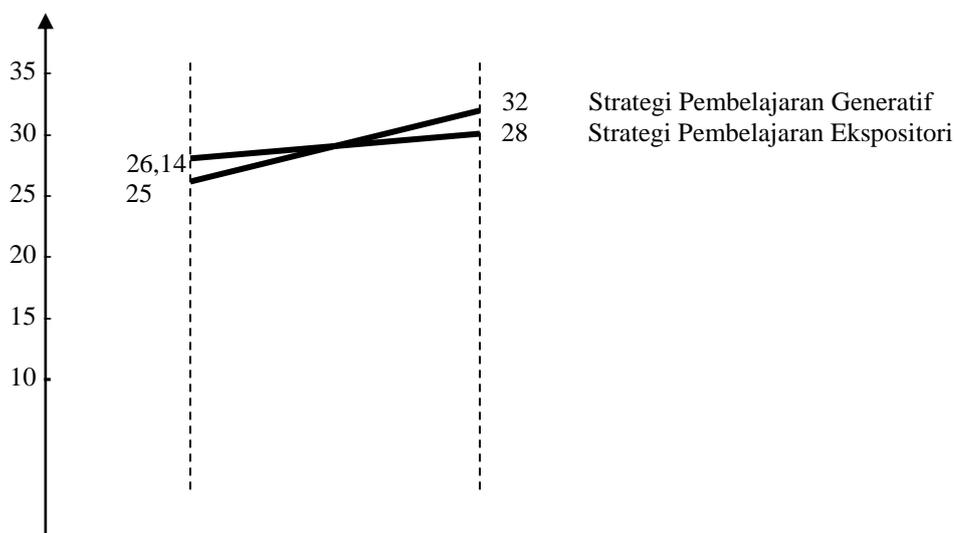
Untuk mengetahui interaksi antara strategi pembelajaran dan kemandirian terhadap hasil belajar PKn, maka dilakukan uji lanjut dengan uji Scheffe. Rangkuman perhitungan uji Scheffe dapat dilihat pada Tabel 3.

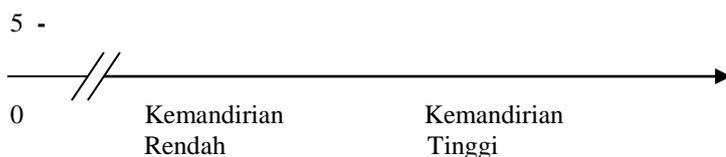
Tabel 3. Rangkuman Uji Scheffe

Hipotesis Statistik		F-hitung	F-tabel (3,76) ($\alpha = 0,05$)
$H_0 : \mu_{11} = \mu_{12}$	$H_a : \mu_{11} > \mu_{12}$	2,85*	2,71
$H_0 : \mu_{11} = \mu_{21}$	$H_a : \mu_{11} > \mu_{21}$	5,44*	2,71
$H_0 : \mu_{11} = \mu_{22}$	$H_a : \mu_{11} > \mu_{22}$	4,66*	2,71
$H_0 : \mu_{12} = \mu_{21}$	$H_a : \mu_{12} > \mu_{21}$	2,25 ns	2,71
$H_0 : \mu_{12} = \mu_{22}$	$H_a : \mu_{12} > \mu_{22}$	1,72 ns	2,71
$H_0 : \mu_{21} = \mu_{22}$	$H_a : \mu_{21} > \mu_{22}$	0,39 ns	2,71

Selanjutnya interaksi antara strategi pembelajaran dan kemandirian terhadap hasil belajar PKn sebagai berikut:

Skor Rerata PKn





Gambar 1. Interaksi Strategi Pembelajaran Dan Kemandirian

Pembahasan

Strategi pembelajaran generatif terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa secara keseluruhan baik untuk kelompok siswa dengan kemandirian tinggi maupun kelompok siswa dengan kemandirian rendah. Dengan demikian dapatlah dimaknai bahwa strategi pembelajaran generatif lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar PKn tanpa memperhatikan kemandirian siswa. Wena (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran generatif adalah strategi pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya melalui aktivitas belajar yang dilakukan siswa. Selanjutnya Wena (2009) menjelaskan secara garis besar ada 3 (tiga) langkah yang harus dikerjakan dalam pembelajaran generatif yaitu: (1) guru perlu melakukan identifikasi pendapat siswa tentang materi ajar yang akan dipelajari, (2) siswa mengeksplorasi konsep dari pengalaman dan situasi kehidupan sehari-hari dan kemudian menguji pendapatnya, dan (3) lingkungan kelas harus nyaman dan kondusif sehingga siswa dapat mengutarakan pendapatnya tanpa rasa takut dari ejekan dan kritikan dari temannya.

Pembelajaran yang menerapkan strategi pembelajaran generatif siswa cenderung aktif untuk merekonstruksi sendiri ilmu yang akan diperolehnya, siswa berupaya menemukan dan menyelesaikan masalah dalam kerangka pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran generatif adalah strategi pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya melalui aktivitas belajar yang dilakukan siswa sebagaimana dijelaskan Wena (2009) bahwa siswa mengeksplorasi konsep dari pengalaman dan situasi kehidupan sehari-hari dan kemudian menguji pendapatnya.

Kemandirian tanpa memperhatikan strategi pembelajaran yang diterapkan berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa. Untuk itu peran guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memperhatikan kemandirian siswa sehingga strategi yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sesuai

dengan karakteristik kemandirian siswa.

Temuan penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan Sukanto (2006) bahwa mahasiswa dengan tingkat kemandirian tinggi lebih unggul dari mahasiswa hasil belajar dibandingkan hasil belajar mahasiswa dengan tingkat kemandirian rendah.

Faktor karakteristik kemandirian signifikan untuk membedakan hasil belajar PKn siswa, di mana hasil belajar PKn siswa dengan kemandirian tinggi, baik yang diajar dengan strategi pembelajaran generatif maupun strategi pembelajaran ekspositori lebih tinggi daripada hasil belajar PKn siswa dengan kemandirian rendah. Secara khusus bagi siswa dengan kemandirian rendah dalam kegiatan pembelajaran PKn diberikan tugas-tugas yang lebih banyak sehingga dapat menutupi kelemahan terhadap penguasaan materi PKn.

Pengujian hipotesis pertama menunjukkan hasil yang signifikan yaitu hasil belajar PKn siswa antara siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran generatif lebih tinggi daripada hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori. Hal ini dapat dimaklumi karena melalui strategi pembelajaran generatif dapat mendorong siswa untuk aktif belajar karena siswa dapat menghubungkan yang mereka pelajari dengan materi sebelumnya dan struktur kognitif yang sudah dimiliki siswa. Di samping itu strategi pembelajaran generatif bertujuan menumbuhkan partisipasi siswa dalam memecahkan isu atau masalah yang diajukan oleh guru dalam pembelajaran, menumbuhkan diskusi di antara siswa dalam mencari penyebab dan solusi terhadap isu atau masalah tersebut. Oleh karena itu peran guru dalam strategi pembelajaran generatif lebih dominan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan dan mengkonstruksi sendiri pengetahuannya.

Temuan penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan Sutarnan dan Suwasono (2003) bahwa strategi pembelajaran generatif dapat: (1) meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Fisika pada pokok bahasan energy listrik dan

kemagnetan, dan (2) penerapan pembelajaran generatif dapat meningkatkan keterampilan proses Fisika siswa.

Pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa hasil belajar PKn siswa dengan kemandirian tinggi lebih tinggi dari pada hasil belajar PKn siswa dengan kemandirian rendah. Hasil ini membuktikan bahwa kemandirian signifikan untuk membedakan hasil belajar PKn. Selanjutnya hasil analisis data secara keseluruhan diperoleh rerata hasil belajar PKn siswa dengan kemandirian tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar PKn siswa dengan kemandirian rendah. Hal ini berindikasi bahwa siswa yang dengan kemandirian tinggi mempunyai hasil belajar PKn yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa dengan kemandirian rendah. Dengan demikian siswa dengan kemandirian tinggi dapat lebih memahami dan menguasai materi pelajaran PKn dibandingkan siswa dengan kemandirian rendah. Hal ini sejalan penjelasan Masrun dkk (1986) bahwa siswa dengan kemandirian tercermin dalam perilaku yang sesuai dengan kehendak sendiri menyatakan buah pikiran sendiri, bebas dalam mengambil keputusan merasa mempunyai kebebasan untuk mengerjakan segala sesuatunya sesuai dengan kebutuhannya, menghindari situasi di mana siswa diharapkan menyesuaikan dirinya dan mengerjakan sesuatu tanpa memperdulikan apa yang dipikirkan orang lain. Sebaliknya perilaku tidak mandiri tercermin dalam mendapatkan saran dari orang lain, mengikuti petunjuk dan mengerjakan seperti yang diharapkan, menerima kepemimpinan orang lain, menyesuaikan diri dengan kebiasaan dan menghindari perubahan-perubahan kebiasaan serta membiarkan orang lain membuat keputusan.

Pengujian hipotesis ketiga menunjukkan terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan kemandirian dalam mempengaruhi hasil belajar PKn siswa. Apabila dilihat rata-rata hasil belajar PKn pada kelompok siswa dengan kemandirian tinggi dan diajar dengan strategi pembelajaran generatif lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar PKn kelompok siswa dengan kemandirian rendah dan diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori. Kemudian rata-rata hasil belajar PKn pada kelompok siswa dengan kemandirian rendah dan diajar dengan strategi pembelajaran generatif lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar PKn kelompok siswa dengan kemandirian rendah

dan diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori. Hal ini bermakna bahwa bagi kelompok siswa dengan kemandirian rendah lebih baik diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori dibandingkan dengan menggunakan strategi pembelajaran generatif. Dengan demikian dapatlah ditarik kesimpulan bahwa strategi pembelajaran dan kemandirian signifikan mempengaruhi hasil belajar PKn siswa.

Hasil uji lanjut menunjukkan bahwa dari enam kombinasi yang terdapat dalam uji lanjut, maka terdapat tiga pengujian yang menunjukkan hasil yang tidak signifikan yaitu: (1) strategi pembelajaran ekpsoitori dan kemandirian tinggi dengan kelompok siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran generatif dan kemandirian rendah, (2) strategi pembelajaran ekspositori dan kemandirian tinggi dengan kelompok siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori dan kemandirian rendah, dan (3) strategi pembelajaran generatif dan kemandirian rendah dengan kelompok siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori dan kemandirian rendah. Pengujian yang tidak signifikan diketahui dari hasil pengujian yang menunjukkan bahwa harga hitung lebih kecil daripada harga tabel. Berdasarkan hasil ini maka berimplikasi kepada guru bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan guru harus memperhatikan karakteristik siswa dalam hal ini karakteristik kemandirian. Pemilihan strategi pembelajaran atau kemampuan mendesain pembelajaran PKn yang tepat dibutuhkan dan harus disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga akan membantu dalam menentukan strategi pembelajaran, teori belajar, dan media belajar yang cocok untuk digunakan. Hal ini dilakukan agar pelajaran yang disampaikan dapat menarik perhatian siswa dan setiap jam pelajaran tidak terasa membosankan.

Memperhatikan cakupan keluasan dan kedalam materi ajar PKn, maka dibutuhkan suatu strategi pembelajaran yang mampu untuk mendeskripsikan secara rinci, mendefenisikan dan memahami konsep-konsep, memahami teori-teori dan mampu mengevaluasi dan melakukan ketrampilan dalam pembelajaran yang efektif dan efesien. Dengan demikian siswa tersebut diharapkan mampu untuk membangun atau mengkonstruk sendiri pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah-masalah belajarnya. Di samping itu siswa harus

menemukan sendiri pengetahuan dan ketrampilan tersebut, dan bukan karena diberitahukan oleh orang lain. Selain itu diharapkan siswa mampu untuk menentukan sendiri materi-materi penting untuk kebutuhan belajarnya. Siswa mampu belajar secara aktif dan mandiri dengan mengembangkan atau menggunakan gagasan-gagasan dalam menyelesaikan masalah pembelajaran, sehingga pengetahuan dan ketrampilan akan dapat diingat dan dipahami dalam memori jangka panjang, dan sewaktu-waktu dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa yakni kemandirian dan materi pelajaran yang disampaikan. Jika guru memperhatikan karakteristik siswa, maka besar kemungkinan guru dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat, sehingga siswa akan memperoleh hasil belajar PKn yang lebih maksimal. Hal ini sejalan dengan ungkapan Gagne dan Briggs (1988) menjelaskan ada dua faktor atau kondisi yang mempengaruhi terjadinya peristiwa belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah: (1) pengetahuan faktual, yaitu apa yang telah diketahui seseorang, (2) kemampuan intelektual, kemampuan ini harus sesuatu yang telah dipelajari agar kecakapan itu dapat dimunculkan pada waktunya, (3) strategi belajar, seseorang memiliki berbagai strategi ketika berada dalam suatu situasi belajar yang berbeda. Keadaan internal ini merupakan prakondisi untuk keberhasilan pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Pertama, rata-rata hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran generatif lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori. Dengan demikian strategi pembelajaran generatif lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran PKn guna meningkatkan hasil belajar PKn siswa tanpa memperhatikan adanya perbedaan kemandirian.

Kedua, rata-rata hasil belajar PKn siswa dengan kemandirian tinggi yang diajar dengan strategi pembelajaran generatif maupun strategi pembelajaran ekspositori lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar PKn siswa dengan kemandirian rendah.

Ketiga, terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan kemandirian siswa yang

memberikan perbedaan pengaruh terhadap hasil belajar PKn. Perbedaan pengaruh tersebut adalah: (a) hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran generatif lebih tinggi dibandingkan hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori, (b) hasil belajar PKn siswa dengan kemandirian tinggi lebih tinggi dibandingkan siswa dengan kemandirian rendah, (c) hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran generatif dan kemandirian tinggi lebih tinggi dibandingkan siswa dengan kemandirian rendah, (d) hasil belajar PKn siswa dengan yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori dengan kemandirian tinggi lebih tinggi dibandingkan siswa dengan kemandirian rendah, (e) hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran generatif dan kemandirian tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori dan kemandirian tinggi, dan (6) hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran generatif dan kemandirian rendah lebih rendah daripada hasil belajar PKn siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori dan kemandirian rendah.

Saran

Berdasarkan hasil temuan-temuan penelitian sebelumnya maka dapatlah disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada pengawas rumpun mata pelajaran PKn untuk memberikan bimbingan kepada guru agar memperhatikan karakteristik siswa dalam merancang pembelajaran sehingga dengan demikian dapat menetapkan pilihan strategi pembelajaran yang lebih sesuai untuk dilaksanakan pada materi ajar PKn.
2. Kepada penyelenggaran sekolah dan guru disarankan dalam kegiatan pembelajaran perlu menerapkan strategi pembelajaran generatif dengan melengkapi unsur pendukung pembelajaran seperti penggunaan alat-alat dan media pembelajaran.
3. Kepada penulis buku PKn untuk menyajikan rancangan pembelajaran generatif dalam buku PKn yang dilengkapi pula dengan prosedur penerapannya.
4. Kepada peneliti lain disarankan untuk meneliti karakteristik siswa yang lain misalnya retensi, kreativitas, gaya belajar dan sebagainya yang turut mempengaruhi hasil belajar PKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, I. Richard. 2008. *Learning To Teaching*. Buku Satu. Penerjemah: Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran PKn SMP/MTs*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Dick, W, Carey, L dan Carey J. 2005. *The Systematic Design of Instruction. Fouth Edition*. New York: Harper Collin College Publisher
- Djamarah, S.B. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gagne, R. M. 1977. *The Condition Of Leaining, Third Edition*, New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Hamalik, O. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hergenhahn, B.R dan Olson, M.H. 2008. *Theories of Learning (Teori Belajar)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Johnson, R.C dan Medinnus, GR. 1989. *Behaviour Child Psychology and Development*, New York: Johan Willy and Sons Inc
- Joyce, B. Weil, M.dan Calhoun, E. 2009. *Models of Teaching*, Penerjemah: Achmad Fawaid dan Ateila Mirza. *Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Lie, A. 2004. *Cooperative Learning, Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo
- Majid, A. 2005. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Merril, M.D dan Twitchel D.G. 1994. *Instructional Design Theory*. New Jersey; Englewood Cliffs
- Miller, J.P. 2002. *Cerdas Di Sekolah Kepribadian*. Yogyakarta: Kreasi Kencana
- Muijs, D. dan Reynold D. 2008. *Effective Teaching Teori dan Aplikasi*. Penerjemah: Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyanti Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mulyati. 2005. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Andi Offset
- Rahmaini, 2007. Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Kemandirian Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN SU Medan. *Tesis*. Medan: Unimed
- Rohani, A. dan Ahmadi, A. 2005. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Romizowski, A.J. 1981. *Instructional Design System, Decision Making in Course Planning and Curriculum Design*. London: Kogan
- Sanjaya, W. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sujanto, A. 2000. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sukanto, 2006. Pengaruh Strategi Pengorganisasian Pembelajaran dan Kemandirian Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Pengembangan Kurikulum Di Fakultas Tarbiyah IAIN SU. *Tesis*. Medan: Unimed
- Suparman, A. 2001. *Desain Instruksional*. Jakarta: PAU Dikti Depdikbud Universitas Terbuka Press
- Surapranata, S. 2004. *Analisis Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suryabrata. S. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sutarman dan Suwasono, P. 2003. *Implementasi Pembelajaran Generatif Berbasis Konstruktivisme Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas III Pada Bidang Fisika di SLTP 27 Malang*. Laporan Penelitian. Malang: Lemlit UM
- Syah, M. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Tilaar, H.A.R. 2002. *Perubahan Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Grasindo
- Wena, M. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara