



MORES; Jurnal Pendidikan Hukum, Politik, dan Kewarganegaraan  
website: <http://mores.stkipasundan.ac.id/index.php>  
MORES; Jurnal Pendidikan Hukum, Politik, dan Kewarganegaraan, 6(1),  
59-68

## PENGARUH PEMBELAJARAN *LEARNING CYCLE* TERHADAP KARAKTER PESERTA DIDIK

**Diana Sukmawati, Eneng Martini, E. Pandikar**

Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, STKIP Pasundan, Cimahi  
[dianasukawati5@gmail.com](mailto:dianasukawati5@gmail.com)

Naskah diterima : 11 Januari 2024, Naskah direvisi : 30 Januari 2024, Naskah disetujui : 25 Februari 2024

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran Learning Cycle terhadap Karakter Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMP Budi Luhur Cimahi. Model Pembelajaran Learning Cycle mengakibatkan banyak faktor yang mempengaruhi pada pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang berlandaskan positivisme dengan menggunakan populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan kuesioner yang utama. Analisis yang digunakan Regresi Linear Sederhana dengan tujuan untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian diperoleh temuan yakni: Seberapa besar pengaruh pembelajaran learning cycle terhadap karakter peserta didik pada mata pelajaran PKn di SMP Budi Luhur Cimahi. Berdasarkan Uji F diperoleh nilai F-hitung  $113,321 > F\text{-tabel } 4,07$  maka disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti ada pengaruh secara keseluruhan antara variabel bebas (pembelajaran learning cycle) terhadap variabel terikat (karakter peserta didik). Sedangkan nilai  $0,000 < 0,05$  artinya secara keseluruhan antara variabel X terhadap variabel Y adalah signifikan.

**Kata Kunci :** Learning Cycle Learning, Pendidikan karakter, Civic Education.

### ABSTRACT

This research aims to determine the influence of learning cycle learning on student character in citizenship education subjects at Budi Luhur Cimahi Middle School. The Learning Cycle Learning Model results in many factors influencing learning, especially in Citizenship Education subjects. This research uses a quantitative method based on positivism using a certain population or sample. Data collection uses the main questionnaire. The analysis used Simple Linear Regression with the aim of testing the hypothesis. The results of the research obtained findings namely: How big is the influence of learning cycle learning on the character of students in Civics subjects at Budi Luhur Cimahi Middle School. Based on the F test, the F-count value was  $113,321 > F\text{-table } 4,07$ , so it was concluded that  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted, which means there was an overall influence between the independent variable (learning cycle learning) on the dependent variable (student character). Meanwhile, the value  $0,000 < 0,05$  means that overall the relationship between variable X and variable Y is significant.

**Keywords :** Learning Cycle Learning, Student Character, Civic Education.

## **PENDAHULUAN**

Secara yuridis istilah pendidikan kewarganegaraan di Indonesia termuat di dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 39 undang-undang tersebut menyatakan bahwa setiap jenis, jalur dan jenjang pendidikan wajib memuat Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Kewarganegaraan. Selanjutnya dikemukakan bahwa kurikulum dan isi pendidikan yang memuat Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Kewarganegaraan terus ditingkatkan dan dikembangkan di semua jalur, jenis dan jenjang pendidikan. Di dalam undang-undang tersebut dijelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah upaya untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warganegara dengan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh Bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Fenomena globalisasi saat ini banyak merubah pola hidup anak-anak remaja yang tidak sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa dan norma-norma yang ada di masyarakat, keluarga, maupun di sekolah, sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Hermawan (2019, hlm. 89) krisis moral yang terjadi di negara Indonesia terutama kepada remaja diakibatkan oleh pengaruh budaya dari negara luar yang tidak cocok dengan budaya bangsa Indonesia, sangat memprihatinkan dimana moral atau perilaku para remaja di Indonesia pada masa lalu dengan masa sekarang itu berbeda lebih kearah yang negatif

seiring masuknya globalisasi di perkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Belladonna & Rohmat (2018, hal. 433), pergeseran nilai dapat terlihat dari perilaku anak muda jaman sekarang yang lebih menyukai budaya luar daripada budaya mereka sendiri, dapat dilihat dari sikap mereka yang individualis dan tidak terlalu mengedapankan sopan santun. Apalagi meluasnya pergaulan bebas, budaya kekerasan, pronografi, porno aksi dan lain sebagainya.

Pendidikan karakter di era modern sekarang ini merupakan hal yang sangat penting dan harus selalu diperhatikan serta harus ada tindakan yang tegas untuk dilakukan mengingat banyak peristiwa yang menunjukkan terjadinya krisis moral terutama dikalangan remaja. Oleh sebab itu penguatan pendidikan karakter perlu dilaksanakan sedini mungkin dimulai dari lingkungan keluarga, sekolah, dan meluas pada lingkungan masyarakat. Salah satu pembentukan karakter di sekolah merupakan hal yang krusial dalam menumbuhkan nilai-nilai baik tersebut, baik peran guru di dalam pembelajaran (pendidikan formal) maupun peran Pembina dalam kegiatan ekstrakurikuler (pendidikan non formal). Salah satu karakter yang harus dimiliki oleh para peserta didik adalah karakter pada pendidikan formal atau pada proses belajar mengajar yang mampu menjadi dasar atas nilai-nilai yang baik untuk apa yang kita lakukan dan menjadi bekal masa depan yang baik dan berguna di lingkungan kerja maupun di lingkungan masyarakat.

Terkait dengan teori pembelajaran PKn, yang berpusat pada "student centered". Berdasarkan teori tersebut, dikembangkan tahapan pembelajaran,

sistem sosial, prinsip reaksi, dan sistem pendukung untuk membantu peserta didik dalam membangun/mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan sumber belajar. Oleh karena itu, pencapaian hasil pembelajaran yang optimal dibutuhkan guru yang kreatif dan inovatif yang selalu mempunyai keinginan terus menerus untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses belajar di kelas. Upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses belajar mengajar di kelas harus selalu dilakukan. Kegiatan pembelajaran PKn seharusnya dilakukan dengan mengaitkan antara pengembangan diri dengan proses pembelajaran di kelas melalui pengalaman-pengalaman belajar yang menarik, interaktif dan juga inovatif. Guru PKn di lokasi penelitian mengetahui dan paham tentang beberapa model dan metode yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar seperti diskusi, ceramah, mand mapping, dan lain sebagainya.

Kendala yang dihadapi saat ini di lokasi penelitian, khususnya pembelajaran PKn adalah cara guru menyampaikan pelajaran yang jarang menggunakan model dan metode yang bervariasi. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan diskusi dalam menyampaikan pelajarannya sehingga cenderung siswa duduk diam mendengarkan dan hanya mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini juga mengakibatkan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Pada saat guru menggunakan metode diskusi, hanya beberapa siswa saja yang aktif. Karakter dapat dipahami sebagai upaya penanaman kecerdasan kepada peserta didik dalam berpikir, bersikap, dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai luhur

yang menjadi jati dirinya, diwujudkan dalam interaksi dengan Tuhannya, diri sendiri, antar sesama dan lingkungannya (Purwati, 2014, hlm. 5). Upaya penanaman karakter peserta didik tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Untuk meningkatkan karakter peserta didik, maka guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan ini, peneliti ingin menerapkan pembelajaran *learning cycle* 5E (LC 5E), yang merupakan rangkaian tahapan-tahap kegiatan (fase) yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga siswa dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dengan jalan berperan aktif. Melalui penerapan pembelajaran *learning cycle* siswa akan cenderung aktif dan selalu memiliki gagasan dalam berpendapat karena dengan model ini siswa yang dituntut untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Guru sebagai fasilitator untuk pembelajaran yang akan berlangsung.

Model pembelajaran ini, sangat tepat untuk dijadikan solusi dari kurangnya nilai karakter dari siswa terkait dari nilai kreativitas, nilai kedisiplinan, nilai mandiri, nilai toleransi, dan nilai gemar membaca karena dengan pembelajaran *learning cycle* yang terdiri dari 5 fase mulai dalam keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran, mengembangkan dan menemukan sendiri pengetahuan awal para siswa dengan berbagai aktivitas pembelajaran membaca, mendengarkan dan sebagainya, kemudian dengan penyampaian pemahaman siswa terhadap hasil eksplorasi mereka, penerapan konsep dan keterampilan yang telah

dipelajari dalam konteks yang berbeda, dan memberikan kesempatan kepada guru untuk memberikan penilaian sejauhmana keberhasilan kompetensi yang telah dicapai oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti sekitar bulan Januari 2023 di SMP Budi Luhur Kecamatan Cimahi Selatan, Kota Cimahi, peserta didik memiliki karakter yang bermacam-macam, seperti rasa ingin tahu yang tinggi sehingga selalu terjadi komunikasi yang baik antar siswa dan guru. Ketika peserta didik bertanya guru pun menanggapi pertanyaan peserta didik tersebut dengan baik, akan tetapi antusias belajar peserta didik yang masih sangat kurang, siswa yang cenderung mudah menyerah dalam mengerjakan soal. Selain itu terdapat beberapa kebiasaan siswa yang cenderung malas membaca materi sebelum proses belajar dilaksanakan, sehingga materi pelajaran yang seharusnya telah dipelajari siswa sebelumnya harus diajarkan kembali oleh guru mulai dari awal. Kebiasaan siswa yang biasa sering mengerjakan tugas rumah maupun tugas mandiri di sekolah dengan mencontek teman. Guru selalu mengingatkan pelajaran sebelumnya dengan memberikan soal yang berkaitan dengan materi sebelumnya ataupun dengan tanya jawab langsung ke siswa. Walaupun memakan waktu yang cukup lama, namun guru selalu melakukannya untuk mengingatkan kembali agar siswa tidak lupa dengan materi yang telah diajarkannya. Definisi karakter tersebut dipaparkan oleh guru PPKn berdasarkan hasil observasi.

Disamping itu, kurangnya siswa dalam mengemukakan ide-ide, sehingga mereka tidak terbiasa mengembangkan

kemampuan berpikirnya dan akhirnya mereka hanya menerima informasi saja. Hasil informasi lainnya, siswa masih kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran baik waktu belajar, maupun pelajaran yang sudah lalu dan bila siswa diberikan tugas untuk membuat kesimpulan pembelajaran siswa rata-rata.

Dengan demikian proses pembelajaran bukan lagi sekedar transfer pengetahuan dari guru ke siswa, seperti dalam falsafah behaviorisme, tetapi merupakan proses pemerolehan konsep yang berorientasi pada keterlibatan siswa secara aktif dan langsung. Proses pembelajaran demikian akan lebih bermakna dan menjadikan skema.

Melihat pembelajaran *learning cycle* yang dilaksanakan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, maka siswa dapat lebih mudah untuk dapat memahami materi pelajaran yang disajikan, dengan dilandasi karakter yang baik dan benar, sehingga relatif dapat terwujud karakter peserta didik yang sebenarnya.

Oleh sebab itu, melihat betapa pentingnya pembelajaran *learning cycle* pada mata pelajaran PKn, maka perlu adanya penanaman karakter peserta didik yang efektif sesuai dengan program pendidikan. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Pengaruh Pembelajaran *Learning Cycle* Terhadap Karakter Peserta Didik (Studi survey pada mata pelajaran PPKn Siswa di SMP Budi Luhur Kecamatan Cimahi Selatan, Kota Cimahi)".

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah di atas, maka selanjutnya

dirumuskan penelitian ini, dalam bentuk pertanyaan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana Pembelajaran *Learning Cycle* pada mata pelajaran PKn siswa di SMP Budi Luhur Kecamatan Cimahi Selatan, Kota Cimahi ?
2. Bagaimana Penanaman Karakter Peserta Didik pada mata pelajaran PKn siswa di SMP Budi Luhur Kecamatan Cimahi Selatan, Kota Cimahi ?
3. Seberapa besar pengaruh pembelajaran *Learning Cycle* terhadap Karakter Peserta Didik pada mata pelajaran PKn siswa di SMP Budi Luhur Kecamatan Cimahi Selatan, Kota Cimahi ?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Pembelajaran *Learning Cycle* pada mata pelajaran PKn siswa di SMP Budi Luhur Kecamatan Cimahi Selatan, Kota Cimahi.
2. Untuk mengetahui Penanaman Karakter Peserta Didik pada mata pelajaran PKn siswa di SMP Budi Luhur Kecamatan Cimahi Selatan, Kota Cimahi.
3. Untuk mengetahui pengaruh Pembelajaran *Learning Cycle* terhadap Karakter Peserta Didik pada mata pelajaran PKn siswa di SMP Budi Luhur Kecamatan Cimahi Selatan, Kota Cimahi.

## KAJIAN TEORITIS

### 1. Pembelajaran *Learning Cycle*

Salah satu pembelajaran yang menerapkan model konstruktivisme adalah pembelajaran *Learning Cycle*

(siklus belajar). Pembelajaran *Learning Cycle* pertama kali diperkenalkan oleh Robert Karplus dalam *Science Curriculum Improvement Study* (SCIS). *Learning Cycle* adalah suatu model yang berpusat pada pebelajar. *Learning Cycle* merupakan rangkaian tahap-tahap kegiatan (fase) yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga pebelajar dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperanan aktif.

*Learning Cycle* (Pembelajaran bersiklus), yaitu suatu model yang berpusat pada siswa (*student centered*). Menurut Purwanti (2012:3); mengatakan: Siklus belajar (*Learning Cycle*) merupakan pembelajaran yang terdiri fase-fase atau tahap-tahap kegiatan yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga siswa dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan siswa berperan aktif. Sedangkan, menurut Sadia (2014:20); Siklus belajar berasumsi dasar bahwa “pengetahuan dibangun di dalam pikiran pelajar”. Proses pembelajaran harus dikembangkan dari gagasan yang telah ada pada diri siswa melalui langkah-langkah intermediasi dan berakhir pada gagasan baru.

Disamping itu, *Learning Cycle* sebagai penuntun umum dalam praktik mengajar dengan tujuan untuk mengembangkan konsep-konsep tertentu dan keterampilan menalar. Oleh karena itu, Dahar dan Ratna (2006:169); menyatakan bahwa: Pembelajaran bersiklus ialah penggunaan siklus belajar yang tepat memberi kesempatan para siswa untuk mengungkapkan konsepsi sebelumnya dan kesempatan untuk berdebat sehingga tidak hanya dapat memberikan kemajuan

dalam pengetahuan konseptual siswa, melainkan juga meningkatkan kesadaran akan kemampuan untuk menggunakan pola penalaran yang terlibat dalam pembentukan dan pengujian pengetahuan konseptual itu. Pembelajaran *Learning Cycle* ini, berpusat pada siswa dan guru berperan sebagai fasilitator (Sastradi, 2016:53). Dengan demikian, bahwa pembelajaran *Learning Cycle* adalah salah satu model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengoptimalkan cara belajarnya dan mengembangkan daya nalarnya. Pembelajaran *Learning Cycle* terdiri atas lima tahap yang saling berhubungan satu sama lain, yaitu *engagement* (perlibatan), *eksplorasi* (penyelidikan), *explanation* (penjelasan), *elaborasi* (*penggalan*), dan *evaluasi* (evaluasi).

Menurut Lorsch (2002) dalam Wena (2013:170) menjelaskan mengenai tahap- tahap dalam model *Learning Cycle* yaitu

1) Tahap Perlibatan (*Engagement*)

Tahap *engagement* mempersiapkan siswa agar terkondisi dalam proses pembelajaran selanjutnya dengan jalan mengeksplorasi pengetahuan awal siswa serta miskonsepsi-miskonsepsi yang dialami siswa tentang konsep yang menjadi target pembelajaran. Dalam tahap ini minat dan keingintahuan siswa tentang topik yang akan dibahas berusaha dibangkitkan. Pada tahap ini, siswa diajak untuk memprediksi tentang fenomena yang dipelajari dan dibuktikan dalam tahap eksplorasi.

2) Tahap Penyelidikan (*Exploration*)

Eksplorasi merupakan tahap kedua model siklus belajar. Pada tahap ini,

dibentuk kelompok-kelompok kecil antara 3-6 siswa, kemudian diberi kesempatan untuk bekerjasama dalam kelompok kecil tanpa pembelajaran langsung dari guru. Dalam kelompok ini siswa didorong untuk melakukan dan mencatat pengalaman serta ide-ide atau pendapat yang berkembang dalam diskusi. Pada tahap ini guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Pada dasarnya tujuan tahap ini adalah mengecek pengetahuan yang dimiliki siswa apakah sudah benar, masih salah, atau mungkin salah, sebagian benar.

3) Tahap Penjelasan (*Explanation*)

Pada tahap ini siswa mempresentasikan hasil eksplorasinya dalam diskusi kelas. Tugas guru adalah mendorong siswa untuk menjelaskan konsep maupun prinsip-prinsip ilmiah dengan bahasa mereka sendiri, agar lebih menyakinkan guru perlu meminta bukti, dan klarifikasi dari penjelasan mereka. Tugas utama guru pada tahap ini adalah sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran. Diharapkan pada tahap ini para siswa telah menemukan istilah-istilah dari konsep yang dipelajari. Pada tahap *explanation* ini diharapkan telah terjadi keseimbangan antara konsep baru yang dipelajari dengan struktur kognitif siswa.

4) Tahap Penggalan (*Elaboration*)

*Elaboration* merupakan tahap keempat siklus belajar. siswa terlibat dalam diskusi dan akan timbul hal-hal yang baru terkait dengan materi pelajaran yang menjadi target pembelajaran. Pemahaman yang telah

dibangun selanjutnya dikembangkan dalam diskusi kelas. Dalam diskusi kelas, mungkin akan terjadi perbedaan konsepsi antar kelompok yang satu dengan lainnya. Perbedaan-perbedaan tersebut justru akan meningkatkan wawasan dan pemahaman mereka tentang suatu konsep ilmiah serta akan mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Pada tahap ini guru memperbaiki miskonsepsi siswa menuju konsepsi ilmiah. Para siswa diajak untuk menerapkan pemahaman konsepnya yang baru melalui kegiatan pemecahan masalah terhadap masalah-masalah yang nyata dalam kehidupan siswa. Penerapan konsep pada tahap ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari.

5) Tahap Penilaian (*Evaluation*)

Pada tahap *evaluation* merupakan tahap akhir dari siklus belajar. Pada tahap *evaluation*, guru dapat mengamati pengetahuan atau pemahaman siswa dalam menerapkan konsep baru. Siswa dapat melakukan evaluasi diri dengan mengajukan pertanyaan terbuka dan mencari jawaban yang menggunakan observasi, bukti, dan penjelasan yang diperoleh sebelumnya (Sadia, 2014, hlm. 24).

Hasil evaluasi ini dapat dijadikan guru sebagai bahan evaluasi tentang proses penerapan model siklus belajar yang sedang diterapkan, apakah sudah berjalan dengan sangat baik, cukup baik, atau masih kurang. Demikian pula melalui evaluasi diri, siswa akan dapat mengetahui kekurangan atau kemajuan dalam proses pembelajaran yang sudah dilakukan.

Berdasarkan tahapan dalam model bersiklus seperti yang telah dipaparkan, diharapkan siswa tidak hanya mendengar keterangan guru tetapi dapat berperan aktif untuk menggali, menganalisis, mengevaluasi pemahamannya terhadap konsep yang dipelajari (Wena, 2009, hlm. 171-173).

## 2. Karakter Peserta Didik

Pendidikan karakter merupakan sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan kepada anak adalah nilai-nilai universal yang mana seluruh agama, tradisi, dan budaya pasti menjunjung tinggi nilai-nilai tersebut. Nilai-nilai universal ini harus dapat menjadi perekat bagi seluruh anggota masyarakat walaupun berbeda latar belakang budaya, suku dan agama.

Menurut Megawangi (2004, hlm. 95:96), dalam masyarakat yang heterogen seperti Indonesia, nilai-nilai pendidikan karakter yang ditanamkan harus dapat menjadi *common denominator* (dasar kesamaan nilai) yang akan menjadi perekat pada elemen-elemen masyarakat yang berbeda, sehingga masyarakat dapat hidup berdampingan secara damai dan tertib, yang akhirnya menciptakan suasana sinergi yang sangat produktif bagi kemajuan bangsa. Sedangkan menurut Komalasari dan Saripudin 2017 (dalam Martini 2018:24) menyatakan bahwa pendidikan karakter seyogyanya memang harus mulai dibangun di rumah,

dikembangkan di lembaga pendidikan sekolah, sampai diterapkan secara nyata di dalam masyarakat dan termasuk di dalamnya di dunia usaha dan industri.

Berdasarkan 18 nilai pendidikan karakter yang telah dibuat dan dirancang oleh Kementerian Pendidikan Nasional dalam Kurniawan (2013, hlm. 41-42); yang harus dikembangkan dan diciptakan sebagai tradisi yang hidup di sekolah, yaitu :

1. Religius, yaitu sebuah sikap dan perbuatan dalam mewujudkan sebuah ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap perwujudan antara ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. Bilamana seorang memiliki sebuah karakter religius dan beriman akan membentuk sebuah cara dan perilaku manusia yang baik, serta menunjukkan sebuah keyakinan akan adanya keteguhan antara sang Pencipta. Pada dasarnya nilai religius juga memberatkan aspek moral maupun etika dalam nilai-nilainya (Herawan & Sudarsana, 2017);
2. Jujur, yaitu sebuah watak seseorang yang menyatakan apa yang sesungguhnya dan apa adanya, tidak ditambahkan ataupun tidak dikurangi sama sekali. Perilaku jujur didasarkan pada upaya untuk menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dipercaya dalam percakapan, tindakan, dan pekerjaan (Cahyaningrum dkk., 2017);
3. Toleransi, merupakan nilai-nilai yang membentuk satu kesatuan yang utuh. Secara umum, toleransi sebenarnya adil dan toleran terhadap mereka yang benar-benar mengatakan ras, agama, kebangsaan dan lain-lain toleransi sendiri tidak bersikap memihak. Kepribadian

yang toleran membawa masyarakat yang ramah dan bersahabat, yang dijadikannya pribadi yang menyenangkan dan membuka pintu bagi orang lain (Sudarsana, 2017);

4. Disiplin, yaitu kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan atau tata tertib didorong oleh adanya kesadaran yang ada pada kata hatinya. Disiplin dapat dicitakan sebagai suatu hal yang mendorong untuk harus melakukan perbuatan yang sesuai dengan aturan-aturan yang telah ada. Karakter disiplin menyadarkan seseorang untuk mentaati peraturan yang berlaku (Wuryandani dkk., 2014);
5. Kerja keras, yaitu berusaha dengan sepenuh hati dengan sekuat tenaga untuk berupaya mendapatkan keinginan pencapaian hasil yang maksimal pada umumnya. Atau bisa dikatakan nilai kerja keras merupakan sebuah perilaku dari dalam diri seseorang dengan penuh semangat dan motivasi mewujudkan suatu yang ingin dicapai dengan berusaha melakukan hal-hal yang kecil sampai hal-hal yang besar. Nilai karakter kerja keras harus dikembangkan dalam dunia pendidikan untuk mencetak anak bangsa yang tahan mental dengan sikap kerja kerasnya (Nur Jannah, dkk., 2019);
6. Kreatif, yaitu kemampuan untuk membayangkan atau menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk membangun ide-ide baru dengan mengkombinasikan, merubah, menerapkan ulang ide-ide yang sudah ada.

7. Mandiri, yaitu usaha sadar yang dilakukan untuk membentuk watak, budi pekerti, dan mental seseorang, agar hidupnya tidak bergantung pada bantuan orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Indikator kemandirian dapat dilihat dari empat aspek, yaitu memiliki hasrat untuk bersaing, mampu mengambil keputusan dan menghadapi masalah yang dihadapi, memiliki kepercayaan diri, dan memiliki rasa tanggung jawab (Nova & Widiastuti, 2019);
8. Demokratis yaitu, cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. Secara prinsip, demokratis tercipta karena adanya saling menghormati dan menghargai satu sama lain (Wansika, 2021);
9. Rasa ingin tahu yaitu, sebuah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat dan didengar. Hal ini berkaitan dengan kewajiban terhadap diri sendiri dan alam lingkungan. Rasa ingin tahu mewakili kehendak untuk mengetahui hal baru dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan.
10. Semangat kebangsaan yaitu, cara berpikir, bertindak dan wawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Semangat kebangsaan dilakukan oleh seseorang dalam melindungi dan menjaga bangsanya agar tetap aman. Karakter kebangsaan mampu melatih siswa untuk semangat dalam belajar sehingga menjadi penerus bangsa yang berpendidikan dan berkarakter (Priyambodo, 2019);
11. Cinta tanah air yaitu, cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsanya.
12. Menghargai prestasi yaitu, sebuah perilaku yang mendorong dirinya untuk menghasilkan apa yang sesuai dan berguna bagi masyarakat dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain. Siswa dapat menghargai prestasi akan terus berupaya maksimal untuk meraih cita-citanya (Sutomo, 2019);
13. Bersahabat/komunikatif, yaitu sikap atau perilaku terbuka pada seseorang dengan menggunakan komunikasi yang santun sehingga terwujudnya kerja sama secara kolaboratif. perilaku komunikatif ini menciptakan komunikasi secara damai, serta saling toleran terhadap perbedaan, seperti: rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama (Jannah, 2018);
14. Cinta damai yaitu, suatu sikap, perkataan yang membuat orang lain merasa senang atas kehadiran dirinya. Siswa yang memiliki sikap cinta damai cenderung bekerja sama, memiliki sikap toleransi, peduli, menghormati sesama, tidak membeda-bedakan teman serta jarang melakukan tindakan kekerasan.
15. Gemar membaca yaitu, kegiatan yang telah menjadi kebiasaan dengan meluangkan waktunya untuk membaca buku dan berbagai informasi dibuku, internet, majalah, Koran, serta media lain yang memunculkan suatu manfaat bagi diri sendiri. Gemar membaca

- merupakan kecakapan seseorang agar faham tentang isi yang ditulis dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Febriandari, 2019).
16. Peduli lingkungan yaitu, sebuah sikap dan tindakan yang berupaya mencegah kerusakan lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
  17. Peduli sosial yaitu, sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Peduli sosial merupakan keterlibatan pihak yang satu kepada pihak yang lain dalam merasakan apa yang sedang dialami atau diserahkan oleh orang lain.
  18. Tanggung jawab yaitu, sebuah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan alam, Negara dan Tuhan Yang Maha Esa (Khoiriyah, 2018).

Selain itu, nilai-nilai karakter di atas, dapat dipahami bahwa nilai-nilai karakter tersebut harus ditanamkan kepada anak didik, agar anak didik memiliki karakter yang baik, walaupun berbeda agama, budaya dan suku bangsa tetapi karakter anak didik tetap sama, sehingga dapat hidup berdampingan secara damai dan tertib, yang akhirnya menciptakan suasana kondusif serta akan menciptakan kemajuan bangsa.

Penerapan pendidikan karakter peserta didik, membutuhkan penanganan berupa pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan keadaan yang sedang dihadapi

peserta didik. Pendekatan yang dimaksud yaitu dengan pendekatan komunikatif itu sendiri. Dengan pendekatan karakter ini, peserta didik akan dapat bebas dalam mengutarakan pendapat mereka, yang disampaikan secara lisan dengan merangkai kata-kata sendiri yang nantinya akan diceriterakan kepada teman-temannya maupun berbicara dengan orang yang lebih tua.

### **METODE**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data berupa angka-angka (Sugiyono, 2015, hlm. 14). Dalam skenario kuantitatif, peneliti menguji suatu teori dengan cara memperinci hipotesis-hipotesis yang spesifik, lalu mengumpulkan data untuk mendukung atau membantah hipotesis-hipotesis tersebut (Creswell, 2017, hlm. 35). Strategi eksperimen diterapkan untuk menilai perilaku-perilaku, baik sebelum maupun sesudah proses eksperimen. Data dikumpulkan dengan bantuan instrumen khusus yang dirancang untuk menilai perilaku-perilaku, sedangkan informasi-informasi dianalisis dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik dan pengujian hipotesis (Creswell, 2017, hlm. 40). Tujuan penelitian kuantitatif (*quantitative purpose statement*) dimulai dengan mengidentifikasi variabel-variabel utama dalam penelitian (bebas, intervening atau terikat) beserta model visualnya, lalu mencari dan menentukan bagaimana variabel-variabel itu akan diukur dan diamati. Pada akhirnya, tujuan di gunakannya variabel-variabel secara kuantitatif adalah untuk

menghubungkan variabel-variabel tersebut (Creswell, 2017: 43).

Teknik ini digunakan untuk menguji pengaruh pembelajaran *learning cycle* terhadap karakter peserta didik. Analisis data yang digunakan mengacu pada hipotesis yang diajukan. Perhitungannya menggunakan rumus analisis regresi linier sederhana dengan langkah menentukan persamaan regresi linier. Bentuk persamaan regresi linier Y atas X adalah:  $Y = a + bx$

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil t-hitung diperoleh hasil 10.645 dan t-tabel dari  $df = (n-2) = (45 - 2) = 43$ ,  $\alpha = 5\%$  (0.05) adalah 1.685. Artinya t-hitung  $10.645 > t\text{-tabel } 1.685$ , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara pembelajaran *learning cycle* (X) terhadap karakter peserta didik (Y).

Pengambilan keputusan berdasarkan signifikansi (*sig*) nilai t-hitung sebagai berikut: Nilai signifikan diperoleh angka 0.000 artinya signifikansi  $0.000 < 0.05$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *learning cycle* (X) berpengaruh secara signifikan terhadap karakter peserta didik (Y). Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bebas (Pembelajaran *Learning Cycle*) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat (karakter peserta didik).

Pengujian hasil Uji F di atas menggunakan Program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) for Windows versi 25. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa angka F-hitung = 113.321 sedangkan F-tabel dari

$df = (n - k) = (n - 2) = (45 - 2) = 43$ ,  $\alpha = 0.05$  adalah 4.07 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa nilai F-hitung 113.321  $>$  F-tabel 4.07, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti ada pengaruh secara keseluruhan antara variabel bebas (Pembelajaran *Learning Cycle*) terhadap variabel terikat (Karakter Peserta Didik). Sedangkan untuk signifikansi diperoleh  $0.000 < 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti secara keseluruhan antara variabel bebas (Pembelajaran *Learning Cycle*) terhadap variabel terikat (Karakter Peserta Didik) adalah signifikan.

Hasil pengujian uji regresi sederhana diketahui nilai constant (a) sebesar 7.475 sedangkan nilai pembelajaran *learning cycle* (b/koeffisien regresi) sebesar 0.854 sehingga persamaan regresi dapat ditulis:  $Y = 7.475 + 0.854X$

Koeffisien b dinamakan koeffisien arah regresi dan menyatakan perubahan rata-rata variabel Y untuk setiap perubahan variabel X sebesar satu satuan. Perubahan ini merupakan pertambahan bila b bertanda positif dan penurunan bila bertanda negatif. Sehingga persamaan tersebut dapat diterjemahkan: (a) Konstanta sebesar 7.475 menyatakan bahwa jika tidak ada nilai karakter peserta didik, maka nilai pembelajaran *learning cycle* sebesar 7.475. (b) Koeffisien regresi X sebesar 0.854 menyatakan bahwa setiap penumbuhan nilai karakter peserta didik, maka pembelajaran *learning cycle* 0.854.

Dalam penelitian ini dilakukan menggunakan angket diperoleh nilai t-hitung adalah 10.645 dan nilai t-tabel adalah 1.685, maka nilai signifikansi adalah  $10.645 > 1.685$  dari hasil perbandingan

tersebut, maka disimpulkan bahwa pembelajaran *learning cycle* berpengaruh terhadap karakter peserta didik, artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (pembelajaran *learning cycle*) dan variabel terikat (karakter peserta didik) memiliki makna berhubungan dan pengaruh yang signifikan sebesar 72.50% dan sisanya 27.50% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini. Berdasarkan nilai constant sebesar 7.475 menyatakan bahwa jika tidak ada nilai pembelajaran *learning cycle*, maka nilai karakter peserta didik sebesar 0.854 dan koefisien regresi X sebesar 0.854 menyatakan bahwa setiap penambahan nilai pembelajaran *learning cycle*, maka nilai karakter peserta didik bertambah sebesar 0.854.

Berikut berdasarkan analisis Uji F adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *learning cycle* terhadap karakter peserta didik secara silmutan (bersama-sama atau gabungan). Pengujian keberartian variabel bebas secara keseluruhan terhadap variabel terikat. Digunakan Uji Fisher (Uji F) dengan tingkat kepercayaan 95% atau  $\alpha = 5\%$ . Hipotesis Statistik, jika F-hitung > F-tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti tidak ada pengaruh secara keseluruhan antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji signifikan, jika angka signifikansi penelitian < 0.05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti secara keseluruhan antara variabel bebas terhadap variabel terikat adalah signifikan. Jika angka signifikansi penelitian > 0.05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak yang berarti secara keseluruhan antara variabel

bebas terhadap variabel terikat adalah signifikan menurut Asri (2020:138).

Berdasarkan hasil pengujian dapat dilihat angka F-hitung sebesar 113.321 sedangkan untuk angka signifikansi diperoleh sebesar 0.000 hasil tersebut lebih besar dari F-tabel sebesar 4.07. Sehingga diambil kesimpulan nilai  $113.321 > 4.07$  yang berarti ada pengaruh secara keseluruhan antara variabel X terhadap variabel Y, sedangkan nilai  $0.000 < 0.05$  dengan demikian dapat diambil keputusan secara keseluruhan antara variabel X terhadap variabel Y adalah signifikan.

Berkaitan dengan pembelajaran mata pelajaran PKn di SMP Budi Luhur Cimahi diharapkan agar model pembelajaran *learning cycle* yang terkesan menjenuhkan menjadi menyenangkan, sehingga akan berpengaruh pada karakter peserta didik.

## SIMPULAN

Seberapabesarpengaruh pembelajaran *learning cycle* terhadap karakter peserta didik pada mata pelajaran PKn di SMP Budi Luhur Cimahi. Berdasarkan Uji F diperoleh nilai F-hitung  $113.321 > F\text{-tabel } 4.07$  maka disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti ada pengaruh secara keseluruhan antara variabel bebas (pembelajaran *learning cycle*) terhadap variabel terikat (karakter peserta didik), sedangkan nilai  $0.000 < 0.05$  artinya secara keseluruhan antara variabel X terhadap variabel Y adalah signifikan. Berdasarkan hasil uji determinasi variabel X terhadap variabel Y diketahui hasil R Square sebesar 0.725 jika dipersenkan menjadi 72.50% dan sisanya 27.50% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

Sedangkan pada tingkat hubungan antara variabel X dengan variabel Y “sangat kuat” hal ini terbukti dari hasil analisis Pearson Product Moment yakni: Nilai 0.851 berada dalam interval 0.800 – 1.000.

Pembahasan mengenai pengaruh pembelajaran *learning cycle* terhadap karakter peserta didik, diharapkan melakukan penelitian ulang pada mata pelajaran PKn karena dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif ada 27.50% faktor lain yang belum diteliti.

## REFERENSI

- Abraham, M. R. (2005). Inquiry and the learning cycle approach. *Chemists' guide to effective teaching*, 1, 41-52.
- Belladonna, A. P., & Rohmat, E. (2018). Studies on indigenous ceremony values in strengthening the character of the nation. *Education and Humanities Research*, 251(Acec), 433-440. <https://doi.org/10.2991/acec-18.2018.99>
- Dahar, Wilis dan Ratna, (2006). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta, Erlangga.
- Duran, E., Duran, L., Haney, J., & Scheuermann, A. (2011). A learning cycle for all students. *The Science Teacher*, 78(3), 56.
- Hermawan, D. (2019). Dampak Globalisasi Terhadap Moralitas Remaja ( Studi SMK Swasta Putra Bunda Tanjung Pura) Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Serunai Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 88-93. <https://doi.org/10.37755/jspk.v8i1.136>
- Kurniawan, Syamsul, (2013). *Pendidikan karakter (konsepsi dan implementasinya secara terpadu di lingkungan keluarga, sekolah, perguruan tinggi, dan masyarakat)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Martini, E. (2018). Membangun karakter generasi muda melalui model pembelajaran berbasis kecakapan abad 21. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(2), 21-27. <http://doi.org/10.24269/jpk.v3.n2.2018.pp21-27>.
- Marek, E. A., Eubanks, C., & Gallaher, T. H. (1990). Teachers' understanding and the use of the learning cycle. *Journal of Research in Science Teaching*, 27(9), 821-834.
- Marek, E. A., & Methven, S. B. (1991). Effects of the learning cycle upon student and classroom teacher performance. *Journal of Research in Science Teaching*, 28(1), 41-53.
- Marek, E. A., Maier, S. J., & McCann, F. (2008). Assessing understanding of the learning cycle. *The ULC. Journal of Science Teacher Education*, 19, 375-389.
- Megawangi, Ratna. (2004). *Pendidikan karakter: solusi yang tepat untuk membangun bangsa*. Bogor: Indonesia Heritage Foundation.
- Purwati, Eni (Eds), (2014). *Pendidikan karakter*. Surabaya: Kopertais IV Press.
- Purwanti, Widhy, (2012). *Learning cycle sebagai upaya menciptakan pembelajaran sains yang bermakna*. Yogyakarta.

- Sadia, I Wajan, (2014). *Model-Model SAINS Konstruktivisme*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Stice, J. E. (1987). Using kolb's learning cycle to improve student learning. *Engineering education*, 77(5), 291-96.
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Pendidikan, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vince, R. (1998). Behind and beyond Kolb's learning cycle. *Journal of management education*, 22(3), 304-319.
- Wena, Made. (2013). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.