

PENERAPAN MODEL CHARACTER PROJECT CITIZEN (CPC) BERBASIS OUTDOOR STUDY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS IPS (STUDI PADA SISWA KELAS IV SDN TALUN 05 KECAMATAN TALUN KABUPATEN BLITAR)

NOURMA OKTAVIARINI¹⁾

¹⁾STKIP PGRI Tulungagung

e-mail: nourmaoktavia@gmail.com¹⁾

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan: (1) penerapan character project citizen (CPC) berbasis outdoor study pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Talun 05 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar, (2) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan character project citizen berbasis outdoor study, (3) Respon siswa kelas IV SDN Talun 05 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar terhadap pembelajaran character project citizen berbasis outdoor study. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, yaitu berupa observasi, dokumentasi, dan hasil tes. Hasil penelitian menunjukkan penerapan pembelajaran character project citizen Berbasis Outdoor Study sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran IPS dengan materi yang disesuaikan. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan berpikir kritis siswa berdasarkan tes dari 3,35 pada siklus I menjadi 4,023 pada siklus II. Kemampuan berpikir kritis berdasarkan pengamatan diperoleh skor 2074 dengan rata-rata skor 69,13 (kategori baik) pada siklus I menjadi 2396 dengan rata-rata skor 79,88 (80) kategori sangat baik. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan character project citizen berbasis Outdoor Study dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPS.

Kata Kunci: *Character Project Citizen (CPC), Outdoor Study, berpikir kritis*

BAB I PENDAHULUAN

Bahasa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Sejalan dengan paparan di atas menurut Depdiknas (2006:575) mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan: (1) Mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terha-

dap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global. Melalui mata pelajaran IPS ini diharapkan siswa dapat menghadapi tantangan di kehidupan masyarakat karena masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat.

Berdasarkan tujuan di atas, menurut peneliti dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah memberi siswa bekal untuk menghadapi tantangan lebih berat, karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Serta memberikan keterampilan dan nilai-nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari, agar menjadi warga negara yang memiliki kemampuan tinggi.

Masalah yang timbul dari faktor guru yaitu guru kelas IV SDN Talun 05 Kecamatan Talun Ka-

bupaten Blitar kurang mampu mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan masih menerapkan pembelajaran konvensional dalam hal ini metode yang sering digunakan oleh guru adalah metode ceramah. Metode ceramah yang diterapkan oleh guru tidak menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu guru hanya menggunakan perangkat pembelajaran yang diperolehnya dari KKG berupa silabus dan RPP bukan buatan guru sendiri. Penyampaian materi yang dilakukan guru masih berorientasi pada buku teks, mengutamakan aspek kognitif, situasi pembelajaran terkesan sangat formal, kurang mengaktifkan dan kurang menyenangkan bagi siswa. Guru terlalu mendominasi dalam kegiatan pembelajaran tanpa melibatkan siswa di dalamnya. Setelah kegiatan menyampaikan materi usai, guru menyuruh siswa untuk mengerjakan soal yang ada di buku paket atau LKS yang telah digunakan di sekolah.

Hasil observasi langsung peneliti pada siswa kelas IV menunjukkan siswa kurang antusias dan kurang aktif dalam proses pembelajaran, cenderung satu arah. Siswa yang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran hanya 27%. Umumnya siswa tidak mampu berpikir kritis sehingga kemampuan memecahkan masalah pada saat diskusi (baik diskusi kelas maupun diskusi kelompok) masih rendah. Hal ini tampak dari pengamatan pada saat diskusi siswa yang aktif hanya 27% (8 orang siswa). Bila diberikan soal yang memerlukan pemecahan masalah hanya 10% saja siswa yang dapat menyelesaikan. Data menunjukkan kurang lebih 35% siswa 40% siswa mengumpulkan tugas tidak tepat waktu. Rendahnya berpikir kritis ini terlihat dalam perilaku siswa yaitu rasa ingin tahu dalam mencari informasi masih rendah. Hal ini terbukti dari siswa yang hanya menerima informasi dari guru. Sehingga pemahaman siswa terhadap suatu informasi tersebut masih lemah.

Perlu dicarikan solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran secara tepat, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS. Para guru perlu menerapkan berbagai model

pembelajaran yang bervariasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar mata pelajaran IPS. Salah satu solusinya yaitu dengan menerapkan pembelajaran *character project citizen* berbasis *outdoor study* sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam belajar.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang menerapkan *Project Citizen* di sekolah. Pembelajaran IPS dengan model ini dimaksudkan untuk membangun kreativitas, daya kritis sosial, dan mampu memecahkan masalah sosial. Dalam kompetensi sosial pun memuat salah satu kompetensi yang mampu mengembangkan karakter siswa. Kompetensi Sosial yang dimaksud sebagaimana dikemukakan Branson (1998), yaitu: 1) *Civic knowledge*; 2) *Civic skill*; dan 3) *Civic disposition*. Menurut pendapat Harsono (2011) menyatakan bahwa *character project citizen* merupakan *instructional treatment* yang berbasis masalah untuk mengembangkan pengetahuan, kecakapan dan watak sosial serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang didasari oleh nilai pendidikan karakter dan nilai Pancasila.

Character project citizen berbasis *outdoor study* adalah model dimana guru mengajak siswa belajar di luar ruangan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, untuk melihat peristiwa langsung di lapangan dengan tujuan untuk mengakrabkan siswa dengan lingkungannya. Melalui penerapan pembelajaran ini lingkungan di luar sekolah dapat digunakan sebagai sumber belajar. Peran guru sebagai motivator, artinya guru sebagai pemandu agar siswa belajar secara aktif, kreatif dan akrab dengan lingkungannya. Model pembelajaran ini menjadi sarana memupuk kreatifitas, inisiatif kemandirian, kerjasama atau gotong royong dan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Sumaatmadja, 1996).

Character project citizen berbasis *outdoor study* memberi kesempatan kepada siswa untuk dapat berpartisipasi dalam pengembangan sistem sosial dan secara bertahap dapat belajar untuk menerapkan beberapa metode ilmiah yang bermanfaat bagi masyarakat melalui pengalaman yang telah diperoleh sebelumnya (Koes, 2003). Penerapan *character project citizen* berbasis

outdoor study dengan memanfaatkan lingkungan sekitar juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa yang tampak dari hasil akhir (evaluasi) selama proses pembelajaran. Selain itu guru dapat memberikan pemahaman kepada siswa bahwa IPS bukan hanya sekedar ilmu yang dihafalkan dan membosankan, tetapi dapat membuat belajar IPS menjadi lebih baik dan menyenangkan.

Sebagai suatu inovasi, model pembelajaran berbasis *character project citizen* berbasis *outdoor study* tidak memosisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru laksana botol kosong yang diisi dengan ilmu pengetahuan. Melalui model pembelajaran model *project citizen* siswa diberdayakan agar mau dan mampu berbuat untuk memperkaya pengalaman belajarnya (*learning to do*) dengan meningkatkan interaksi dengan lingkungannya baik lingkungan fisik, sosial, maupun budaya, sehingga mampu membangun pemahaman dan pengetahuannya terhadap dunia disekitarnya (*learning to know*) dan juga dapat memperkuat karakter siswa. Diharapkan hasil interaksi dengan lingkungannya itu dapat membangun pengetahuan dan kepercayaan dirinya (*learning to be*). Kesempatan berinteraksi dengan berbagai individu atau kelompok yang bervariasi (*learning to live together*) akan membentuk kepribadiannya untuk memahami kemajemukan dan melahirkan sikap-sikap positif dan toleran terhadap keanekaragaman dan perbedaan hidup.

BAB II METODE

Pendekatan yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian kualitatif, kehadiran peneliti di lapangan mutlak diperlukan karena peneliti bertindak sebagai instrumen kunci yang dalam hal ini adalah sebagai pengamat partisipan. Adapun keterlibatan peneliti selengkapnya dapat dirinci sebagai berikut: peneliti sebagai guru model, perencana kegiatan pembelajaran, pelaksana pembelajaran, pengumpul data, penganalisis, dan pelapor hasil penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain observasi, dokumentasi, dan hasil tes.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SDN Talun 05 yang terletak di Jalan Semeru No. 56 RT 3 RW 1 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar dengan jumlah siswa 30 orang siswa. Lingkungan sekitar SDN Talun 05 masih alami dan jauh dari jalan besar propinsi, sehingga keamanan siswa dan kegiatan belajar lebih efektif.

Waktu penelitian mulai dari perencanaan penelitian, pengidentifikasian permasalahan penelitian, pembuatan instrument penelitian, pembuatan proposal penelitian, pelaksanaan penelitian, pengumpulan data penelitian, pengolahan dan analisis data, dan penulisan laporan penelitian. Sejak perencanaan penelitian hingga selesainya penulisan laporan ini, diperkirakan memerlukan waktu dua bulan terhitung sejak bulan Agustus sampai Oktober 2016.

Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik dokumentasi, observasi, dan tes. Teknik dokumentasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan masing-masing siswa sebagai dasar pembagian kelompok. Teknik observasi dilakukan untuk merekam seluruh kegiatan proses pembelajaran berdasarkan instrumen observasi. Camera foto juga digunakan untuk melengkapi hasil pengamatan/observasi. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Data hasil observasi, catatan guru, respon siswa dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kualitas proses belajar mengajar.

1. Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Guru

Presentase keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ Keterlaksanaan} = \frac{\text{Jumlah indikator yang terlaksana}}{\text{Jumlah Seluruh Indikator}} \times 100$$

2. Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Siswa

Presentase keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ Keterlaksanaan} = \frac{\text{Jumlah indikator yang terlaksana}}{\text{Jumlah Seluruh Indikator}} \times 100$$

Sumber: Fathiyah (2011:36)

3. Kemampuan Berfikir Kritis

Skor terendah untuk masing-masing butir pertanyaan pada tes kemampuan berpikir kritis adalah 0 dan skor tertinggi adalah 5, kemudian dikversi menjadi skala 0 – 100.

Rata-rata skor kemampuan berpikir kritis tiap siswa ditentukan dengan rumus sebagai berikut.

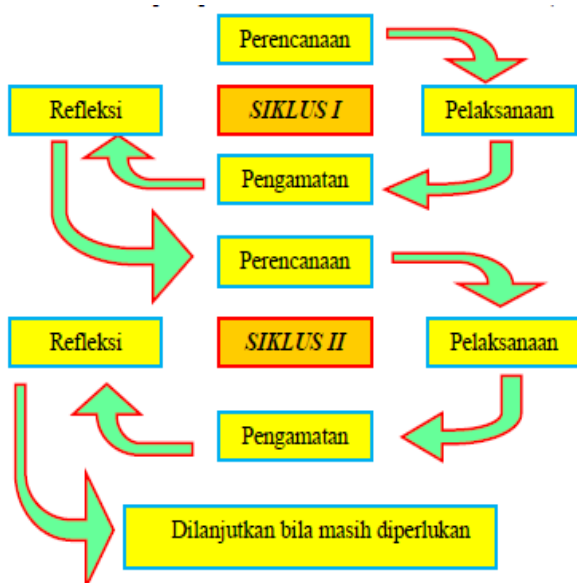
$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah soal}}$$

Sumber: Fathiyah (2011:37)

Data kemampuan berpikir kritis berasal dari *Essay* dengan rubrik. Pemberian skor item setiap soal dalam rubrik mengaju pada Hart (1994) dengan skala 0-5. Skor yang didapat dikonversikan ke dalam skala 1-100 kemudian dikategorikan ke dalam skor absolut skala 5 dengan kategori A, B, C, D dan E (Groundlund & Linn, 1990). Rata-rata kurang dari 20 dikategorikan sangat kurang (E), 20-39 dikategorikan kurang (D), 40-59 dikategorikan sedang (C), 60-79 dikategorikan baik (B), dan 80-100 dikategorikan sangat baik (A).

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) ini ada dua tahap kegiatan yaitu tahap pra penelitian dan tahap penelitian. Berikut ini disajikan bagan visualisasi penelitian yang dilakukan di SDN Talun 05 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. Berikut ini adalah model spiral penelitian tindakan kelas dari Arikunto (2007: 16).



Gambar 3.1: Spiral Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2007: 16)

Pada tahap perencanaan (*plan*) peneliti bersama mitra peneliti (*observer*) melakukan identifikasi masalah-masalah pembelajaran. Peneliti melakukan observasi kelas dan melakukan wawancara kepada guru kelas, kemudian melakukan diskusi untuk dapat menemukan masalah yang dianggap paling mendesak untuk diatasi melalui penelitian tindakan kelas.

Pada tahap pelaksanaan tindakan (*act*) yaitu menerapkan RPP yang telah dibuat dalam praktik pembelajaran dikelas. Pada tahap observasi (*observe*) dilakukan pengamatan jalannya proses pembelajaran, mencatat pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa, mencatat gejala-gejala yang tampak dalam proses pembelajaran, merekam jalannya proses pembelajaran, dan akibat-akibat yang tampak dalam proses pembelajaran.

Pada tahap refleksi (*reflect*) ini merupakan tindakan yang dilakukan peneliti dengan mitra peneliti (*observer*) dalam kerangka menemukan kelemahan dan kekurangan pada praktik pembelajaran yang dilakukan untuk mencari pemecahan maupun penguatan-penguatan terhadap pembelajaran yang masih dipandang kurang optimal.

BAB III HASIL PENELITIAN

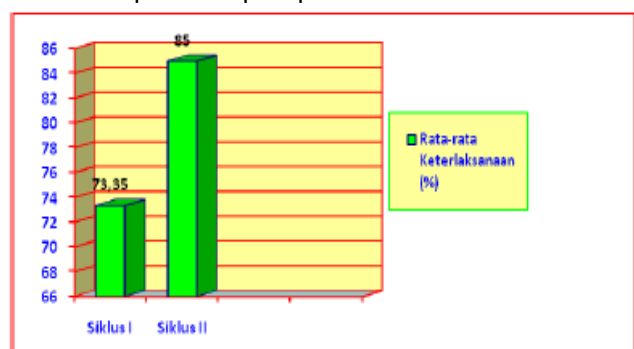
1. Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Guru

Berdasarkan data hasil pengamatan oleh para observer, keterlaksanaan pembelajaran oleh guru selama siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan tingkat keterlaksanaan. Keterlaksanaan tersebut dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1. Rata-rata Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Guru pada siklus I dan Siklus II

Rata-rata persentase (%)		Peningkatan
Siklus I	Siklus II	
73,35	85	11,65

Keterlaksanaan pembelajaran oleh guru pada siklus I dan II pun tampak pada Gambar 1 berikut.



2. Kemampuan Berpikir Kritis

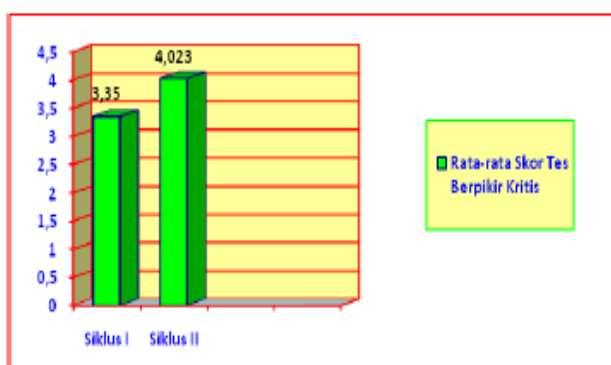
Berdasarkan tes, skor rata-rata kemampuan berpikir kritis pada siklus I dan II mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rata-rata Skor Kemampuan Berpikir Kritis

Tabel 1. Rata-rata Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Guru pada siklus I dan Siklus II

Rata-rata persentase (%)		Peningkatan
Siklus I	Siklus II	
73,35	85	11,65

Rata-rata skor kemampuan berpikir kritis pada setiap tes akhir siklus I dan siklus II tampak pula pada Gambar 2 berikut.



3. Respons Siswa terhadap Pembelajaran

Respon siswa terhadap penerapan *character project citizen* berbasis *outdoor study* diperoleh melalui angket yang diisi oleh subjek penelitian, dalam hal ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa. Adapun rekapitulasi respon siswa terhadap penerapan *character project citizen* berbasis *outdoor study*. Secara ringkas data pemunculan setiap deskriptor untuk masing-masing indikator dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Pemunculan tiap Deskriptor untuk Masing-masing Indikator Respon Siswa terhadap Penerapan *Problem Based Learning* Berbasis *Outdoor Study*

No	Indikator	Deskriptor	Skor	Rata-rata	Prosentase (%)	Kategori
1	Perhatian (Attention)	6,9,10	383	4,26	85,1%	Sangat setuju
2	Keyakinan (Convidence)	3,1,4,8	529	4,40	88,2%	Sangat setuju
3	Kepuasan (Satisfaction)	2,5,7	392	4,35	87,1%	Sangat setuju
Rata-rata				4,33	86,80%	Sangat setuju

Sumber: Data dari Lampiran 33

Kategori persentase:

- 85% - 100% : Sangat setuju
- 69% - 84% : Setuju
- 53% - 68% : Ragu-ragu
- 37% - 52% : Kurang setuju
- 20% - 36% : Tidak setuju

Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa rata-rata respon siswa terhadap setiap deskriptor adalah 4,33 dengan persentase 86,80% termasuk dalam kate-

gori respon yang positif atau berada pada skala sikap "sangat setuju". Ini berarti bahwa pembelajaran dengan menerapkan *character project citizen* berbasis *outdoor study* menyenangkan bagi siswa.

BAB IV PEMBAHASAN

Penerapan *Character Project Citizen* Berbasis *Outdoor Study* dengan Mata Pelajaran IPS

Model pembelajaran *character project citizen* merupakan model pembelajaran yang berdasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan "autentik" yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata (Trianto, 2006: 42). Teori pembelajaran yang melandasi model *character project citizen* adalah teori konstruktivis (teori kognitif) dan pengajaran dan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*). Model pembelajaran ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual siswa. Pembelajaran dengan menggunakan model PBL merupakan model yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi.

Strategi *Outdoor Study* merupakan seperangkat pembelajaran yang dilakukan di luar kelas yang memanfaatkan kondisi lingkungan sekitar siswa sebagai media pembelajaran yang tersusun dan terencana. Proses pemerolehan pengetahuan melalui pengamatan atau penyelidikan terhadap lingkungan sekitar menjadikan siswa lebih aktif dan tidak lagi menghafal fakta-fakta tetapi siswa mengkonstruksi pengetahuan yang mereka peroleh sendiri. Dengan *Outdoor Study* siswa dapat dengan mudah memecahkan masalah-masalah yang ada di lingkungan, memberikan hipotesis permasalahan, serta mampu mengkonstruksi konsep-konsep ilmu sosial dan lingkungan sekitar siswa melalui pengamatan pada situasi yang konkret. Dengan demikian strategi dengan *Outdoor Study* dengan sistem pembelajaran dimana guru mengajak siswa belajar di luar ruangan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, untuk melihat peristiwa langsung di lapangan merupakan satu strategi untuk pemecahan masalah yang tepat diterapkan dalam sebuah kegiatan pembelajaran.

Materi ajar yang menjadi bahan pembelajaran selama penelitian ini adalah Standar Kompetensi 2. Mengenal sumber daya alam kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Sedangkan Kompetensi Dasar yang dipilih yaitu 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya. Pada materi ini indikator yang dipilih yaitu 2.4.4 Siswa mampu menjelaskan masalah sosial tentang sampah yang ada di lingkungan sekitar. Sehingga materi ajar pada penelitian ini lebih berfokus pada Masalah sosial yang terkait dengan permasalahan-permasalahan sampah yang ada di lingkungan sekitar.

Masalah sampah yang ada di lingkungan sekitar merupakan sebuah materi yang perlu dikembangkan agar siswa mampu meningkatkan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah, berkolaborasi, memelihara, dan menerapkan pengetahuan. Materi Masalah Sampah di Lingkungan Sekitar merupakan materi yang dapat dipelajari siswa langsung dari objeknya. Siswa dapat langsung berinteraksi dengan lingkungannya pada saat mempelajari materi tentang Masalah sampah ini. Lingkungan sekitar siswa dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran bagi siswa untuk belajar langsung memecahkan permasalahan nyata yang ada di lingkungan sekitar seperti halnya masalah sampah.

Seorang guru tidak cukup hanya berperan untuk memfasilitasi pembelajaran, namun juga harus bisa membantu siswa untuk belajar bagaimana belajar (*learn how to learn*) agar siswa lebih mudah untuk memahami, menyimpan, dan mengingat kembali konsep-konsep yang dipelajari. Berdasarkan karakteristik materi (dalam hal ini KD 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya) dan solusi pemecahan yang ingin dicapai, maka penerapan model pembelajaran *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study* merupakan pendekatan yang cocok dalam penelitian ini.

Model pembelajaran *character project citizen* berbasis *outdoor study* memungkinkan siswa untuk belajar konsep dari pemecahan masalah yang mereka lakukan. Dengan kata lain dalam model pembelajaran *character project citizen* berbasis *outdoor study* siswa dapat belajar melalui belajar penemuan (*discovery learning*). Penemuan

terjadi bila siswa terlibat secara aktif dalam menggunakan proses mentalnya untuk memperoleh pengalaman, sehingga mereka dapat menemukan beberapa konsep atau prinsip. Proses mental itu meliputi: merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, merancang eksperimen, melaksanakan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menarik kesimpulan (Fathiyah, 2011:107).

Setelah melakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study*, peneliti menyadari disamping terdapat kelebihan-kelebihan yang diperoleh dari model pembelajaran ini, model pembelajaran ini juga memerlukan waktu yang lebih lama. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan Bruner dalam (Arrends, 2008:47) sebagai penemu model pembelajaran *discovery learning* yang menyatakan bahwa belajar penemuan yang murni memerlukan waktu. Oleh karena itu ia menyarankan agar penggunaan belajar penemuan ini hanya diterapkan sampai batas-batas tertentu, yaitu dengan mengarahkannya pada struktur bidang studi. Struktur suatu bidang studi terutama diberikan oleh konsep-konsep dasar dan prinsip-prinsip dari bidang studi tersebut. Bila seorang siswa telah menguasai struktur dasar, maka tidak begitu sulit baginya untuk mempelajari bahan-bahan pelajaran lain dalam bidang studi yang sama, dan dia akan lebih mudah ingat akan bahan pelajaran yang baru itu karena ia telah memperoleh kerangka pengetahuan yang bermakna, yang dapat digunakan untuk melihat hubungan-hubungan yang esensial dalam bidang studi itu, dan dengan demikian dapat memahami hal-hal yang mendetail (Depdiknas, 2004). Mengerti struktur bidang studi ialah memahami bidang studi tersebut sedemikian rupa sehingga dapat menghubungkan hal-hal lain pada struktur itu secara bermakna.

Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Guru dalam Penerapan *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study*

Data keterlaksanaan pembelajaran oleh guru diperoleh berdasarkan hasil pengamatan para *observer* (pengamat). Pengamatan dilakukan dengan panduan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru selama proses pembela-

ajaran dari awal sampai akhir. Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Rata-rata skor keterlaksanaan pembelajaran oleh guru pada siklus I sebesar 73,35% sehingga dapat diartikan pembelajaran pada siklus I telah terlaksana dengan baik, namun peneliti masih harus memperbaiki keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II untuk memperbaiki hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sebesar 85%, hal ini dapat diartikan tahap pembelajaran pada siklus II sudah berjalan sesuai yang direncanakan, setiap tahap pembelajaran telah dilakukan oleh guru sehingga pembelajaran lebih terarah dan sesuai tujuan yang ingin dicapai. Dan hasil keterlaksanaan pembelajaran oleh guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 11,65%.

Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Terhadap Penerapan *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study*

Berdasarkan data hasil yang diperoleh dari penelitian dapat dinyatakan bahwa pembelajaran pemecahan masalah menggunakan peta konsep dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang terdiri dari 2 cara, yaitu:

1. Hasil Tes berpikir kritis

Untuk mengukur kemampuan berpikir kritis digunakan tes dengan bentuk essay. Instrumen dalam bentuk soal essay diukur dengan rubrik penilaian dengan rentang skor 1 yang terendah dan 5 yang tertinggi. Untuk memperoleh kategori skor yang diperoleh siswa digunakan konversi jumlah kelas 5 dengan jarak interval 0,8 dengan kategori Sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah, sangat rendah (Widoyoko, 2012:121). Berdasarkan konversi ini maka skor rata-rata sangat rendah (1,0 s/d 1,7), rendah (1,8 s/d 2,5), cukup (2,6 s/d 3,4), tinggi (3,4 s/d 4,1), dan sangat tinggi (4,2 s/d 5).

Hasil pengukuran kemampuan berpikir kritis pada siklus I diperoleh skor rata-rata kemampuan berpikir kritis 3,35 (kategori tinggi) sedangkan pada siklus II skor rata-rata kemampuan berpikir kritis mencapai 4,023 (kategori sangat tinggi). Dengan demikian terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis dari siklus I ke siklus II sebanyak 0,67 poin. Peningkatan kemampuan ini

dimungkinkan karena selama implementasi *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study*, siswa belajar memecahkan masalah. Belajar memecahkan masalah memerlukan latihan dengan berbagai macam masalah dan membutuhkan pemikiran. Semakin banyak macam masalah yang dipelajari anak didik untuk dipecahkan, maka semakin banyak mereka berpikir (Nur dan Wikandari, 2000 dalam Lutfri, 2003). Menurut Arrends (2008) *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study* merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri, dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Menurut Ibrahim (2007:7) (dalam Trianto, 2008:70) penerapan model *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study* tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa tetapi membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual, belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman yang nyata atau simulasi, dan menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri. Berpikir kritis dalam pembelajaran merupakan konseptualisasi kemampuan berpikir secara logis dalam mensintesis referensi untuk memecahkan masalah (Glasser, 1985; Skinner, 1976 dalam Fathiyah, 2011).

Hasil Belajar Siswa dalam Penerapan *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study*

Hasil belajar siswa dianalisis dalam penelitian ini meliputi hasil belajar siswa dalam ranah kognitif. Alat ukur untuk mengukur hasil belajar ranah (kemampuan) kognitif adalah test hasil belajar kognitif. Test hasil belajar kognitif berbentuk essay yang terdiri atas 5 soal. Siswa dinyatakan tuntas bila mencapai batas Standar Ketuntasan Minimal (SKM) yang di SDN Talun 05 ditetapkan 70. Tingkat ketuntasan klasikal dihitung dengan membagi jumlah siswa yang tuntas dalam kelas tersebut dengan jumlah siswa keseluruhan yang mengikuti tes dikalikan 100%. Batas ketuntasan minimal secara klasikal adalah 25%.

Berdasarkan hasil analisis data tes hasil belajar kognitif tampak adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II baik nilai rata-rata kelas mau-

pun persentase ketuntasan klasikal. Rata-rata kelas pada siklus I mencapai 73,45 yang meningkat pada siklus II menjadi 79,8. Dengan demikian rata-rata kelas mengalami peningkatan sebesar 6,35. Sedangkan ketuntasan klasikal pada siklus I mencapai 63% meningkat pada siklus II menjadi 93%. Dengan demikian ketuntasan klasikal meningkat 30%.

Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dari setiap siklus I ke akhir siklus II dimungkinkan karena dalam melakukan kegiatan pembelajaran dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya guru selalu melakukan perbaikan berdasarkan kekurangan pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Dengan penerapan pembelajaran *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study*, disamping siswa terbiasa memecahkan permasalahan, dengan adanya kegiatan *out door study* menambah kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, selain itu pembelajaran menjadi semakin bermakna. Penerapan *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study*, dimana guru mengajak siswa belajar di luar ruangan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar maka konsep-konsep ilmu sosial dan lingkungan sekitar siswa dapat dengan mudah dikuasai siswa melalui pengamatan pada situasi yang konkret. Hal ini siswa belajar bukan hanya memahami konsep namun mengaitkan dan mengorganisasikan antara konsep satu dengan konsep yang lain. Dengan demikian akan meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Vygotsky (1978,1994) dalam Arends (2008:47) yang menyatakan bahwa penggunaan strategi pembelajaran dengan menggunakan permasalahan dalam dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar menjadikan siswa dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah, serta mendapatkan konsep pengetahuan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan paparan data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan penerapan *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study* pada pelajaran IPS adalah sebagai berikut.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan penerapan model *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study* pada mata pelajaran IPS Kompetensi Dasar "Mengenal permasalahan sosial di daerahnya" mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar. Hal tersebut terbukti dari sikap keantusiasan mereka dalam memperhatikan pembelajaran yang diberikan peneliti. Siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, keaktifan siswa misalnya dalam merespon pertanyaan yang diajukan guru serta aktif dalam berdiskusi. Selain itu juga siswa mampu merumuskan masalah, melakukan pengumpulan data berdasarkan pengamatan yang dilakukan, membuat hipotesis, serta siswa sudah tidak mengalami kesulitan dalam membuat kesimpulan terkait dengan hipotesis.

2. Penerapan *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hasil pengukuran kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan instrumen tes dengan bentuk essay pada siklus I diperoleh skor rata-rata kemampuan berpikir kritis 3,35 (kategori tinggi) sedangkan pada siklus II skor rata-rata kemampuan berpikir kritis mencapai 4,023 (kategori sangat tinggi). Dengan demikian terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis dari siklus I ke siklus II sebanyak 0,67 poin.

Sedangkan hasil pengamatan atau observasi pada aktifitas berpikir kritis siswa selama pelaksanaan pembelajaran siklus I diperoleh rata-rata skor 69,13 dengan kategori Baik. Dari pertemuan 1 sebesar 67,06 dan pada pertemuan 2 sebesar 71,2. Sedangkan hasil pengamatan siswa selama pelaksanaan pembelajaran siklus II diperoleh rata-rata skor sebesar 79,88 (80) dengan kategori sangat baik. Dari pertemuan 1 diperoleh skor 77,56 dan skor pertemuan 2 sebesar 82,2.

3. Respons Siswa terhadap Penerapan *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study* dapat dikatakan bahwa siswa mempunyai sikap positif dalam bentuk perhatian, keyakinan dan kepuasan terhadap penerapan *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study* sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, mening-

katkan berpikir kritis, siswa merasa dihargai, dan siswa berani mengeluarkan pendapat. Berdasarkan hasil analisis angket respons siswa terhadap penerapan *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study* tampak bahwa rata-rata respons siswa adalah skala 4,33 (kategori sangat setuju) dengan rata-rata prosentase 86,80%. Respons siswa dengan kategori sangat setuju menunjukkan bahwa respon siswa adalah baik/positif terhadap penerapan *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikemukakan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi rekomendasi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Dasar khususnya pada mata pelajaran IPS, untuk itu saran-saran yang peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di Sekolah Dasar khususnya mata pelajaran IPS, diharapkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran hendaknya menggunakan model, strategi ataupun metode pembelajaran yang sesuai. Memilih dan menerapkan model pembelajaran yang menarik dan komunikatif dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di dalam kelas. Selain itu guru hendaknya belajar dan dapat menerapkan pembelajaran dengan model-model pembelajaran terbaru sebagai upaya perbaikan peningkatan mutu pembelajaran. Penerapan *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study* dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang diterapkan guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.
2. Berdasarkan hasil penelitian, siswa sangat senang dengan melaksanakan pembelajaran yang bervariasi. Ada kalanya belajar di dalam kelas dan ada kalanya siswa diajak belajar dalam suasana yang berbeda di luar ruangan, agar semangat belajar siswa dapat meningkat.
3. Bagi peneliti selanjutnya:
 - a. Untuk penelitian selanjutnya agar pembelajaran dengan menerapkan model *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study*, hendaknya peneliti mempersiapkan terlebih dahulu segala sesuatunya secara matang baik materi, alokasi waktu, kegiatan siswa pada waktu pengamatan di lapangan, penilaian, serta tindak lanjut siswa lebih diperhatikan agar pengkondisian siswa dan kegiatan pembelajaran bisa berjalan secara efektif dan efisien.
 - b. Selanjutnya untuk penerapan sintaks dari *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study* alangkah lebih baiknya jika peneliti dalam satu siklus di setiap pertemuan tidak menggunakan keseluruhan sintaks *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study*, namun perlu pembagian sintaks secara bertahap dan berkesinambungan.
 - c. Disarankan juga untuk mencoba mengembangkan penelitian lanjutan yang membahas tentang peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa melalui penerapan *Character Project Citizen* berbasis *Outdoor Study*.

DAFTAR RUJUKAN

- Arends, R.I. 2008a. *Learning To Teach (Belajar Untuk Mengajar)*. Edisi ketujuh Buku Satu. Penerjemah Helly Prajitno Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S & Jabar, A.S.C. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan. Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Edisi Kedua. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2006. *Standar Isi*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Fathiyah, N.R. *Implementasi Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Dipadu dengan Strategi Belajar Peta Konsep untuk Meningkatkan Aktivitas, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Singosari Kabupaten Malang*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Trianto. 2006. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik Konsep. Landasan teoritis-Praktis dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka